

ANALISIS PERBANDINGAN APLIKASI ZOOM CLOUD MEETINGS DAN MICROSOFT TEAMS DALAM PENERAPAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI JARAK JAUH

¹Nurafni Shahnyb*, ²Firza Amalia, ³Irfany

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pancasakti,
Makassar^{1,2,3}

Email : shahnybnurafni@gmail.com^{1*}

Keyword: *Analysis of Applications, Zoom Cloud Meetings, Microsoft Teams, Communication Media, E-Learning.*

Abstract: *This research aims to analyze the comparative use of two applications in the context of distance learning, particularly during the COVID-19 pandemic which forced a shift from face-to-face to online learning. A qualitative research method with a case study approach was employed, involving the collection of primary data through observation, interviews, and documentation, as well as secondary data from relevant literature. The results showed that both Zoom Cloud Meetings and Microsoft Teams have their own advantages and disadvantages in supporting the learning process. Zoom Cloud Meetings offers flexibility and ease of use, but has time limitations in the free version and is dependent on internet network quality. On the other hand, Microsoft Teams provides better integration with other Microsoft tools and supports group collaboration, but also faces challenges in terms of data usage and accessibility. The conclusion of this study affirms that both applications are very helpful in implementing distance learning, with Microsoft Teams being more recommended for long-term use without time limitations. This research is expected to provide insights for educators and educational institutions in choosing the right application to support effective and efficient online learning processes.*

Kata Kunci: *Analisis Aplikasi, Zoom Cloud Meetings, Microsoft Teams, Media Komunikasi, E-Learning*

Abstrak: *Penelitian bertujuan untuk menganalisis perbandingan penggunaan kedua aplikasi dalam konteks pembelajaran jarak jauh, terutama di tengah pandemi COVID-19 yang memaksa peralihan dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang melibatkan pengumpulan data primer melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta data sekunder dari literatur yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik Zoom Cloud Meetings maupun Microsoft Teams memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran. Zoom Cloud Meetings menawarkan fleksibilitas dan kemudahan dalam penggunaan, namun memiliki batasan waktu pada versi gratis dan ketergantungan pada kualitas jaringan internet. Di sisi lain, Microsoft Teams menyediakan integrasi yang lebih baik dengan alat-alat Microsoft lainnya dan mendukung kolaborasi dalam grup, tetapi juga menghadapi tantangan dalam hal penggunaan data dan aksesibilitas. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa kedua aplikasi tersebut sangat membantu dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, dengan Microsoft Teams lebih direkomendasikan untuk penggunaan jangka*

panjang tanpa batasan waktu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan institusi pendidikan dalam memilih aplikasi yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran daring yang efektif dan efisien.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat membuat dampak yang cukup besar dalam seluruh aspek kehidupan dan membawa manusia ke dalam era globalisasi, di mana pada era ini manusia memerlukan informasi yang terbaru dengan cepat, praktis dan efisien. Internet adalah salah satu teknologi yang sangat pesat perkembangannya dan sudah merupakan simbol dari cara berkomunikasi secara bebas, tanpa dibatasi ruang, jarak dan waktu. Komunikasi merupakan bagian yang sangat intim dalam kehidupan manusia. Sebagian besar kehidupan yang dilakukan manusia dipenuhi dengan komunikasi, dengan diri sendiri, tetangga, teman terdekat, dan keluarga. Melalui aktivitas komunikasi, makhluk hidup yaitu manusia harus dapat saling bertukar informasi, mengembangkan diri, berbagi dan berbagai kepentingan lainnya. Tanpa komunikasi manusia akan mengalami kesulitan untuk berkembang. Manusia adalah makhluk sosial sehingga dengan berinteraksi satu sama lain manusia dapat memberikan manfaat yang meningkatkan eksistensi manusia. Dengan kemajuan teknologi saat ini, komunikasi terus berkembang pesat. Komunikasi antar manusia dicapai melalui komunikasi yang begitu mudah dan cepat dengan lawan bicara yang jauh, tentunya komunikasi saat ini tidak hanya dapat dilakukan secara langsung, tetapi juga dari jarak jauh. Teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi telah berkembang dari waktu ke waktu. Teknologi informasi ini dapat membantu pekerjaan penggunanya pada waktu-waktu tertentu, termasuk ketika masyarakat Indonesia harus menggunakan teknologi informasi untuk berkomunikasi dalam kondisi saat ini.

Berbagai inovasi pun dilakukan di Indonesia sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan dan memajukan kualitas pendidikan, sehingga diharapkan dengan inovasi-inovasi tersebut dapat meningkatkan kualitas peserta didik. Dari sekian banyak inovasi-inovasi yang dilakukan pada dunia pendidikan di antaranya adalah pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi sebagai sarana untuk mempermudah proses pembelajaran atau kita kenal dengan sebutan E-Learning. E-Learning adalah sebuah bentuk Teknologi Informasi Komunikasi yang diterapkan dibidang pendidikan dalam bentuk sekolah daring. Sehingga dengan penerapan E-Learning ini dapat memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara langsung namun melalui virtual yang artinya pada saat yang bersamaan seorang pendidik dapat menyampaikan materi dengan menggunakan Teknologi Informasi Komunikasi seperti komputer dan sejenisnya pada suatu tempat, sedangkan peserta didik mengikuti pelajaran tersebut dari komputer atau sejenisnya dari tempat yang berbeda. E-Learning dalam penerapannya terdapat banyak aplikasi yang berfungsi sebagai media guna mendukung terlaksananya proses pembelajaran jarak jauh.

Sejak merebaknya Covid-19 di Wuhan pada tahun 2020, kehebohan mulai menyeruak secara berangsur yang bahkan menjangkau seluruh dunia. Kehebohan ini dipicu oleh banyaknya jumlah korban dalam waktu relatif singkat disertai rasa khawatir semua pihak menghadapi Covid-19. Berbagai negara kemudian mulai menerapkan Protokol Covid-19 sesuai dengan anjuran World Health Organization (WHO) mulai dari cuci tangan, tidak berkumpul/melakukan pertemuan, menjaga jarak, membatasi keluar rumah bahkan dilakukan langkah isolasi mulai isolasi mandiri perorangan, komunitas, bahkan seluruh kota (mulai dari Pembatasan Sosial Berskala Besar/PSBB sampai lock down), sehingga salah satu dampaknya adalah mengakibatkan tidak dapat terlaksananya proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka disekolah ataupun di perkuliahan secara langsung hal ini dilakukan guna untuk memutus penyebaran covid-19. Akibat dampak dari pandemi covid-19 (khususnya pada dunia pendidikan) maka berbagai upaya pun dilakukan guna menemukan solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk meminimalisasi permasalahan yang dihadapi adalah

dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dari sekian banyak aplikasi yang menawarkan kemudahan untuk melaksanakan proses pembelajaran secara virtual di antaranya adalah aplikasi Aplikasi Zoom Cloud Meetings ataupun Microsoft Teams. Aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams adalah program perangkat lunak konferensi video yang dapat diakses melalui desktop, laptop, smartphone dan perangkat seluler lainnya, sehingga dapat dijadikan penerapan E-Learning sebagai media alternatif komunikasi jarak jauh. Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams adalah program perangkat lunak konferensi video yang dapat diakses melalui berbagai platform, termasuk desktop, laptop, smartphone, dan perangkat seluler lainnya. Dengan dukungan multichannel ini, kedua aplikasi tersebut dapat dijadikan sebagai penerapan E-Learning yang efektif sebagai media alternatif komunikasi jarak jauh (Rohmat, 2020).

Penggunaan aplikasi tersebut memfasilitasi interaksi langsung antara pengajar dan peserta didik melalui fitur-fitur seperti video call, chat, dan berbagi layar, yang sangat mendukung penyampaian materi ajar dengan cara yang dinamis dan menarik (Wang et al., 2021). Dalam era digital ini, kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi menjadi krusial, terutama di masa-masa tertentu seperti pandemi COVID-19 yang mengharuskan masyarakat tetap belajar meskipun harus menjaga jarak fisik (Baker, 2020).

Selain itu, teknologi informasi juga memberikan akses ke sumber belajar yang lebih luas melalui internet, sehingga peserta didik dapat mengakses materi dan informasi yang relevan kapan saja dan di mana saja, memperkaya pengalaman belajar mereka (Kukulska-Hulme, 2020). Hal ini menjadikan E-Learning tidak hanya sebagai alternatif tetapi juga sebagai solusi dalam upaya menjangkau pembelajaran yang lebih inklusif dan merata.

Dua aplikasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams. Kedua aplikasi ini menawarkan fitur-fitur yang mendukung komunikasi dan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Namun, meskipun keduanya memiliki kelebihan, masing-masing aplikasi juga memiliki kekurangan yang perlu dianalisis lebih lanjut.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan antara aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams dalam penerapan e-learning sebagai media komunikasi jarak jauh. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas kedua aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran di era digital saat ini.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Komunikasi

Menurut Cangara (2011:18-19), sebuah definisi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri pada studi komunikasi antar manusia (human communication) bahwa: komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antar sesama manusia; (2) melalui pertukaran informasi; (3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain; serta (4) berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu. Sedemikian beragam definisi komunikasi hingga pada tahun 1976 Dance dan Larson berhasil mengumpulkan 126 definisi komunikasi yang berlainan. Melihat berbagai komunikasi yang telah diberikan para ahli sangatlah beragam tergantung atas pendekatan yang digunakan dalam menelaah pengertian komunikasi itu sendiri. Menurut Saefullah (2007:2), menyatakan pada dasarnya secara terminologi para ahli berusaha mendefinisikan komunikasi dari berbagai perspektif, mulai dari perspektif filsafat, sosiologi, dan psikologi. Walaupun demikian dari berbagai definisi yang diungkapkan para ahli di atas maka secara umum komunikasi dapat diartikan sebagai suatu penyampaian pesan baik verbal maupun non verbal yang mengandung arti atau makna tertentu atau lebih jelasnya dapat dikatakan penyampaian informasi atau gagasan dari seseorang kepada orang lain baik itu berupa pikiran dan perasaan-perasaan melalui sarana atau saluran tertentu.

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan peranan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhannya. Maka dari itu manusia perlu melakukan interaksi dengan manusia lain. Komunikasi merupakan modal utama manusia untuk melakukan interaksi sosial dengan manusia lainnya guna memenuhi kebutuhan hidup mereka. Komunikasi dalam bentuk paling sederhana adalah transmisi pesan dari suatu sumber ke penerima. Menurut Stanley J. Baran (2012:5), “komunikasi adalah suatu proses dalam menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain dengan bertujuan untuk memberi tahu, mengeluarkan pendapat, mengubah pola sikap atau perilaku baik langsung maupun tidak langsung”. Jadi dalam hal ini komunikasi merupakan sebuah proses interaksi. Dalam hal ini komunikasi merupakan sebuah proses yang dilakukan manusia untuk menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya.

Media Komunikasi

Hardjana (2003:90), agar komunikasi interpersonal berjalan lancar dan mendatangkan hasil yang diterapkan, baik pemberi maupun penerima pesan perlu memiliki kemampuan dan komunikasi interpersonal yang diperlukan. Kompetensi komunikasi interpersonal adalah tingkat di mana perilaku kita dalam komunikasi interpersonal sesuai dan cocok dengan situasi dan membantu kita mencapai tujuan komunikasi interpersonal yang kita lakukan dengan orang lain. Liliweri (2009:128), mengatakan bahwa sekurang-kurangnya ada lima tujuan komunikasi manusia, yaitu: 1) Mempengaruhi orang lain, 2) Membangun atau mengelola relasi antar personal, 3) Menemukan perbedaan jenis pengetahuan, 4) Membantu orang lain, 5) Bermain atau bergurau.

Maka untuk melakukan komunikasi dibutuhkan sebuah media dalam proses penyampaiannya. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Jadi saat berkomunikasi membutuhkan sebuah media yang artinya bahwa ketika melakukan komunikasi dengan orang lain harus menggunakan alat atau sebuah sarana agar informasi atau maksud dari pemikiran yang ingin kita sampaikan dapat ditangkap oleh mitra tutur dengan baik.

Dengan kata lain media komunikasi adalah semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi. Media komunikasi sangat berperan dalam kehidupan masyarakat. Proses pengiriman informasi di zaman modern ini sangat canggih. Teknologi telekomunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi ataupun berita karena teknologi telekomunikasi semakin berkembang, semakin cepat, tepat, akurat, mudah, murah, efektif dan efisien.

Komunikasi Jarak Jauh

Menurut Effendy (2003:1), Komunikasi jarak jauh tersebut dikenal dengan istilah telekomunikasi yang diartikan sebagai komunikasi jarak jauh atau suatu proses penyampaian lambang-lambang yang mengandung pengertian dari komunikator dan komunikan saling berjauhan. Alat atau media yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh banyak macamnya di antaranya telepon, radio amatir, radio pemancar, televisi dan perkembangan terbaru adalah melalui internet. Media atau alat tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yang pertama yaitu media yang digunakan berkomunikasi dua arah (*two way trafficcommunication*) antara lain radio amatir/radio komunikasi dan telepon. Media komunikasi dua arah tersebut melibatkan dua subjek yang secara aktif berkomunikasi. Menurut Makarim (2005:221), Jenis yang kedua adalah media yang digunakan secara satu arah (*one way trafficcommunication*) yaitu radio siaran dan televisi yang hanya melibatkan satu subjek yang aktif sedangkan subjek lain pasif. Untuk media internet, terdapat kekhasan tersendiri karena media ini dapat menjadi media pasif contohnya tampilan website untuk media online dan dapat menjadi media aktif atau sebagai Media komunikasi.

Aplikasi Zoom Cloud Meetings

Menurut Ripai (2015:3) Zoom Cloud Meeting merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fitur video conference yang dapat mempertemukan banyak orang secara langsung tanpa harus bertatap muka secara fisik. Hanya dengan melalui koneksi internet dan melakukan registrasi pada website pada komputer atau mengunduh aplikasi pada smartphone, lalu ikuti alur yang tersedia, aplikasi Zoom Cloud Meeting sangat efektif digunakan sebagai media komunikasi dalam jaringan ketika salah satu pihak guru atau siswa mempunyai kendala untuk berkumpul bertatap muka secara fisik. Zoom Cloud Meeting dikategorikan sebagai media pembelajaran daring yang dapat diartikan sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Zoom Cloud Meeting merupakan aplikasi yang siap digunakan dan menyediakan fitur video teleconference sehingga pengguna jasa aplikasi Zoom Cloud Meeting dapat menggunakan di tempat yang berbeda-beda dan di waktu kapan saja tanpa harus bertatap muka secara fisik.

Aplikasi Microsoft Teams

Microsoft Teams adalah salah satu media komunikasi dan media pembelajaran daring yang dibuat dalam bentuk Microsoft Office 365. Office 365 yang merupakan penggabungan dari berbagai perangkat lunak seperti Microsoft Office, Microsoft SharePoint Online, Microsoft Exchange Online dan Microsoft Lync Online yang selalu terhubung dengan layanan komputasi awan atau cloud. Menurut Rahmi Ramadhani, dkk (2020:30), komputasi berbasis awan sendiri merupakan suatu layanan komputer yang berbasis cloud atau berbasis awan yang artinya merupakan gabungan pemanfaatan teknologi komputer dalam suatu jaringan dengan pengembangan berbasis internet (cloud) yang memiliki fungsi guna menjalankan program atau aplikasi melalui komputer-komputer yang terkoneksi secara bersama, tetapi tak semua yang terkoneksi melalui internet menggunakan komputasi awan.

Teknologi komputer berbasis sistem cloud ini merupakan suatu teknologi yang menjadikan internet sebagai pusat server untuk mengelola data dan juga aplikasi pengguna. Menurut Ghalyh Wardhana Putra, dkk (2020:95), Teknologi membantu para pengguna untuk menjalankan program tanpa instalasi dan membantu pengguna untuk mengakses data pribadi mereka melalui komputer dengan akses internet. Dalam Office 365 ada beberapa program berbasis cloud, yaitu Outlook, OneDrive, Word, Excel, PowerPoint, OneNote, SharePoint, Teams, ClassNote, Sway dan Form. Office 365 merupakan layanan langganan berbasis cloud dengan peralatan terbaik yang memungkinkan semua orang bekerja dengan cara yang modern. Dengan menggabungkan aplikasi terbaik seperti Excel dan Outlook dengan layanan cloud canggih seperti OneDrive dan Microsoft Teams. Office 365 memungkinkan semua pengguna menghasilkan dan berbagi banyak hal di mana saja di semua perangkat. Menurut Pradja, B.P & Baist, Abdul (2019:416), dengan menggunakan Microsoft Teams sebagai salah satu media pembelajaran daring yang tersedia, mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen, dengan penggabungan data dan informasi dari materi perkuliahan yang disampaikan, dan tersedia ruang percakapan. Mahasiswa dapat melakukan diskusi dengan mahasiswa lain, maupun dengan dosen dalam grup pada Teams. Dosen maupun mahasiswa dapat mengunggah dokumen, audio, video, tautan laman, dan mengunduhnya untuk berbagi informasi tambahan yang berkaitan dengan materi perkuliahan.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis perbandingan aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams dalam penerapan e-learning sebagai media komunikasi jarak jauh. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Makassar, dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data primer diperoleh dari interaksi langsung dengan pengguna aplikasi, sedangkan data sekunder diambil dari buku, jurnal, dan dokumen relevan yang berkaitan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi untuk mengamati penggunaan

aplikasi dalam konteks pembelajaran, wawancara dengan pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing aplikasi, serta tinjauan dokumen untuk mendalami informasi yang sudah ada. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi tema-tema yang muncul, serta untuk memahami bagaimana kedua aplikasi berfungsi dalam mendukung proses pembelajaran jarak jauh.

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini bertujuan untuk menyusun informasi yang diperoleh menjadi temuan yang dapat dipahami dan digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Dengan demikian, metodologi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams dalam konteks e-learning.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) telah menjadi sarana penting dalam konteks pendidikan, terutama sejak merebaknya pandemi COVID-19. Model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses belajar mengajar. Menurut Moore dan Kearsley (2012), pembelajaran jarak jauh adalah suatu struktur pendidikan yang memungkinkan interaksi antara pengajar dan peserta didik tanpa terhalang oleh lokasi fisik. Konsep ini telah diadaptasi secara luas oleh institusi pendidikan, baik formal maupun informal, untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di masa pandemi. Penerapan PJJ di Indonesia, misalnya, menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan platform digital untuk mendukung pembelajaran. Hal ini diakibatkan oleh kebijakan pemerintah yang mendorong semua lembaga pendidikan untuk beralih ke mode daring guna mempercepat proses pembelajaran (Kemendikbud, 2020). Meski demikian, pelaksanaan PJJ juga menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan akses teknologi, rendahnya interaksi sosial antara siswa, serta keterbatasan pengalaman pengajar dalam mengelola pembelajaran daring (Dahlia, 2020). Pembelajaran jarak jauh merupakan aktivitas dan pembelajaran dari jarak jauh yang menggunakan media internet dengan tujuan agar pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana 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.

Tabel 1.1 Hasil Kesimpulan Observasi 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, kebermaknaan, 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 dan Itsni Putri Rizqiyah	Upaya yang dilakukan pendidik dimasa pandemi dengan memanfaatkan tekhnologi yang ada dan mengembangkan diri melalului pelatihan dan sarana prasarana disekolah, sehingga peserta didik terkontrol dan terarah dalam belajar.
7	Mursyid Naserly Kasmir	Zoom Meeting merupakan platform yang mumpuni dan efektif digunakan dengan jumlah mahasiwa di bawah 20 orang. Jika lebih dari itu,

No.	Peneliti	Hasil Kesimpulan Penelitian
		maka aktivitas Zoom harus dibagi menjadi dua atau tiga sesi, sehingga pembelajaran daring yang efektif dapat dilaksanakan.
8	Junita Monica dan Dini Fitriawati	Pembelajaran online melalui aplikasi Zoom menjadikan pembelajaran lebih efektif, karena banyaknya fitur pendukung saat berlangsungnya pembelajaran online di tengah pandemik covid-19.
9	Danin Haqien dan Aqilla Afifadiyah Rahman	Pemanfaatan aplikasi zoom meeting sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dinilai praktis dan efisien bagi peserta didik, karena dengan menggunakan aplikasi Zoom Meeting komunikasi antara pendidik dan peserta didik lebih muda dibandingkan dengan berkomunikasi secara tertulis ataupun melalui chat.
10	An Nisaa Al Mu'min Liu dan Ilyas	Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran Online berbasis Zoom Meeting dilihat dari sisi keunggulan aplikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
11	Wandi Kuswandi	Pemanfaatan aplikasi Zoom Meeting dimasa pandemi COVID-19 menjadi media pembelajaran jarak jauh untuk mahasiswa IKIP Siliwangi. Penggunaan Zoom Meeting 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.
12	Lusy Angelina dan Dedi Rianto Rahadi	Strategi pemanfaatan teknologi informasi Zoom Meeting sangat membantu pelajar sehingga proses pembelajaran jarak jauh berjalan dengan baik. Software Zoom Meeting mempunyai banyak fitur yang bisa digunakan sebagai pendukung berjalannya rapat online, proses daring, dan lainnya. Seperti fitur berbagi layar untuk presentasi.
13	Jajang Bayu Kelana, Medita Ayu Wulandari, dan Duhita Savira Wardani	Aplikasi Zoom Meeting memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran terutama dalam mengembangkan sikap-sikap ilmiah seperti mandiri, kreatif, disiplin, berpikir kritis, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dan adapun

No.	Peneliti	Hasil Kesimpulan Penelitian
		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.
14	Dina Anika Marhayani	Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan e-learning berbasis zoom meeting didominasi oleh mahasiswa yang memiliki persepsi positif yang dilihat dari tiga aspek yakni aspek kemudahan, aspek kebermanfaatan, dan aspek persepsi penerimaan. E-learning berbasis zoom meeting juga memudahkan mahasiswa untuk memahami materi karena materi yang disajikan dosen di aplikasi zoom meeting jelas dan mudah dipahami.
15	Nur Atiyatun Nafisah, Dhiah Fitrayati	Ketiga indikator diperoleh nilai presentasi 78,43. Selain itu penggunaan microsoft teams juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.
16	Fari Handhina Kirana, Tri Lathif Mardi Suryanto, Eristya Maya Safitri	<i>Education quality</i> menjadi faktor utama yang mendorong <i>satisfaction</i> dan <i>intention to use</i> terhadap penggunaan Aplikasi Microsoft Teams. Sedangkan, <i>perceived ease of use</i> memediasi hubungan antara <i>actual use</i> dan <i>intention to use</i> . Hal ini didapat dari hasil uji hipotesis.
17	Barra Purnama Pradja, Abdul Baist	Dengan menggunakan Teams, dalam pembelajaran kolaboratif daring memungkinkan terhindarnya belajar sendirian, setiap anggota yang terlibat dalam kolaboratif daring dapat memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu dengan lainnya, ini berarti memudahkan untuk mendapatkan informasi masing-masing anggota di dalamnya, mengevaluasi ide-ide, memantau pekerjaan satu sama lain.
18	Yunara Maufiroh, Mohammad Afifulloh, Imam Safi'I	Penerapan aplikasi Microsoft Teams menjadi aplikasi dalam pembelajaran daring pada saat pandemi. Aplikasi tersebut bisa menjadi salah satu media pembelajaran bagi guru dan siswa, dan aplikasi sangat mempermudah dalam proses pembelajaran daring saat pandemi Covid 19.

No.	Peneliti	Hasil Kesimpulan Penelitian
19	Marudut Bernadtua Simanjuntak, Ninuk Lustyantie, Ifan Iskandar	Materi pembelajaran yang didasarkan pada penggunaan aplikasi Telegram dan Microsoft Teams dalam pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang untuk peningkatan kemampuan siswa, dalam penerapannya, memenuhi standar yang baik untuk direkomendasikan dalam keberlanjutan penggunaannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian hasil persepsi murid yang baik (sangat direkomendasikan).
20	Magdalena Letek Kari, Yohanes Bare, Oktavius Yoseph Tuta Mago	Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan memiliki pandangan dan penilaian yang baik terhadap hasil pembelajaran berbasis Blended Learning dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Teams.”

Dengan demikian dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams sebagai aplikasi online berbasis teknologi sebagai media komunikasi 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 smartphone teknologi android/ios dan juga perangkat komputer yang akan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik di mana pun dan kapan pun. Peserta didik dapat melihat materi pelajaran yang di sampaikan oleh pendidik dalam bentuk power point, maupun video menggunakan aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams dari jarak jauh

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan, dari hasil analisis jurnal- jurnal dan artikel yang relevan maka peneliti akan membahas temuan yang ada dan memodifikasi dengan teori yang ada kemudian membangun teori yang baru, serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian tentang analisis penggunaan aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams dalam E-Learning sebagai media komunikasi jarak jauh.

Hasil penelitian menyatakan bahwa Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams 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. 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 Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams memberikan kemudahan dan kebermanfaatn kepada peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dari jarak jauh, dan memahami materi yang akan disampaikan oleh pendidik melalui aplikasi Zoom Cloud Meetings

dan Microsoft Teams 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.

Kelayakan kedua aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams 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 Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams maka akan semakin baik meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik dari jarak jauh. Penggunaan aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams 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 Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams juga dapat membantu peserta didik untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran dari jarak jauh.

Desain tampilan Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams masing-masing berbeda sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, pendidik dapat memberikan materi bahan ajar dari jarak jauh. Pemilihan background di dalam aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams juga beragam dan bervariasi. Aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams 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 Zoom Meetings, media ini telah didukung dengan kualitas high definition (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.

Keunggulan media Microsoft Teams dapat di download secara gratis dan memungkinkan melakukan rapat sebanyak 100-300 partisipan jika berlangganan dengan Microsoft Teams Bisnis, Microsoft Teams 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 Microsoft Teams dapat bekerja pada perangkat android, IOS, windows dan Mac Virtual Background yang bisa diganti. Selain itu Microsoft Teams juga memiliki kelemahan yaitu, tidak adanya fitur hemat data sehingga bagi pengguna yang menggunakan Microsoft Teams boros dalam penggunaan data internet, Microsoft Teams belum tersedia semua fasilitas free bagi pengguna dalam menggunakan fitur-fitur yang lebih banyak, pengguna media Microsoft Teams harus memiliki jaringan yang ekstra agar tidak adanya gangguan pada saat penggunaan.

Berdasarkan hasil observasi studi dokumentasi yang dilakukan peneliti melalui penggunaan Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams 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 Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams sebagai media pembelajaran dari jarak jauh yang dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik. Kegunaan E-Learning (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 tuang 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 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 Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams 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 Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams diatas dapat berapa kelemahan aplikasi Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams yang sering terjadi di dalam penggunaannya. Dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan dengan menggunakan media Google Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams waktu dalam pembelajaran dibatasi, sehingga harus mengulang masuk untuk mendengarkan materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Tidak semua peserta didik dapat join melalui media Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams sewaktu pembelajaran berlangsung dikarenakan harus memiliki kecepatan jaringan internet sehingga dapat menghasilkan video yang bagus.

KESIMPULAN

Dari aspek pemanfaatan media Zoom Cloud Meetings dan Microsoft Teams dalam pembelajaran sangat baik digunakan dan mendukung terlaksananya proses pembelajaran dari jarak jauh, kedua aplikasi ini juga efektif dan efisien untuk pembelajaran jarak jauh. Untuk pembelajaran bagi tingkat siswa sampai dengan mahasiswa lebih cocok menggunakan aplikasi Microsoft Teams sebagai media pembelajaran jarak jauh dan lebih direkomendasikan dalam pembelajaran, dikarenakan penggunaan secara gratis dan tidak ada keterbatasan waktu. Aplikasi Zoom Cloud Meetings lebih bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi yang premium/berbayar sehingga tidak adanya keterbatasan waktu dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, D. (2020). COVID-19: implications for higher education. *International Higher Education*, 102, 12-13.
- Baran, S. J. (2012). *Introduction to mass communication: Media literacy and culture*. McGraw-Hill.
- Cangara, H. (2011). *Pengantar ilmu komunikasi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu komunikasi: Teori dan praktek*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hardjana, A. M. (2003). *Komunikasi intrapersonal & interpersonal*. Kanisius.
- Kukulska-Hulme, A. (2020). Mobile learning in a digital age: benefits and challenges. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 12(2), 1-13.
- Liliweri, A. (2009). *Dasar-dasar komunikasi antarbudaya*. LKiS.

- Makarim, N. A. (2005). Pengantar komunikasi kesehatan. Salemba Medika.
- Pradja, B. P., & Baist, A. (2019). The use of microsoft teams application in online learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25(3), 415-424.
- Rahmi Ramadhani, dkk. (2020). Microsoft teams sebagai media pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(1), 29-37.
- Ripai, A. (2015). Pemanfaatan aplikasi zoom cloud meeting sebagai media pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(2), 1-8.
- Rohmat, A. (2020). The use of zoom video conference to teach speaking in efl classroom. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(2), 155-163.
- Saefullah, A. (2007). Pengantar komunikasi antar pribadi. LKiS.
- Wang, H., Zhang, X., & Liu, Y. (2021). The impact of zoom fatigue on student learning outcomes in online courses. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(4), 252-264.