

ANALISIS *GOOGLE CLASSROOM* BERDASARKAN PERSEPSI SISWA/I DI SMK NEGERI 44 JAKARTA MENGGUNAKAN METODE SUS DAN WEBUSE

Neyna Zahra Nur Karimah¹, Wulan Dari^{2*}

Sistem Informasi^{1,2}, Universitas Nusa Mandiri^{1,2}

11211463@nusamandiri.ac.id¹, wulan.wld@nusamandiri.ac.id²

*Corresponding Author : wulan.wld@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Perubahan paradigma pembelajaran akibat pandemi mendorong pemanfaatan platform digital secara masif, salah satunya adalah *Google Classroom*. Meskipun populer digunakan di berbagai institusi pendidikan, belum banyak studi yang secara sistematis menilai kualitas kegunaan (*usability*) platform ini berdasarkan persepsi pengguna langsung, khususnya siswa sekolah menengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *usability Google Classroom* di SMK Negeri 44 Jakarta menggunakan dua metode standar, yaitu *System Usability Scale* (SUS) dan *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE). Penilaian dilakukan terhadap 86 responden dengan pengukuran kuantitatif melalui kuesioner serta masukan terbuka secara kualitatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS adalah 70,2 yang termasuk dalam kategori “Marginal High”, sedangkan skor rata-rata WEBUSE sebesar 71,25% yang masuk kategori “Good”. Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan seluruh item pada kedua instrumen adalah valid dan reliabel. Analisis tanggapan terbuka mengungkapkan beberapa kendala seperti kesulitan mengunggah file, keterbatasan fitur komunikasi, dan tampilan antarmuka yang kurang menarik. Temuan ini menyimpulkan bahwa *Google Classroom* dinilai cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran daring, namun memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kenyamanan dan efektivitas penggunaannya.

Kata kunci: *Evaluasi Pengguna; Google Classroom; SUS; Usability; WEBUSE*

Abstract

The shift in learning paradigms following the pandemic has driven massive adoption of digital platforms, one of which is Google Classroom. Although widely used across educational institutions, few studies have systematically evaluated its usability based on direct user perceptions, particularly among secondary school students. This study aims to assess the usability of Google Classroom at SMK Negeri 44 Jakarta using two standardized methods: the System Usability Scale (SUS) and the Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). Data were collected from 86 respondents through quantitative questionnaires and qualitative open-ended feedback. The results show that the average SUS score was 70.2, categorized as “Marginal High,” while the average WEBUSE score was 71.25%, classified as “Good.” Validity and reliability tests confirmed that all items in both instruments were valid and reliable. Open-ended responses revealed issues such as difficulties uploading files, limited communication features, and an unappealing interface. Overall, Google Classroom is considered sufficiently feasible as an online learning platform, yet requires further development to enhance user comfort and effectiveness.

Keywords: *Google Classroom; SUS; Usability; User Evaluation; WEBUSE*

1. Pendahuluan

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan perubahan dalam jenjang pendidikan. Pembelajaran di era modern tidak hanya berlangsung secara tatap muka, tetapi juga menggunakan berbagai *platform online* untuk mendukung pendidikan. *Google Classroom* adalah salah satu *platform* pendidikan digital yang paling populer dan banyak digunakan. *Google Classroom* adalah aplikasi pembelajaran gratis yang dapat digunakan untuk tujuan akademik maupun organisasi nirlaba[1]. *Platform* ini dikembangkan oleh *Google* untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring secara lebih efektif. Kemudahan akses, tampilan antarmuka yang sederhana, dan integrasi dengan layanan *Google* lainnya menjadikan *Google Classroom* sebagai solusi praktis dalam mendukung pembelajaran jarak jauh maupun *hybrid*.

Menurut data yang diperoleh dari *Google Trends*, pencarian untuk kata kunci “*Google Classroom*” menunjukkan lonjakan signifikan antara tanggal 19 hingga 25 Juli 2020, Hal ini mencerminkan tingginya minat masyarakat terhadap *platform* tersebut [2]. Puncak popularitas ini terjadi ketika lembaga pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia, melakukan peralihan besar-besaran ke sistem daring. Bahkan menurut Direktur Eksekutif Arus Survei Indonesia, Ali Rif’an, “Kita tanya kepada publik, platform belajar apa yang digunakan dalam pendidikan daring ini, publik menggunakan *Google Classroom* sebanyak 26,1 persen” [3]. Data ini menunjukkan bahwa *Google Classroom* merupakan salah satu *platform* pembelajaran paling dominan di masa peralihan tersebut [4].

Selain itu, studi sebelumnya oleh Setiawan dan Wicaksono dalam *Walisongo Journal of Information Technology, Vol 2 No.1 (2020)* menunjukkan bahwa *Google Classroom* menerima skor *usability* sebesar 82,8 yang menempatkannya dalam kategori “*Excellent*” berdasarkan metode *System Usability Scale*. Hasilnya menunjukkan bahwa *Google Classroom* sangat baik dalam hal kemudahan penggunaan dan kepuasan siswa saat menggunakannya di kampus, dan ini menunjukkan bahwa evaluasi seperti ini harus dilakukan di jenjang pendidikan menengah[5].

Di SMK Negeri 44 Jakarta, *Google Classroom* masih digunakan sebagai salah satu media utama dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran. Guru memanfaatkannya untuk membagikan materi, membuat penugasan, serta melakukan evaluasi hasil belajar siswa [6]. Selain itu, *platform* ini juga membantu siswa dan guru dalam berkomunikasi, terutama di luar kelas formal. Namun, efektivitas suatu sistem digital tidak hanya bergantung pada kelengkapan fitur, tetapi juga pada tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan oleh penggunanya.

Siswa sebagai pengguna utama tentu memiliki pengalaman berbeda-beda dalam menggunakan *platform* ini. Beberapa mungkin merasa *Google Classroom* sangat membantu, namun ada pula yang kesulitan memahami fitur-fiturnya[7]. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *Google Classroom* berdasarkan persepsi siswa/i di SMK Negeri 44 Jakarta. Penelitian ini menggunakan dua metode evaluasi *usability* untuk mendapatkan hasil yang komprehensif, yaitu *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem, dan *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)* untuk menilai persepsi pengguna terhadap aspek konten, navigasi, desain antarmuka, dan efektivitas performa *platform*.

Penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja kendala yang dialami siswa dalam menggunakan *Google Classroom* sebagai sistem pengelolaan tugas. Kendala tersebut bisa mencakup kesulitan teknis dalam mengakses *platform*, kebingungan saat mengunggah tugas, atau bahkan kurangnya pemahaman terhadap alur kerja sistem. Mengetahui kendala-kendala ini sangat penting agar sekolah dapat memberikan solusi yang tepat, misalnya berupa pelatihan penggunaan *platform* atau perbaikan prosedur pengajaran digital.

Dalam konteks sekolah menengah kejuruan, kemampuan siswa/i dalam mengoperasikan teknologi juga merupakan bagian dari kesiapan menghadapi dunia kerja. Maka dari itu, hasil dari evaluasi ini dapat menjadi dasar untuk menyusun rekomendasi perbaikan guna meningkatkan pengalaman siswa/i dalam menggunakan *Google Classroom*. Rekomendasi ini diharapkan tidak hanya relevan untuk SMK Negeri 44 Jakarta, tetapi juga bermanfaat bagi institusi pendidikan lain yang masih menggunakan *platform* serupa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat evaluatif, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran berbasis digital yang lebih inklusif, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna.

2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi didefinisikan sebagai kombinasi terstruktur dari perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, prosedur, dan sumber daya manusia yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Sistem ini memungkinkan integrasi data dan aktivitas bisnis sehingga meningkatkan efisiensi operasional dan efektivitas strategi manajerial[8]. Dalam pendidikan, sistem informasi berperan penting dalam mengelola aktivitas pembelajaran berbasis digital, termasuk dalam pengelolaan materi, tugas, dan interaksi antara guru dan siswa melalui platform daring seperti Learning Management System (LMS).

2.2 Usability

Usability atau kegunaan merujuk pada kualitas antarmuka sistem dalam mendukung interaksi yang mudah, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Usability merupakan dimensi kunci dalam Human-Computer Interaction (HCI) dan memainkan peran penting dalam menentukan pengalaman pengguna. Jakob Nielsen mengidentifikasi lima komponen utama usability: learnability (kemudahan dipelajari), efficiency (efisiensi penggunaan), memorability (mudah diingat), error (tingkat dan keparahan kesalahan), dan satisfaction (kepuasan pengguna) [9]. Dalam pengembangan sistem informasi, usability tidak hanya menjadi tolok ukur keberhasilan desain antarmuka, tetapi juga penentu adopsi dan keberlanjutan penggunaan sistem oleh pengguna.

2.3 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah instrumen evaluasi usability yang dikembangkan oleh John Brooke dan telah digunakan secara luas dalam berbagai studi lintas disiplin. SUS terdiri atas 10 item pertanyaan dengan skala Likert lima poin, yang dikompilasi menjadi satu skor usability dalam rentang 0–100. Skor ini mencerminkan persepsi keseluruhan pengguna terhadap kemudahan dan efisiensi sistem. SUS dikenal sebagai metode yang cepat, ekonomis, namun tetap reliabel dan valid [10]. Dalam evaluasi sistem pendidikan, SUS memungkinkan institusi memperoleh gambaran awal tentang performa antarmuka dari sudut pandang siswa atau pengguna akhir.

2.4 Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)

WEBUSE merupakan metode kuantitatif berbasis kuesioner yang dirancang untuk menilai tingkat usability dari sebuah situs web atau aplikasi daring melalui lima kategori utama: konten, organisasi dan keterbacaan, navigasi dan tautan, desain antarmuka pengguna, serta performa dan efektivitas[11]. Setiap item dinilai dengan skala merit antara 0 hingga 1. Skor akhir diklasifikasikan ke dalam lima tingkat *usability*, mulai dari “Bad” hingga “Excellent”.

Keunggulan WEBUSE terletak pada kemampuannya memberikan evaluasi yang menyeluruh terhadap elemen-elemen visual dan fungsional dari sistem berbasis web. Dalam konteks pembelajaran digital, metode ini relevan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap platform LMS seperti *Google Classroom*.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis persepsi siswa/i SMK Negeri 44 Jakarta terhadap penggunaan *Google Classroom* berdasarkan dua metode evaluatif, yaitu *System Usability Scale (SUS)* dan *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengevaluasi aspek kegunaan (*usability*) sistem secara sistematis melalui instrumen kuesioner yang terukur.

Langkah penelitian dimulai dari identifikasi masalah, yakni kebutuhan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas *Google Classroom* digunakan sebagai media pembelajaran daring di tingkat sekolah menengah kejuruan. Setelah merumuskan masalah dan tujuan, peneliti melanjutkan dengan kajian pustaka yang menjadi dasar teoritis dalam menyusun kerangka analisis. Tahapan berikutnya adalah merancang kuesioner yang memuat item-item berdasarkan metode SUS dan WEBUSE. Kuesioner SUS terdiri atas sepuluh pernyataan yang mencerminkan pengalaman pengguna terhadap kemudahan dan kenyamanan penggunaan sistem. Sementara WEBUSE menyajikan 24 pernyataan yang terbagi ke dalam empat dimensi utama, yaitu konten, navigasi, desain antarmuka, serta performa dan efektivitas.

Sebelum disebar, instrumen kuesioner diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan metode korelasi Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan nilai *Cronbach's Alpha*. Pengujian ini dilakukan kepada 30 siswa yang tidak termasuk dalam sampel utama, untuk menjamin bahwa item kuesioner mampu mengukur persepsi pengguna secara akurat dan konsisten.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik, yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner daring. Observasi dilakukan untuk memahami secara langsung pola penggunaan *Google Classroom* oleh siswa, sedangkan wawancara dilakukan dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum guna memperoleh informasi terkait kebijakan dan implementasi platform tersebut di sekolah. Studi pustaka dimanfaatkan untuk mendukung teori dan metode yang digunakan. Sementara itu, kuesioner didistribusikan secara daring melalui Google Form kepada siswa/i yang menjadi responden penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i SMK Negeri 44 Jakarta yang berjumlah 640 orang. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10%, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 86 responden. Pemilihan responden dilakukan secara acak sederhana (*simple random sampling*) agar setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih.

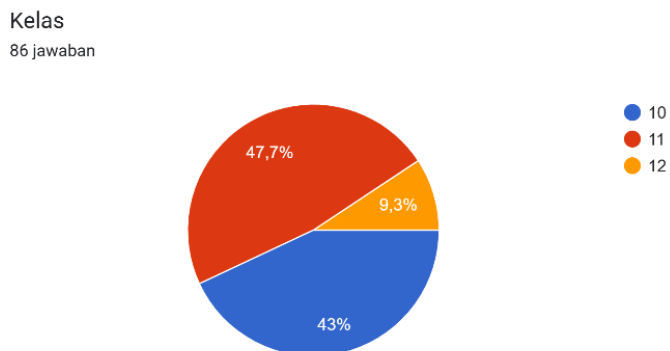
Analisis data dilakukan secara kuantitatif. Untuk metode SUS, skor setiap item dihitung berdasarkan kategori pernyataan: item ganjil sebagai pernyataan positif dan item genap sebagai pernyataan negatif. Nilai total kemudian dikalikan 2,5 untuk menghasilkan skor usability dalam skala 0–100. Skor ini kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori Excellent, Good, Acceptable, atau Poor.

Sementara itu, analisis data WEBUSE dilakukan dengan mengkonversi jawaban ke dalam skor merit, mulai dari 0,00 hingga 1,00. Skor setiap dimensi dihitung dari rata-rata pernyataan dalam masing-masing kategori, lalu dirata-ratakan kembali untuk memperoleh nilai usability keseluruhan. Kategori usability ditentukan berdasarkan skala pengukuran yang telah ditetapkan, mulai dari Bad hingga Excellent.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Demografi Responden

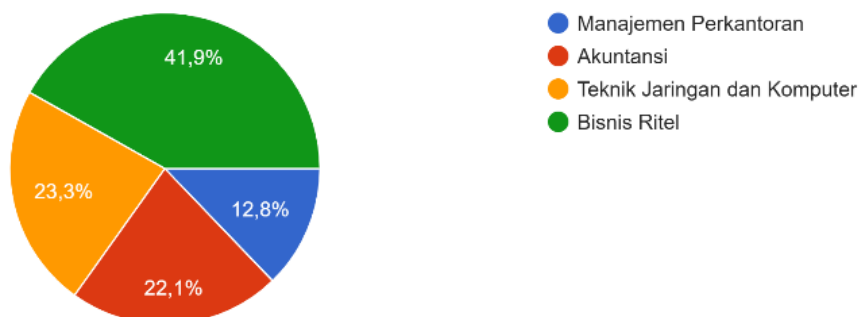
Peneliti telah mengumpulkan data demografi responden dari total 86 siswa/i SMK Negeri 44 Jakarta yang telah mengisi kuesioner secara lengkap. Tujuan dari pengumpulan data demografi ini adalah untuk memastikan bahwa responden yang terlibat sesuai dengan kriteria penelitian, yaitu siswa aktif yang telah menggunakan *Google Classroom* minimal selama satu semester.



Gambar 1. Persentase Responden Berdasarkan Kelas

Diagram lingkaran ini menggambarkan distribusi responden berdasarkan jenjang kelas di SMK Negeri 44 Jakarta. Dari total 86 responden, mayoritas berasal dari kelas XI dengan persentase sebesar 47,7%, disusul oleh kelas X sebanyak 43%, dan kelas XII hanya sebesar 9,3%. Persentase rendah dari kelas XII bukan disebabkan oleh kurangnya pengalaman, melainkan karena sebagian besar siswa kelas XII telah menyelesaikan masa studinya dan tidak lagi aktif mengikuti survei. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih banyak mempresentasikan persepsi siswa kelas X dan XI yang saat ini masih aktif menggunakan *Google Classroom* dalam kegiatan belajar mengajar.

Jurusan
86 jawaban



Gambar 2. Persentase Responden Berdasarkan Jurusan

Grafik ini menunjukkan distribusi responden berdasarkan jurusan yang ada di SMK Negeri 44 Jakarta. Jurusan dengan jumlah responden terbanyak adalah Bisnis Ritel dengan persentase 41,9%, kemudian diikuti oleh Teknik Jaringan dan Komputer sebanyak 23,3%, Akuntansi sebesar 22,1%, dan Manajemen Perkantoran sebesar 12,8%. Komposisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Google Classroom* paling tinggi terjadi di jurusan Bisnis Ritel, sehingga persepsi *usability* dari jurusan ini akan memberikan pengaruh dominan terhadap hasil keseluruhan penelitian.

4.2 Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Instrumen *System Usability Scale* (SUS) menggunakan analisis korelasi Pearson menunjukkan bahwa seluruh item pada kuesioner SUS memiliki nilai korelasi di atas 0,60 terhadap total skor, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05. Nilai korelasi tertinggi terdapat pada item Q04 sebesar 0,847, sedangkan yang terendah pada Q03 sebesar 0,735. Meskipun demikian, seluruh item dinyatakan valid karena masih berada di atas ambang batas *r* tabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen SUS valid secara konstruk dan layak digunakan dalam penelitian ini.

Instrumen WEBUSE dibagi ke dalam empat dimensi utama, yaitu *Content Quality*, *Navigation and Links*, *User Interface Design*, dan *Performance and Effectiveness*. Tabel 1. menyajikan ringkasan hasil uji validitas untuk masing-masing dimensi.

Tabel 1. Ringkasan Uji Validitas Instrumen *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE)

Dimensi WEBUSE	r Hitung Tertinggi	r Hitung Terendah	Keterangan
Content Quality	0.913 (Q05)	0.862 (Q06)	Valid
Navigation and Links	0.893 (Q03)	0.717 (Q04)	Valid
User Interface Design	0.855 (Q01)	0.728 (Q05)	Valid
Performance and Effectiveness	0.941 (Q01)	0.795 (Q06)	Valid

4.3 Uji Reliabilitas

Hasil pengujian reliabilitas terhadap seluruh butir pertanyaan dalam kuesioner SUS menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,934. Nilai ini berada jauh di atas ambang batas minimal, yang mengindikasikan bahwa instrumen SUS memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen ini sangat reliabel dalam mengukur tingkat usability *Google Classroom* seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Reliabilitas Instrumen *System Usability Scale* (SUS)

Instrumen	Jumlah Item	<i>Cronbach's Alpha</i>	Interpretasi
System Usability Scale (SUS)	10	0.934	Reliabel

Instrumen WEBUSE terdiri atas empat dimensi utama. Setiap dimensi diuji secara terpisah untuk mengetahui konsistensi internalnya. Tabel 3. merupakan hasil uji reliabilitas per dimensi.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Dimensi WEBUSE	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Interpretasi
Content Quality	0.931	Reliabel
Navigation and Links	0.905	Reliabel
User Interface Design	0.880	Reliabel
Performance and Effectiveness	0.858	Reliabel

Keempat dimensi dalam instrumen WEBUSE menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,85, yang menandakan bahwa seluruh dimensi memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Tidak terdapat satu pun dimensi dengan nilai di bawah batas minimal, sehingga semua dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian ini.

4.4 Hasil Evaluasi *System Usability Scale* (SUS)

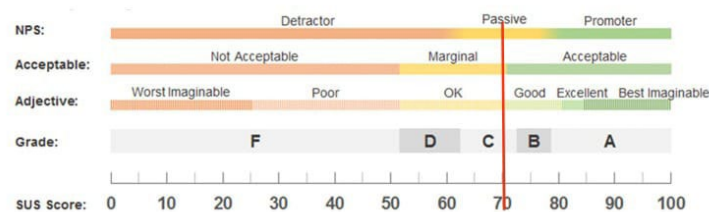
Evaluasi usability *Google Classroom* dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan metode standar dalam mengukur persepsi kemudahan penggunaan suatu sistem. Dalam penelitian ini, sebanyak 86 responden siswa/i SMK Negeri 44

Jakarta mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pernyataan, masing-masing dinilai menggunakan skala Likert 1–5.

Skor setiap responden dihitung berdasarkan aturan SUS, yaitu:

- Untuk pernyataan ganjil (positif): skor = nilai jawaban – 1
- Untuk pernyataan genap (negatif): skor = 5 – nilai jawaban
- Seluruh skor dijumlahkan dan dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai SUS akhir (skala 0–100)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)*, diperoleh skor rata-rata sebesar **70,2** dari 86 responden. Skor ini berada dalam rentang “*Marginal - High*” dan tergolong ke dalam kategori “*OK*” dengan *grade C* menurut standar interpretasi *SUS*.



Gambar 3. Hasil Interpretasi Skor SUS

Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, *Google Classroom* dinilai memiliki tingkat *usability* yang baik oleh para siswa, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal. Skor ini juga mencerminkan bahwa mayoritas pengguna merasa cukup nyaman dalam menggunakan platform tersebut untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring di SMK Negeri 44 Jakarta.

4.5 Hasil Evaluasi *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*

Evaluasi *usability Google Classroom* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*. Metode ini mengukur persepsi pengguna terhadap empat dimensi utama kegunaan sistem, yaitu konten, navigasi dan tautan, desain antarmuka pengguna (*User Interface Design*), serta performa dan efektivitas (*Performance and Effectiveness*). Setiap dimensi diukur menggunakan enam pernyataan yang dinilai melalui skala Likert, kemudian dikonversi ke dalam skor merit (0,00–1,00) guna memberikan hasil kuantitatif yang dapat diinterpretasikan dengan objektif. Berikut Hasil Evaluasi per Dimensi

1. Dimensi *Content*

Rata-rata skor merit pada dimensi *Content* adalah 0,69, yang termasuk dalam kategori *Good*. Skor ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa menilai konten dalam *Google Classroom* cukup jelas, relevan, dan mudah diakses. Informasi yang tersedia dianggap disusun secara sistematis, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta sesuai dengan kebutuhan dan topik pembelajaran. Tidak adanya kesulitan berarti dalam memahami materi menunjukkan bahwa penyampaian konten di platform ini telah cukup efektif.

2. Dimensi *Navigation and Links*

Skor rata-rata sebesar 0,71 juga masuk dalam kategori *Good*. Hal ini menunjukkan bahwa fitur navigasi dan tautan dalam *Google Classroom* dinilai memudahkan siswa dalam menjalankan aktivitas pembelajaran. Letak menu yang intuitif, ketersediaan tombol navigasi seperti “kembali” atau “beranda”, serta fungsi tautan yang konsisten menjadi aspek yang mendukung kelancaran penggunaan. Meskipun demikian, beberapa responden tetap

menyuarakan adanya sedikit hambatan dalam menavigasi fitur-fitur tertentu, sehingga masih terdapat ruang perbaikan.

3. Dimensi *User Interface Design*

Dengan skor rata-rata sebesar 0,73, dimensi desain antarmuka menempati posisi tertinggi di antara seluruh dimensi yang diukur, dan masuk dalam kategori *Good*. Tampilan visual *Google Classroom* dinilai cukup menarik dan fungsional. Kombinasi warna, tata letak, serta konsistensi desain antar halaman membantu menciptakan kenyamanan dalam penggunaan. Ketiadaan elemen-elemen yang mengganggu, seperti animasi berlebihan atau iklan yang tidak relevan, turut mendukung persepsi positif siswa terhadap desain antarmuka.

4. Dimensi *Performance and Effectiveness*

Dimensi ini memperoleh nilai rata-rata 0,72, yang juga masuk dalam kategori *Good*. Aspek performa meliputi kecepatan akses, stabilitas sistem, dan efisiensi penggunaan *Google Classroom*. Siswa merasa bahwa aplikasi mampu merespon instruksi dengan cepat, menyediakan informasi yang tepat, dan dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis signifikan. Hal ini penting mengingat kelancaran teknis sangat mempengaruhi efektivitas proses belajar daring.

Tabel 4. Rangkuman dan Interpretasi Dimesi

Dimensi	Rata-rata Skor Merit	Kategori
Content	0,69	Good
Navigation and Links	0,71	Good
User Interface Design	0,73	Good
Performance and Effectiveness	0,72	Good
Total Usability Score	0,7125	Good

Total skor usability *Google Classroom* berdasarkan metode WEBUSE adalah 2,85, yang jika dirata-ratakan menghasilkan nilai 0,7125 (71,25%), dan termasuk dalam kategori *Good*. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, platform *Google Classroom* telah memenuhi standar usability yang cukup baik menurut persepsi siswa SMK Negeri 44 Jakarta.

4.6 Analisis Masukan Terbuka dari Responden

Selain menggunakan kuesioner tertutup berbasis *System Usability Scale (SUS)* dan *Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)*, peneliti turut menyertakan satu kolom terbuka dalam instrumen penelitian untuk mengakomodasi kritik, saran, serta pengalaman pribadi siswa selama menggunakan *Google Classroom*. Kolom ini memungkinkan responden menyampaikan persepsi secara bebas, tanpa dibatasi oleh skala atau indikator yang telah ditentukan. Dengan demikian, pendekatan ini bertujuan menangkap dimensi pengalaman pengguna secara lebih holistik dan mendalam.

Dari total 86 responden, sebanyak 49 siswa atau sekitar 57% tidak memberikan masukan, baik karena membiarkan kolom kosong maupun menyatakan bahwa mereka tidak memiliki kritik atau saran terhadap penggunaan *Google Classroom*. Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai bentuk kepuasan terhadap layanan yang telah mereka terima, atau kemungkinan lain adalah kurangnya motivasi untuk menyampaikan umpan balik secara terbuka.

Sementara itu, sebanyak 37 responden lainnya (43%) memberikan masukan dengan berbagai isi yang bervariasi, mulai dari pujian terhadap kemudahan penggunaan platform, hingga kritik terhadap aspek teknis tertentu. Kategori masukan yang paling dominan berkaitan dengan kesulitan mengunggah file atau tugas, termasuk pengunggahan video yang seringkali memerlukan waktu lama, bahkan gagal terkirim. Beberapa responden menyatakan bahwa proses upload terasa lambat atau sistem mengalami lag, yang pada akhirnya mengganggu kelancaran pengumpulan tugas.

Selain itu, sejumlah responden juga melaporkan adanya bug atau *error* ringan dalam sistem, seperti kegagalan sistem saat berpindah kelas dengan akun berbeda, atau penilaian tugas yang tidak langsung masuk ke dalam sistem. Masalah semacam ini, meskipun tergolong ringan, berpotensi menurunkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam jangka panjang.

Keluhan lain yang cukup menonjol adalah terkait minimnya fitur komunikasi langsung di dalam aplikasi, seperti fitur chat atau panggilan video terintegrasi. Beberapa siswa berharap *Google Classroom* dilengkapi dengan fungsi sejenis *Zoom* atau *Google Meet* yang langsung tersedia tanpa harus mengakses aplikasi tambahan. Keterbatasan komunikasi dua arah secara real time dinilai membatasi interaksi siswa dengan guru dalam konteks pembelajaran daring.

Dari sisi estetika dan desain, terdapat pula saran untuk peningkatan tampilan antarmuka (*user interface*) agar lebih menarik dan interaktif. Responden menilai bahwa meskipun secara fungsi sudah memadai, desain visual *Google Classroom* masih terasa sederhana dan kurang memberi pengalaman belajar yang menyenangkan.

Masalah aksesibilitas akibat koneksi internet yang tidak stabil juga turut diangkat oleh beberapa responden. Mereka mengungkapkan bahwa *Google Classroom* sulit diakses ketika berada di wilayah dengan sinyal yang lemah, dan hal ini menyebabkan keterlambatan dalam membuka materi maupun mengumpulkan tugas. Dalam konteks pendidikan digital, persoalan ini menjadi catatan penting mengingat tidak semua siswa memiliki kondisi infrastruktur jaringan yang merata.

Selanjutnya, terdapat pula masukan yang menyarankan adanya pengelompokan materi berdasarkan topik, agar siswa lebih mudah dalam menavigasi kelas dan menemukan informasi yang relevan. Sejumlah responden juga menyinggung soal kurangnya transparansi dalam sistem penilaian, terutama terkait tugas yang telah dikerjakan namun belum masuk dalam rekap nilai.

Di sisi lain, tidak sedikit responden yang menyampaikan apresiasi terhadap kemudahan dan manfaat *Google Classroom*. Mereka menilai bahwa platform ini telah membantu proses pembelajaran daring secara signifikan, mulai dari distribusi materi, pengumpulan tugas, hingga pemberian pengumuman. Beberapa bahkan menyebutkan bahwa sejak awal penggunaan, mereka tidak mengalami kesulitan sama sekali dan merasa nyaman beradaptasi dengan fitur yang tersedia.

5. Kesimpulan dan Saran

Hasil pengukuran usability dengan metode SUS menunjukkan bahwa *Google Classroom* memiliki tingkat kegunaan yang cukup baik. Skor rata-rata sebesar 70,2 menempatkan platform ini dalam kategori "OK" dengan grade C. Artinya, meskipun sistem dinilai fungsional dan mendukung proses pembelajaran daring, masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

Lebih lanjut, hasil evaluasi dengan metode WEBUSE memperkuat temuan tersebut. Keempat dimensi utama usability yang dinilai—yaitu Content Quality, Navigation and Links, User Interface Design, serta Performance and Effectiveness—seluruhnya menunjukkan skor yang masuk dalam kategori "Good", dengan rata-rata keseluruhan sebesar 71,25%. Dimensi User Interface Design mencatat skor tertinggi, yang mengindikasikan bahwa tampilan antarmuka *Google Classroom* cukup diapresiasi oleh para siswa. Sementara itu, Content Quality memperoleh skor terendah, meskipun tetap dalam kategori baik, menandakan bahwa konten masih memiliki ruang untuk pengembangan dari segi kualitas penyampaian dan daya tarik.

Dari sisi validitas dan reliabilitas instrumen, seluruh butir pertanyaan dalam kuesioner SUS dan WEBUSE telah diuji secara statistik dan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Semua item terbukti valid dengan korelasi antar item $> 0,60$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Demikian pula, nilai *Cronbach's Alpha* pada masing-masing instrumen menunjukkan

konsistensi internal yang sangat tinggi, dengan nilai 0,934 untuk SUS dan berkisar antara 0,858 hingga 0,931 untuk seluruh dimensi WEBUSE. Hal ini menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan memiliki keandalan yang kuat.

Menariknya, temuan kuantitatif ini juga didukung oleh data kualitatif yang diperoleh melalui kolom terbuka dalam kuesioner. Dari total 86 responden, sebanyak 37 siswa memberikan masukan secara langsung, sementara 49 lainnya memilih tidak mengisi kolom tersebut, dengan sebagian besar menyatakan bahwa *Google Classroom* sudah cukup membantu dan tidak memerlukan perbaikan signifikan. Masukan yang diberikan mencakup berbagai aspek, seperti kesulitan mengunggah file dan video, bug atau error ringan, tampilan antarmuka yang dinilai kurang menarik, keterbatasan fitur komunikasi langsung, hingga kendala teknis akibat koneksi internet. Meskipun bersifat minor, kritik-kritik ini penting untuk menjadi bahan refleksi bagi pengembangan sistem lebih lanjut.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, disarankan agar pengembang platform *Google Classroom* mempertimbangkan beberapa langkah perbaikan. Pertama, penambahan fitur komunikasi real-time seperti pesan langsung atau panggilan video terintegrasi di dalam aplikasi dapat meningkatkan efisiensi interaksi antara guru dan siswa. Kedua, sistem unggah file perlu dioptimalkan agar dapat berjalan dengan lebih stabil dan cepat, terutama dalam kondisi koneksi terbatas. Ketiga, perbaikan desain antarmuka dari segi estetika dan pengalaman pengguna (UX) diharapkan dapat menjadikan platform lebih menarik, tanpa mengurangi kesederhanaan dan kemudahan navigasi.

Referensi

- [1] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability *Google Classroom* Menggunakan System Usability Scale," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, p. 71, 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [2] GoogleTrends, "Google Trends : *Google Classroom*."
- [3] Kompas.com, "'Survei: *Google Classroom* Jadi Platform Belajar Paling Sering Digunakan Saat PJJ,'" 2020.
- [4] P. Candra Susanto, D. Ulfah Arini, L. Yuntina, J. Panatap Soehaditama, and N. Nuraeni, "Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)," *J. Ilmu Multidisiplin*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2024, doi: 10.38035/jim.v3i1.504.
- [5] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus)," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.
- [6] Eri Rustamaji and Dzihan Aufa Kilmi Firdausi, "Analisis Usability Aplikasi *Google Classroom* Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 2, pp. 252–263, 2024, doi: 10.32520/jupel.v6i2.3291.
- [7] Y. Nurwinto, *Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Melalui Workshop IT*. Semarang: Cipta Prima Nusantara, 2023.
- [8] I. F. Agustina, *Buku Ajar Pengantar Sistem Informasi*, no. January. 2024. doi: 10.21070/2024/978-623-464-086-1.
- [9] M. T. Dr.Tenia Wahyuningrum, S.Kom., "Mengukur Usability Perangkat Lunak," no. 1596, p. 96, 2021.
- [10] D. Rosnaedi *et al.*, "Penerapan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)," vol. 9, no. 3, pp. 1–10, 2025.
- [11] Andiputra and R. Tanamal, "Analysis of Usability Using Webuse Method on Website Kitabisa.Com," *Bus. Manag. J.*, vol. 16, no. 1, pp. 11–15, 2020.