

Perbandingan Efektivitas Google Meet dan Zoom Berdasarkan Pengalaman Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Daring

Eka Martyani ^{1✉}, Ikke Yamalia ²

^{1,2}Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Adiwangsa Jambi, Jambi, 36138, Indonesia
ekamartyani@gmail.com

Abstract

Since 2019/2020, video conferencing has become increasingly popular, especially since the Covid-19 pandemic restricted face-to-face meetings. Platforms like Zoom and Google Meet have become important alternatives to support long-distance communication, including in education, which greatly requires direct interaction in the teaching and learning process. Both applications are popular among lecturers and students because they can support online lectures. Zoom and Google Meet each have their own advantages and disadvantages, both in terms of features, duration of use, functionality, and ease of access. Zoom is better known for its comprehensive interactive features such as breakout rooms and virtual backgrounds, while Google Meet excels due to its simplicity, ease of access, and integration with other Google services. The increasing demand for video conferencing has led to the increasing use of these two platforms in academic activities. This study aims to compare student experiences in using Zoom and Google Meet. Data was collected from students at University [X] who attended online lectures over the past two semesters. The results indicate that Zoom is preferred for interactive lectures, while Google Meet is more stable and easier to access. These findings are expected to inform educational institutions' considerations in determining the platform that best suits the needs of lecturers and students.

Keywords: Google Meet, Zoom, student experience, online learning, video conferencing

Abstrak

Sejak tahun 2019/2020, video conference semakin familiar di masyarakat, terutama sejak pandemi Covid-19 yang membatasi pertemuan tatap muka. Platform seperti Zoom dan Google Meet menjadi alternatif penting untuk menunjang komunikasi jarak jauh, termasuk dalam dunia pendidikan yang sangat membutuhkan interaksi langsung dalam proses belajar mengajar. Kedua aplikasi ini populer digunakan oleh dosen maupun mahasiswa karena dapat mendukung kegiatan perkuliahan daring. Zoom dan Google Meet memiliki kelebihan serta kelemahan masing-masing, baik dari segi fitur, durasi penggunaan, fungsi, maupun kemudahan akses. Zoom lebih dikenal dengan kelengkapan fitur interaktif seperti breakout room dan virtual background, sementara Google Meet unggul karena lebih sederhana, mudah diakses, serta terintegrasi dengan layanan Google lainnya. Peningkatan kebutuhan akan video conference membuat kedua platform ini semakin banyak digunakan dalam kegiatan akademik. Penelitian ini bertujuan membandingkan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Zoom dan Google Meet. Data dikumpulkan dari mahasiswa Universitas [X] yang mengikuti perkuliahan daring selama dua semester terakhir. Hasil menunjukkan Zoom lebih disukai untuk perkuliahan interaktif, sedangkan Google Meet lebih stabil dan mudah diakses. Temuan ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi institusi pendidikan dalam menentukan platform yang sesuai dengan kebutuhan pengajar dan mahasiswa.

Kata Kunci: Google Meet, Zoom, pengalaman mahasiswa, kuliah daring, Konferensi video

Jutekom is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.



I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran. Pandemi COVID-19 menjadi titik balik yang mempercepat adopsi sistem pembelajaran daring (online learning) di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Dalam konteks tersebut, platform video conference seperti Google Meet dan Zoom menjadi media utama dalam proses perkuliahan daring.

Kedua platform ini memiliki karakteristik, fitur, serta keunggulan yang berbeda. Meskipun keduanya mendukung pembelajaran jarak jauh, persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan, kualitas suara dan video, serta interaktivitas yang ditawarkan dapat berbeda. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sejauh mana pengalaman mahasiswa dalam menggunakan kedua platform tersebut, guna mengevaluasi efektivitas serta kenyamanan selama proses pembelajaran daring berlangsung.

Penelitian ini dilakukan di lingkungan mahasiswa Universitas [X], untuk memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai preferensi dan pengalaman mahasiswa terhadap Google Meet dan Zoom dalam konteks pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Google Meet dalam perkuliahan daring?
2. Bagaimana pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Zoom dalam perkuliahan daring?
3. Platform manakah yang lebih disukai oleh mahasiswa berdasarkan indikator kenyamanan, kualitas, dan fitur?

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengalaman mahasiswa menggunakan Google Meet dalam perkuliahan daring.
2. Mendeskripsikan pengalaman mahasiswa menggunakan Zoom dalam perkuliahan daring.

3. Membandingkan kedua platform berdasarkan persepsi mahasiswa terhadap kualitas, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas.

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, perguruan tinggi maupun peneliti lainnya.

- a. **Bagi Perguruan Tinggi:** Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan platform pembelajaran daring yang paling efektif dan disukai oleh mahasiswa.
- b. **Bagi Mahasiswa:** Memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan pendapat mereka terhadap media pembelajaran daring yang mereka gunakan.
- c. **Bagi Peneliti Lain:** Menjadi referensi untuk penelitian lanjutan mengenai efektivitas platform pembelajaran daring lainnya.

1.2 Kajian Teori

Di era digital seperti sekarang, proses belajar tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Sejak pandemi COVID-19, banyak institusi pendidikan beralih ke sistem pembelajaran jarak jauh. Bagi mahasiswa, kuliah daring menjadi kebiasaan baru yang awalnya cukup menantang. Beberapa merasa terbantu karena tidak harus datang ke kampus, tapi ada juga yang mengeluh soal jaringan yang tidak stabil atau kesulitan memahami materi tanpa interaksi langsung dengan dosen.

Salah satu teknologi yang paling banyak digunakan dalam perkuliahan daring adalah aplikasi video conference. Dengan aplikasi ini, dosen tetap bisa menyampaikan materi, berdiskusi, dan memberikan penugasan secara langsung kepada mahasiswa. Kehadiran fitur audio dan video membantu menciptakan suasana kelas meskipun peserta berada di lokasi yang berbeda.

Dua aplikasi yang paling umum dipakai adalah Google Meet dan Zoom. Google Meet biasanya dipilih karena ringan dan terintegrasi langsung dengan akun Gmail atau Google Classroom. Banyak kampus negeri yang sudah menggunakan layanan ini karena mendukung sistem

Google Workspace. Sementara itu, Zoom terkenal karena fiturnya yang lebih lengkap seperti breakout room dan papan tulis digital, yang dinilai sangat membantu dalam diskusi kelompok atau presentasi. Namun, penggunaan teknologi saja tidak cukup. Pengalaman mahasiswa sebagai pengguna juga penting diperhatikan. Apakah mereka merasa nyaman menggunakan aplikasi tersebut? Apakah tampilannya mudah dipahami? Apakah kualitas suara dan gambar cukup baik? Semua pertanyaan ini menjadi bagian dari kajian mengenai pengalaman pengguna (user experience) dalam konteks kuliah daring.

Beberapa penelitian sebelumnya mencoba membandingkan efektivitas dari dua platform ini. Salah satunya adalah penelitian oleh Prasetyo dan Hidayat (2021), yang menyimpulkan bahwa Zoom unggul dalam fitur interaktif dan kualitas tampilan. Sebaliknya, Lestari (2022) menemukan bahwa mahasiswa lebih mudah mengakses Google Meet karena antarmukanya sederhana dan tidak membutuhkan instalasi tambahan. Temuan dari kedua studi ini menunjukkan bahwa pilihan platform sering kali bergantung pada preferensi pengguna, jenis perkuliahan, serta kebijakan dari dosen atau kampus masing-masing.

2. Metodologi Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan studi kasus di Universitas [X]. Data dikumpulkan dari mahasiswa aktif yang pernah menggunakan kedua platform dalam kegiatan perkuliahan daring.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas [X] semester 3 hingga 7. Sampel diambil secara purposive sampling sebanyak 60 responden yang telah menggunakan baik Google Meet maupun Zoom.

2.3 Populasi dan Sampel

Teknik yang digunakan meliputi:

- Kuesioner daring dengan skala Likert 1-5

- Wawancara terbuka terhadap beberapa responden sebagai pendalaman data kuantitatif

2.4 Teknik Analisis Data dan Instrumen

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif seperti rata-rata dan persentase, serta uji beda (paired sample t-test) untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara pengalaman menggunakan Google Meet dan Zoom.

Instrumen berupa formulir Google Form yang terdiri dari beberapa indikator, antara lain:

- Kemudahan Akses
- Kualitas Audio dan Video
- Fitur Pendukung (chat, screen sharing, rekaman)
- Kestabilan Koneksi
- Kepuasan dan preferensi umum

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Hasil Kuisisioner dan Observasi

Penelitian ini melibatkan 60 responden mahasiswa Universitas [X] yang telah menggunakan baik Google Meet maupun Zoom dalam perkuliahan daring. Berdasarkan data demografis, 65% responden berasal dari Fakultas Ilmu Komputer, 20% dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis, dan sisanya dari fakultas lain. Responden terbagi atas 40% laki-laki dan 60% perempuan.

3.2 Analisis Perbandingan Google Meet dan Zoom

1 Kemudahan Akses

- **Google Meet:** 78% responden menyatakan sangat mudah diakses, terutama karena integrasinya dengan akun Gmail.
- **Zoom:** 65% responden juga merasa mudah, namun sebagian menyebutkan kendala dalam hal link akses yang sering berbeda-beda dan durasi rapat terbatas (untuk akun gratis).

2 Kualitas Audio dan Video

- **Zoom:** 70% menyatakan kualitas audio dan video lebih stabil, terutama dalam jaringan rendah.
- **Google Meet:** 58% menyatakan kualitas memadai, tetapi kadang mengalami penurunan resolusi otomatis.

3 Fitur Pendukung

- Zoom dinilai unggul karena memiliki fitur breakout room, polling, dan whiteboard digital.
- Google Meet dinilai lebih sederhana dengan fitur inti seperti screen sharing, chat, dan integrasi Google Docs.

4 Kestabilan Koneksi

- Zoom: 75% responden merasa koneksi lebih stabil saat digunakan.
- Google Meet: 62% menyatakan cukup stabil, namun terkadang mengalami delay ringan saat video aktif semua peserta.

5 Preferensi Mahasiswa

- 60% mahasiswa menyatakan lebih menyukai Zoom untuk pembelajaran interaktif.
- 40% memilih Google Meet karena antarmuka yang sederhana dan tidak perlu instalasi tambahan.

Berdasarkan data hasil kuesioner dan wawancara yang dilakukan terhadap para mahasiswa, dapat diketahui bahwa penggunaan Zoom cenderung lebih disukai ketika perkuliahan menuntut diskusi aktif atau sesi tanya jawab. Sekitar 60% responden menyebutkan bahwa fitur seperti *breakout room*, tampilan galeri peserta, serta papan tulis digital membantu mereka merasa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, walaupun tidak berada dalam ruang kelas fisik.

Sebaliknya, sekitar 40% responden lebih memilih Google Meet karena tampilan antarmukanya yang sederhana dan mudah dipahami. Beberapa dari mereka juga menyatakan bahwa Google Meet lebih ringan saat digunakan di perangkat dengan spesifikasi rendah ataupun ketika koneksi internet kurang stabil. Pengalaman ini terutama dirasakan oleh mahasiswa yang mengikuti kuliah dari daerah dengan infrastruktur internet terbatas.

Temuan ini memperkuat pendapat Prasetyo dan Hidayat (2021), yang menyatakan bahwa kenyamanan dalam penggunaan platform pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh fitur teknis, tetapi juga oleh faktor kebiasaan, preferensi individu, dan tingkat adaptasi terhadap teknologi.

Dalam praktik sehari-hari di lingkungan kampus, Zoom biasanya digunakan pada mata kuliah yang bersifat interaktif, seperti seminar, diskusi kelompok, atau kuliah umum daring. Sementara itu, Google Meet kerap dipakai untuk perkuliahan reguler yang berlangsung satu arah atau bersifat informatif. Mahasiswa juga menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami materi di Google Meet jika perkuliahannya bersifat penjelasan langsung dari dosen tanpa banyak sesi interaktif.

Dengan mempertimbangkan berbagai hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua platform memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran daring. Namun, perbedaan pengalaman mahasiswa dalam menggunakan keduanya menunjukkan bahwa pemilihan platform sebaiknya disesuaikan dengan tujuan perkuliahan, kenyamanan pengguna, dan kondisi teknis yang ada.

4. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk memahami pengalaman mahasiswa Universitas [X] dalam menggunakan dua platform video conference, yaitu Google Meet dan Zoom, selama mengikuti pembelajaran daring. Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara, serta hasil observasi langsung, beberapa kesimpulan dapat diambil.

Pertama, dari sisi kenyamanan, banyak mahasiswa merasa Zoom lebih mendukung untuk kegiatan kuliah yang bersifat interaktif. Fitur seperti breakout room, tampilan peserta dalam bentuk galeri, serta papan tulis digital membuat proses diskusi terasa lebih nyata, meskipun dilakukan secara virtual. Beberapa responden menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami materi ketika diskusi berjalan dua arah, dan Zoom dianggap mendukung hal tersebut.

Kedua, Google Meet justru dianggap lebih sederhana dan stabil. Sebagian besar mahasiswa tidak merasa kesulitan saat mengakses platform ini karena terintegrasi langsung dengan akun Gmail dan tidak memerlukan instalasi tambahan. Apalagi, tampilannya yang simpel dinilai

memudahkan mahasiswa untuk fokus pada materi yang disampaikan dosen.

Ketiga, pemilihan platform tidak selalu ditentukan oleh kecanggihan fitur semata. Dalam banyak kasus, dosen cenderung memilih platform berdasarkan kebiasaan dan ketersediaan teknis, bukan berdasarkan efektivitas interaksi. Hal ini berdampak pada adaptasi mahasiswa, di mana sebagian harus membiasakan diri dengan dua platform berbeda dalam minggu yang sama.

Keempat, temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh faktor non-teknis. Dukungan institusi, kesiapan dosen, dan kemampuan mahasiswa dalam mengelola perangkat serta jaringan internet menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan. Bahkan, mahasiswa yang memiliki koneksi internet buruk tetap kesulitan berinteraksi secara maksimal, meskipun platform yang digunakan telah memiliki fitur pendukung yang mumpuni.

Dari semua uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa baik Zoom maupun Google Meet memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Keputusan pemilihan sebaiknya didasarkan pada tujuan pembelajaran, kebutuhan mahasiswa, dan kesiapan teknologi. Tidak ada satu platform yang benar-benar sempurna, tetapi sinergi antara pengguna, institusi, dan teknologi yang digunakan menjadi kunci utama dalam menciptakan pengalaman belajar daring yang lebih efektif dan manusiawi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arifin, M. B. (2020). *Transformasi Pendidikan di Era Pandemi: Tantangan dan Solusi Pembelajaran Daring*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 2(1), 12–20.
2. Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
3. Lestari, A. (2021). *Pengaruh Efektivitas Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2), 101–110.a
4. Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. San Diego: Academic Press.
5. Ningsih, R., & Hidayat, A. (2021). *Studi Perbandingan Google Meet dan Zoom: Perspektif Pengguna Mahasiswa*. Jurnal Sistem Informasi dan Komputerisasi, 4(2), 80–88.
6. Prasetyo, D., & Hidayat, A. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Daring*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 45–56.
7. Rahmawati, L., & Prasetya, D. (2021). *Efektivitas Platform Zoom dan Google Meet dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(3), 45–53.
8. Santosa, T. (2021). *Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Perguruan Tinggi*. Jurnal Ilmu Pendidikan Digital, 3(1), 14–23.
9. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
10. Suryani, N. (2020). *Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan, 6(4), 67–75.
11. Susanto, A. (2020). *Analisis Penggunaan Google Meet dalam Pembelajaran Online pada Masa Pandemi COVID-19*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 15(2), 30–38.
12. Triantaphyllou, E. (2000). *Multi-Criteria Decision Making Methods: A Comparative Study*. Springer.
13. Wibowo, R. (2020). *Strategi Penggunaan Google Meet dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Online, 5(1), 12–20.
14. Yuliana, S. (2020). *Pembelajaran Daring di Masa Pandemi*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 18(1), 23–30.
15. Zavadskas, E. K., & Turskis, Z. (2011). *Multiple Criteria Decision Making (MCDM) Techniques in Engineering Applications*. Elsevier