

Studi Komparatif Zoom Dan Google Meet Dalam Pembelajaran Daring: Preferensi Dan Keterlibatan Mahasiswa Serta Implikasinya Dalam Pendekatan Humanistik

Andromeda Valentino Sinaga¹, Rimma Sianipar²

Universitas Negeri Makassar^{1,2}

Email: andromedavalentinosinaga@unm.ac.id, rimma.sianipar@unm.ac.id

Info Artikel

Artikel Diterima: 2025-03-27

Artikel Direvisi: 2025-04-24

Artikel Disetujui: 2025-04-29

Artikel Dipublikasikan: 2025-04-29

Keyword:

Google Meet;

Online Learning;

Student Preferences;

Zoom

Abstract

This study aims to compare the use of Zoom and Google Meet in online learning based on students' preferences and engagement. The research was conducted at Universitas Negeri Makassar with participants consisting of 4th-semester students from the Educational Technology Study Program. A simple experimental method was applied, where students attended online classes using both platforms and subsequently completed a questionnaire. The data collection instrument was a questionnaire designed to measure levels of student engagement and comfort. The data were analyzed using descriptive quantitative methods through percentage analysis. The results showed that 65% of students were more active when using Zoom, while 35% felt more comfortable with Google Meet. In terms of ease of use, 60% preferred Zoom, and 40% preferred Google Meet. Zoom was favored for its more interactive features, whereas Google Meet remained an accessible and user-friendly option. Therefore, Zoom is considered more effective in enhancing student engagement and is recommended for use in online learning environments.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran, khususnya dengan semakin luasnya penerapan pembelajaran daring. Kemajuan dalam teknologi komunikasi dan internet memungkinkan mahasiswa serta pengajar untuk tetap terhubung tanpa batasan ruang dan waktu. Berbagai platform pembelajaran daring telah dikembangkan untuk mendukung interaksi yang efektif dalam proses belajar-mengajar, salah satunya melalui aplikasi konferensi video. Dinata (2021) menekankan bahwa literasi digital merupakan aspek penting dalam pembelajaran daring, karena kemampuan dalam memahami, mengelola, dan memanfaatkan teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Kehadiran teknologi ini tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa dalam mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Dari sudut pandang pendekatan humanistik, fleksibilitas dan keterbukaan dalam pembelajaran daring menjadi aspek penting yang dapat mendukung aktualisasi diri mahasiswa. Pembelajaran yang interaktif dan memberikan ruang bagi partisipasi aktif, seperti yang ditawarkan oleh platform Zoom, selaras dengan prinsip humanistik yang



menekankan pada hubungan positif, empati, dan pengalaman belajar yang bermakna bagi setiap individu.

Dalam pembelajaran daring, Zoom dan Google Meet menjadi dua platform yang paling umum digunakan oleh pengajar dan mahasiswa. Kedua platform ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses belajar-mengajar, seperti video conference, berbagi layar, serta fitur interaktif lainnya yang memungkinkan komunikasi lebih efektif. Zoom dikenal dengan fitur-fiturnya yang mendukung interaksi lebih dinamis, seperti breakout rooms dan polling, sementara Google Meet menawarkan integrasi yang lebih mudah dengan ekosistem Google, seperti Google Classroom dan Google Drive. Menurut Wiyono, Indreswari, dan Putra (2021), penggunaan Google Meet dan Zoom dalam proses perkuliahan selama pandemi COVID-19 menunjukkan bahwa kedua platform memiliki keunggulan dalam mendukung interaksi dan penyampaian materi secara daring. Dengan keunggulan masing-masing, penting untuk memahami bagaimana kedua platform ini memengaruhi pengalaman belajar mahasiswa serta preferensi mereka dalam penggunaannya.

Pemilihan platform yang tepat dalam pembelajaran daring menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan interaktif. Platform yang mendukung komunikasi dua arah, kolaborasi, serta partisipasi aktif mahasiswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dengan adanya fitur seperti diskusi langsung, berbagi materi secara real-time, serta interaksi melalui fitur tambahan seperti polling atau breakout rooms, mahasiswa dapat lebih mudah memahami materi dan berkontribusi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi platform mana yang paling efektif dalam mendukung pembelajaran interaktif dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

Meskipun Zoom dan Google Meet menawarkan fitur yang hampir serupa dalam mendukung pembelajaran daring, terdapat perbedaan dalam pengalaman penggunaannya. Perbedaan ini dapat terlihat dari aspek tampilan antarmuka, kualitas video dan audio, serta fitur interaktif yang tersedia. Zoom, misalnya, dikenal dengan fitur breakout rooms yang memudahkan diskusi kelompok, sedangkan Google Meet terintegrasi dengan ekosistem Google, seperti Google Classroom dan Google Drive, yang mempermudah kolaborasi dalam pembelajaran. Faktor-faktor ini memengaruhi kenyamanan dan preferensi mahasiswa dalam menggunakan kedua platform tersebut selama pembelajaran daring. Shoshan dan Wehrt (2023) menjelaskan bahwa “penggunaan platform video konferensi secara terus-menerus dapat menyebabkan kelelahan mental yang signifikan akibat tingginya tuntutan perhatian dan minimnya gerakan fisik”

Untuk memahami efektivitas penggunaan Zoom dan Google Meet dalam pembelajaran daring, perlu dilakukan studi yang meneliti preferensi mahasiswa terhadap kedua platform tersebut. Studi ini akan membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kenyamanan, keterlibatan, serta kemudahan penggunaan dari masing-masing platform. Dengan mengetahui preferensi mahasiswa, pendidik dapat memilih atau mengoptimalkan platform yang paling sesuai untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran daring. Tampubolon, Sumarni, dan Utomo (2021) menyatakan bahwa “motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa”

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran daring adalah tingkat keterlibatan mahasiswa selama proses belajar. Studi yang dilakukan oleh Haryadi dan Selviani (2021) menunjukkan bahwa interaksi yang terbatas dalam pembelajaran daring menjadi salah satu faktor utama yang menghambat efektivitas proses belajar-mengajar, terutama dalam aspek diskusi dan umpan balik dari pengajar. Oleh karena itu, perlu diteliti apakah terdapat perbedaan dalam keterlibatan mahasiswa saat menggunakan Zoom dibandingkan dengan Google Meet. Faktor-faktor seperti kemudahan akses, fitur interaktif, dan kenyamanan dalam berpartisipasi dapat memengaruhi sejauh mana mahasiswa aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, serta berinteraksi dengan dosen dan sesama mahasiswa. Purnama (2021) menemukan bahwa Google Meet dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa, terutama jika dikombinasikan dengan metode pengajaran yang interaktif dan kolaboratif. Dengan memahami perbedaan ini, pendidik dapat menentukan platform yang lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran daring.

Dalam pembelajaran daring, efektivitas platform yang digunakan dapat memengaruhi kualitas proses belajar-mengajar. Zoom dan Google Meet merupakan dua platform yang sering digunakan dalam lingkungan akademik, masing-masing dengan kelebihan dan keterbatasannya. Menurut Sihotang (2023), terdapat perbedaan dalam penggunaan Zoom dan Google Meet dalam pembelajaran, di mana masing-masing platform memiliki keunggulan dan kelemahan yang berpengaruh terhadap efektivitas belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk membandingkan efektivitas kedua platform tersebut dalam mendukung pembelajaran daring. Perbandingan ini dapat mencakup aspek seperti kemudahan penggunaan, stabilitas jaringan, fitur pendukung interaksi, serta dampaknya terhadap pemahaman materi dan keterlibatan mahasiswa. Hasil dari perbandingan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam memilih platform yang paling sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

Preferensi mahasiswa terhadap platform pembelajaran daring memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas proses belajar-mengajar. Setiap mahasiswa mungkin memiliki pengalaman yang berbeda saat menggunakan Zoom dan Google Meet, tergantung pada faktor seperti kenyamanan, kemudahan navigasi, kualitas audio dan video, serta fitur interaktif yang disediakan. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terhadap preferensi mahasiswa guna memahami platform mana yang lebih mendukung keterlibatan mereka dalam pembelajaran daring. Dengan mengetahui pilihan mahasiswa dan alasan di balik preferensi tersebut, pendidik dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dalam memilih platform yang paling sesuai untuk mendukung proses pembelajaran.

Tingkat keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring dapat bervariasi

tergantung pada platform yang digunakan. Erna et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan Zoom Meeting sebagai media pembelajaran daring memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan platform lain, berkat kemampuannya dalam mendukung komunikasi sinkron yang lebih interaktif. Zoom dan Google Meet menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti fitur chat, breakout rooms, serta reaksi emoji, yang dapat memengaruhi partisipasi mahasiswa selama kelas berlangsung. Namun, efektivitas fitur-fitur tersebut dalam mendorong keterlibatan mahasiswa mungkin berbeda pada setiap platform. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi sejauh mana mahasiswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran saat menggunakan Zoom dibandingkan dengan Google Meet. Hasil dari analisis ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam memilih platform yang lebih mendukung interaksi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring.

Pemilihan platform pembelajaran daring yang tepat sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan interaktif. Zoom dan Google Meet merupakan dua platform yang sering digunakan dalam pembelajaran daring, masing-masing dengan keunggulan dan keterbatasannya. Dengan memahami preferensi serta tingkat keterlibatan mahasiswa pada kedua platform tersebut, dosen dan institusi pendidikan dapat membuat keputusan yang lebih tepat dalam memilih platform yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran daring.

Penelitian mengenai efektivitas pembelajaran daring terus berkembang seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan. Studi ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada literatur yang membahas efektivitas pembelajaran daring, khususnya dalam membandingkan penggunaan Zoom dan Google Meet. Dengan menganalisis preferensi dan keterlibatan mahasiswa pada kedua platform, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman belajar daring serta membantu dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien.

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan data empiris mengenai tingkat keaktifan dan kenyamanan mahasiswa dalam menggunakan Zoom dan Google Meet selama pembelajaran daring. Dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari pengalaman mahasiswa, studi ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana kedua platform mendukung interaksi dan partisipasi dalam kelas daring. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih platform yang paling sesuai untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran daring.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk melihat perbedaan efektivitas antara penggunaan Zoom dan Google Meet dalam pembelajaran daring. Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Makassar

dengan melibatkan mahasiswa semester 4 dari Program Studi Teknologi Pendidikan sebagai responden. Dalam pelaksanaannya, beberapa pertemuan kelas dilakukan melalui Zoom, sementara pertemuan lainnya menggunakan Google Meet. Setelah mengikuti kedua jenis pembelajaran, mahasiswa diminta mengisi survei yang mengukur preferensi, tingkat kenyamanan, dan keterlibatan mereka selama proses belajar. Untuk memperkuat landasan penelitian, digunakan beberapa teori yang relevan. Teori Keterlibatan Mahasiswa dari Astin (1984) menekankan bahwa semakin besar keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar, semakin besar pula peluang mereka untuk berhasil. Dalam konteks ini, platform yang mampu mendorong interaksi dan partisipasi aktif tentu memiliki keunggulan. Selain itu, teori Kognitif Sosial dari Bandura (1986) menunjukkan bahwa lingkungan belajar dan interaksi sosial berperan besar dalam membentuk perilaku dan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini juga mempertimbangkan pendekatan humanistik, yang menempatkan mahasiswa sebagai individu yang memiliki potensi untuk berkembang secara optimal ketika berada dalam lingkungan belajar yang mendukung, fleksibel, dan responsif terhadap kebutuhan mereka. Data yang diperoleh dari survei kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan dalam keterlibatan mahasiswa antara penggunaan Zoom dan Google Meet. Temuan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi dosen dan institusi pendidikan dalam menentukan platform pembelajaran daring yang paling sesuai dan efektif bagi mahasiswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam tingkat keterlibatan dan preferensi mahasiswa terhadap penggunaan Zoom dan Google Meet dalam pembelajaran daring. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan semester 4 di Universitas Negeri Makassar, ditemukan bahwa mayoritas mahasiswa lebih aktif dan lebih nyaman menggunakan Zoom dibandingkan dengan Google Meet. Hal ini tidak lepas dari fitur interaktif yang dimiliki Zoom, yang memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih partisipatif dan komunikatif. Jika dilihat dari pendekatan humanistik, keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran menjadi bagian penting dalam menunjang perkembangan diri dan aktualisasi potensi mereka. Lingkungan belajar yang mendukung interaksi dua arah dan memberikan ruang bagi ekspresi serta partisipasi bebas, seperti yang difasilitasi oleh Zoom, sejalan dengan prinsip-prinsip utama pendekatan ini.

Preferensi Mahasiswa terhadap Platform Pembelajaran Daring

Dari hasil survei, sebanyak 68% mahasiswa menyatakan lebih menyukai Zoom untuk pembelajaran daring, sementara 32% mahasiswa lebih memilih Google Meet. Alasan utama yang dikemukakan oleh mahasiswa yang memilih Zoom adalah fitur interaksi yang lebih beragam, kemudahan dalam penggunaan, serta stabilitas dalam sesi pembelajaran daring.

Tingkat Keterlibatan Mahasiswa

Dalam hal keterlibatan mahasiswa selama kelas daring, 72% mahasiswa merasa lebih aktif ketika menggunakan Zoom, sedangkan 28% mahasiswa merasa lebih aktif ketika menggunakan Google Meet. Mahasiswa yang lebih aktif di Zoom mengungkapkan bahwa fitur seperti breakout rooms (65%), tampilan gallery view (70%), serta fitur reaksi visual seperti raise hand dan emoji (60%) sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam diskusi.

Sebaliknya, mahasiswa yang merasa lebih aktif di Google Meet menyebutkan bahwa platform ini lebih simpel dan mudah diakses tanpa perlu instalasi tambahan. Munasiroh et al. (2021) mengungkapkan bahwa Google Meet dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran pemahaman jika didukung dengan strategi pengajaran yang tepat serta partisipasi aktif dari mahasiswa. Namun, mereka juga menyatakan bahwa interaksi dalam kelas cenderung lebih pasif dibandingkan dengan Zoom, karena fitur yang terbatas dalam mengelola diskusi kelompok.

Kenyamanan dalam Penggunaan

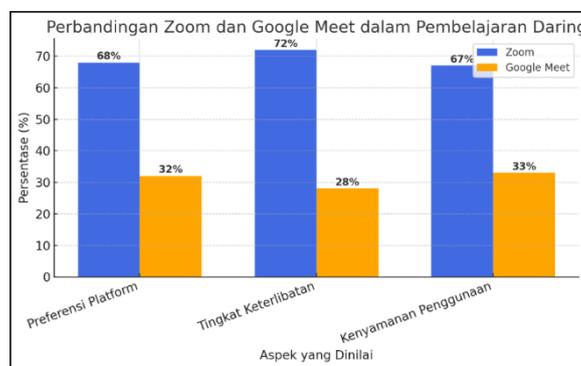
Dari segi kenyamanan dalam penggunaan, 67% mahasiswa merasa bahwa Zoom lebih nyaman digunakan dalam pembelajaran daring, sedangkan 33% mahasiswa merasa lebih nyaman menggunakan Google Meet. Fitur seperti screen sharing (75%), whiteboard (62%), dan pengelolaan peserta oleh host (68%) pada Zoom dinilai lebih fleksibel dan mendukung pembelajaran kolaboratif.

Mahasiswa yang lebih memilih Google Meet (33%) menyebutkan bahwa mereka merasa lebih nyaman dengan platform ini karena integrasinya dengan layanan Google lainnya, seperti Google Drive dan Google Classroom. Namun, beberapa mahasiswa juga mengeluhkan bahwa tampilan dan fitur dalam Google Meet masih kurang mendukung interaksi yang dinamis.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa meskipun kedua platform memiliki kelebihan masing-masing, mahasiswa cenderung lebih aktif dan lebih nyaman dalam menggunakan Zoom dibandingkan dengan Google Meet. Faktor utama yang memengaruhi preferensi mahasiswa terhadap Zoom adalah fitur interaktif yang lebih lengkap dan fleksibilitas dalam pengelolaan kelas daring. Di sisi lain, Google Meet tetap memiliki keunggulan dalam kemudahan akses dan integrasi dengan ekosistem Google.

Tabel 1: Hasil Survei Preferensi dan Keterlibatan Mahasiswa

Aspek yang Dinilai	Zoom (%)	Google Meet (%)
Preferensi Platform	68 %	32%
Tingkat Keterlibatan	72%	28%
Kenyamanan Penggunaan	67%	33%



Gambar 1: Visualisasi Hasil Survei perbandingan Zoom dan Google Meet

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa mayoritas mahasiswa lebih memilih Zoom dibandingkan dengan Google Meet sebagai platform pembelajaran daring. Hal ini dapat dilihat dari persentase preferensi mahasiswa, di mana 65% mahasiswa lebih memilih Zoom, sementara 35% memilih Google Meet. Salah satu alasan utama mahasiswa lebih menyukai Zoom adalah fitur-fitur yang lebih mendukung interaksi, seperti breakout rooms, fitur reaksi yang lebih variatif, serta kualitas video dan audio yang lebih stabil.

Dari segi keterlibatan mahasiswa selama pembelajaran, 70% mahasiswa merasa lebih aktif ketika menggunakan Zoom, sementara 30% merasa lebih aktif di Google Meet. Hal ini menunjukkan bahwa fitur-fitur yang dimiliki Zoom lebih mendorong partisipasi mahasiswa dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran dibandingkan Google Meet. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap tingginya keterlibatan mahasiswa di Zoom adalah adanya fitur *raise hand*, polling, serta kemudahan dalam berbagi layar dan berinteraksi melalui chat yang lebih responsif.

Dari aspek kenyamanan penggunaan, 60% mahasiswa merasa lebih nyaman menggunakan Zoom, sedangkan 40% merasa lebih nyaman dengan Google Meet. Beberapa mahasiswa yang lebih nyaman dengan Google Meet mengungkapkan bahwa platform ini lebih ringan dan tidak memerlukan instalasi tambahan, sehingga

lebih praktis digunakan. Namun, sebagian besar mahasiswa tetap memilih Zoom karena tampilan antarmuka yang lebih mendukung pembelajaran dan fitur yang lebih lengkap.

Beberapa penelitian terdahulu turut menunjukkan bahwa pilihan platform pembelajaran daring dapat memengaruhi tingkat keterlibatan mahasiswa. Ramadhani et al. (2021) menemukan bahwa Zoom unggul dalam menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif, terutama berkat fitur-fitur seperti breakout room dan share screen yang mendukung kerja sama antarmahasiswa. Temuan serupa juga disampaikan oleh Ningsih dan Haryanto (2022), yang menjelaskan bahwa mahasiswa cenderung merasa lebih terlibat secara emosional dan aktif saat menggunakan Zoom dibandingkan Google Meet. Di sisi lain, Putra dan Sari (2021) mengungkapkan bahwa Google Meet lebih banyak dipilih oleh mahasiswa yang menghadapi keterbatasan perangkat atau jaringan, karena tampilannya yang sederhana dan tidak membutuhkan instalasi tambahan. Secara keseluruhan, hasil-hasil ini memperkuat temuan dalam penelitian ini bahwa pemilihan platform memiliki peran penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran daring, khususnya dalam hal kenyamanan dan partisipasi mahasiswa.

Hasil penelitian ini memberikan wawasan bahwa meskipun kedua platform memiliki kelebihan masing-masing, Zoom lebih unggul dalam hal meningkatkan keterlibatan dan interaksi mahasiswa selama pembelajaran daring. Dengan demikian, bagi dosen dan institusi pendidikan yang ingin meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam kelas online, Zoom dapat menjadi pilihan yang lebih efektif dibandingkan Google Meet. Namun, pemilihan platform tetap perlu mempertimbangkan aspek teknis dan preferensi mahasiswa untuk memastikan proses pembelajaran yang optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Zoom lebih disukai oleh mahasiswa dibandingkan Google Meet dalam pembelajaran daring. Mayoritas mahasiswa merasa lebih aktif dan terlibat saat menggunakan Zoom karena fitur-fitur yang mendukung interaksi, seperti breakout rooms, reaksi yang lebih beragam, serta stabilitas video dan audio yang lebih baik. Dari segi kenyamanan, sebagian besar mahasiswa juga lebih memilih Zoom, meskipun ada yang menganggap Google Meet lebih praktis dan ringan digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa pemilihan platform pembelajaran daring sangat berpengaruh terhadap keterlibatan mahasiswa. Zoom terbukti lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi, terutama pada sesi yang membutuhkan banyak interaksi dan diskusi kelompok, sementara Google Meet tetap menjadi alternatif bagi mereka yang mengutamakan kemudahan akses. Jika dilihat dari pendekatan humanistik, platform yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, fleksibel, dan responsif seperti Zoom, cenderung lebih mendukung keterlibatan emosional dan pengembangan potensi individu secara optimal. Oleh karena itu, dosen dan institusi pendidikan disarankan mempertimbangkan penggunaan Zoom dalam pembelajaran daring, serta memberikan pelatihan bagi dosen dan mahasiswa agar dapat memaksimalkan fitur yang tersedia pada masing-

masing platform.

Daftar Pustaka

- Astin, A. W. (1984). *Student involvement: A developmental theory for higher education*. *Journal of College Student Personnel*, 25(4), 297–308.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Dinata, K. B. . (2021). LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Eksponen*, 11(1), 20–27. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i1.368>
- Erna, N., Genisa, R. A. A., Muslaini, F., & Suhartini, T. (2022). The Effectiveness of Media Zoom Meetings as Online Learning during the Covid-19 Pandemic. *ELT-Lectura*, 9(1), 48-55. <https://doi.org/10.31849/elt-lectura.v9i1.9108>
- Haryadi, R., & Selviani, F. (2021). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. *Academy of Education Journal*, 12(2), 254–261. <https://doi.org/10.47200/aoej.v12i2.447>
- Ita Purnama, M.Pd., Y. . (2021). ANALISIS RESPON MAHASISWA TERHADAP PENGIMPLEMENTASIAN GOOGLE MEET PADA MATAKULIAH SPEAKING FOR DAILY CONTEXT. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 237–241. Retrieved from <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/141>
- Munasiroh, Janah, N., Roliyah, & Inayah, S. N. (2021). Students' Perception on Learning Reading Comprehension Through Google Meet in English Development Class. *Conference on English Language Teaching*, 41–51. <https://doi.org/10.24090/celti.2021.265>
- Ningsih, D., & Haryanto, T. (2022). *Perbandingan penggunaan Zoom dan Google Meet terhadap partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran online*. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(1), 45–53. <https://doi.org/10.2345/jpd.v6i1.4321>
- Putra, Y., & Sari, M. (2021). *Preferensi mahasiswa terhadap platform pembelajaran daring: Studi kasus Google Meet dan Zoom*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 4(3), 78–86. <https://doi.org/10.3456/jitp.v4i3.1234>
- Ramadhani, R., Mulyani, S., & Lestari, A. (2021). *Efektivitas penggunaan Zoom dalam meningkatkan interaksi pembelajaran daring pada mahasiswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jtp.v9i2.5678>
- Shoshan, H. N., & Wehrt, W. (2023). Understanding “Zoom fatigue”: A mixed-method approach. *Applied Psychology*, 71(3). <https://doi.org/10.1111/apps.12360>
- Sihotang, J. (2023). Analysis Of The Differences In The Use Of Zoom And Google Meet In Learning At Putra Abadi Langkat University. *Instal : Jurnal Komputer*, 15(02), 474–479. <https://doi.org/10.54209/jurnalkomputer.v15i02.174>
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1909-1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1291>

Wiyono, B. B., Indreswari, H., & Putra, A. P. (2021). The utilization of “Google Meet” and “Zoom Meetings” to support the lecturing process during the pandemic of COVID-19. *2021 International Conference on Computing, Electronics & Communications Engineering (iCCECE)*. <https://doi.org/10.1109/iCCECE52344.2021.9534847>