**ANALISIS *USABILITY* PENGGUNAAN *PLATFORM GOOGLE CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN PPKP**

**DI SMKN 1 JAKARTA**

Nadia Aulia Rizkiani1), Tuti Iriani2), dan R. Eka Murtinugraha3)

1, 2,3)Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

e-mail: [nadiaaulr29@gmail.com](mailto:nadiaaulr29@gmail.com)1), [tutiiriani@unj.ac.id](mailto:tutiiriani@unj.ac.id)2), [r\_ekomn@unj.ac.id](mailto:r_ekomn@unj.ac.id)3)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui usabilitas penggunaan *platform Google Classroom* pada kompetensi keahlian bisnis konstruksi dan properti di SMKN 1 Jakarta. *Usability* dalam penelitian ini dilihat pada indikator efektivitas, efisien dan kepuasan dari segi pengguna. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kompetensi keahlian bisnis konstruksi dan properti tahun ajaran 2020 pada mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan kosntruksi dan properti yang berjumlah 43 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner dan pedoman wawancara. Hasil uji reliabilitas instrumen adalah 0,968. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa pada indikator efisien dan efektif memiliki presentase lebih dari 80% yang berarti bahwa *Google Classroom* dapat mempermudah peserta didik untuk menemukan informasi pembelajaran maupun penugasan dan kemudahan penggunaan fitur – fitur yang telah tersedia di dalamnya. Sedangkan untuk indikator kepuasan pengguna memiliki presentase lebih dari 95% karena *Google Classroom* memiliki tampilan yang menarik dan sederhana untuk digunakan oleh peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *usability* penggunaan *platform Google Classroom* sudah sangat baik karena hasil presentase semua indikator hampir mencapai 100%.

**Kata Kunci**: Usability, Google Classroom, Peserta didik

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the usability of using Google Classroom online learning media on the competence of construction and property business expertise at SMKN 1 Jakarta. Usability in this study is seen on indicators of effectiveness, efficiency and satisfaction in terms of users. The population of this research is the students of construction and property business expertise competencies for the 2020 academic year in the subjects of construction and property implementation and supervision, totaling 43 respondents. The data collection technique used a questionnaire instrument and interview guidelines. The result of the instrument reliability test is 0.968. The results of this study indicate that the efficient and effective indicators have a percentage of more than 80% which means that Google Classroom can make it easier for students to find learning and assignment information and the ease of use of the features that are available in it. Meanwhile, the user satisfaction indicator has a percentage of more than 95% because Google Classroom has an attractive and simple appearance to be used by students.*

**Keywords**: Usability, Google Classroom, Students

# Pendahuluan

P

enyebaran virus Covid-19 yang terjadi pada awal tahun 2020 berdampak buruk bagi semua sektor termasuk pendidikan. Salah satu yang mengalami perubahan adalah proses pembelajaran tatap muka berganti menjadi proses Belajar dari Rumah (BDR) secara daring. Sesuai dengan peraturan pemerintah dalam Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 Tahun 2020, pembelajaran secara daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam tempat dan waktu yang berbeda untuk dapat berinteraksi dengan bantuan melalui internet. Pembelajaran daring pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat – perangkat *mobile* seperti telepon pintar, *tablet* dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja “[5]”. Pembelajaran daring ini memanfaatkan berbagai variasi media dan teknologi untuk menyampaikan materi kepada peserta didik “[17]”. *Platform* yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran daring dapat berupa *Zoom, Whatsapp Goup, Google Classroom, Google Meet, Edmodo, Quiziz* dan sebagainya.

Hasil studi awal pada kompetensi keahlian bisnis konstruksi dan properti di SMKN 1 Jakarta mengenai *Platform* yang digunakan dalam pembelajaran daring, menunjukkan bahwa 100% semua guru menggunakan *Google Classroom* khususnya pada mata pelajaran Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi dan Properti (PPKP). Pemilihan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran ini dikarenakan mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti merupakan mata pelajaran praktik dalam proses pembelajaran tatap muka, namun tidak memungkinkannya pelaksanaan praktik di dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, guru memaksimalkan proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan *Classroom* untuk memberikan materi – materi ajar yang berupa video pembelajaran maupun *power point* yang menjelaskan materi – materi terkait praktik di dalamnya agar peserta didik dapat memahaminya dengan mudah. Walaupun demikian data juga menunjukkan masih terdapat beberapa permasalahan kuota internet sehingga peserta didik tidak mengerjakan tugas sekolah, penggunaan *smartphone* yang bergantian dengan anggota keluarga lainnya, kurangnya kesadaran dari diri peserta didik itu sendiri dan juga kurangnya peran orang tua dalam membimbing anak selama belajar daring.

*Google Classroom* merupakan alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan peserta didik untuk menciptakan kelas secara virtual, mengorganisasi penugasan, mendukung kolaborasi dan membantu komunikasi yang lebih baik “[1][4]”. Namun dalam prosesnya, pembelajaran daring memiliki kendala antara lain peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh pengajar, jaringan internet yang kurang bersahabat serta peserta didik merasa kesulitan mengatur waktu belajar mereka karena banyaknya aktivitas yang harus dikerjarkan di rumah. Selain itu, peserta didik yang memiliki motivasi rendah dalam belajar secara mandiri cenderung melalaikan tugas – tugas yang telah diberikan oleh guru “[9]”. Namun juga proses belajar daring memberikan kemudahan lainnya yaitu proses belajar karena tidak terkendala waktu dan tempat. Pembelajaran melalui kelas – kelas virtual dapat diakses dimana pun dan kapan pun tidak terikat ruang dan waktu “[18]”.

Penggunaan *platform Google Classroom* pada pembelajaran daring ini berkaitan dengan keefektifan dan efisien dalam menggunakannya agar materi ajar yang disampaikan dapat tetap terpenuhi kepada peserta didik. Salah satu cara untuk mengetahui apakah *platform Google Classroom* yang digunakan ini sudah memenuhi kebutuhan pelaksanaan proses pembelajaran daring adalah dengan melakukan penilaian *usability* dari sudut pandang guru maupun peserta didik dalam menggunakan atau mengakses *Google Classroom* selama proses pembelajaran berlangsung. Pengertian *usability* adalah mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan. Tingkat *usability* dapat diukur berdasarkan aspek efektivitas, efisien dan kepuasan pengguna dari sudut pandang guru dan juga peserta didik saat mengakses *Google Classroom “*[13]”.

Salah satu pengukuran evaluasi *usability* yaitu menggunakan *USE Questionnaire* dengan teori SUM (*Single Usability Matric). USE Questionnaire* merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk melihat *usability* dari sebuah perangkat lunak dengan menggunakan kuesioner. Sedangkan SUM merupakan *metric* tunggal, terstandarisasi dan dijumlahkan untuk merangkum informasi yang dominan dalam empat *metric usability* yang umum. Proses evaluasi *usability* adalah dengan cara membagikan kuesioner kepada peserta didik yang terdiri dari 30 pertanyaan dan juga dilanjutkan dengan melakukan wawancara mengenai efektifitas, efisien dan kepuasan pengguna terhadap penggunaan *platform Google Classroom* dalam pembelajaran daring*.*

SMK Negeri 1 Jakarta memiliki program keahlian teknologi dan rekayasa pada kompetensi keahlian Bisnis Konstruksi Properti (BKP) yang mempelajari ilmu tentang konstruksi bangunan dan *furniture* perkayuan, pengukuran tanah, rancangan anggaran biaya dan lainnya. Penggunaan *Google Classroom* ini aktif digunakan seminggu sekali untuk memberikan materi, memberikan tugas dan juga pengumpulan penugasan. Materi bahan ajar yang diberikan oleh guru dapat berbentuk *power point* yang dikirimkan dalam *Google Classroom* sehingga peserta didik dapat membaca maupun menyimpan materi ajar yang diberikan. Selanjutnya peserta didik mendapatkan tugas yang harus dikerjakan dan dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *usability* dari penggunaan *platform Google Classroom* selama proses pembelajaran daring pada mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi di SMKN 1 Jakarta.

# METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi kombinasi kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan metode *sequential exploratory.* Penggunaan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan analisis data dengan menggunakan statistika. Hasil kerja kuantitatif tersebut kemudian dilanjutkan dengan wawancara dalam pengumpulan data berikutnya untuk kemudian dianalisis dengan cara kualitatif, selanjutnya dilakukan interpretasi “[8]”.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI BKP 1 yang berjumlah 31 orang dan XI BKP 2 yang berjumlah 29 orang pada kompetensi keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti (BKP) di SMKN 1 Jakarta dalam mata pelajaran Pelaksanaan dan Pengawasan Konstruksi dan Properti (PPKP). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *total sampling. Total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sama dengan jumlah populasi yang ditentukan yaitu 60 orang*.*

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kuesioner

Pengumpulan data pada penelitian kuantitatif menggunakan metode kuesioner (angket) untuk mengumpulkan data yang berkaitan tentang *usability* penggunaan *Platform Google Classroom* dalam mata pelajaran pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti yang disebarkan kepada responden dengan menggunakan *Google* formulir secara *online.*

Berikut ini adalah kisi – kisi instrumen yang digunakan di dalam kuesioner yang akan disebarkan kepada responden :

TABEL I   
KISI – KISI INSTRUMEN

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dimensi** | **Indikator** | **Sub - Indikator** | **Jumlah Soal** | **Sumber** |
|
| *Usability Platform Google Classroom* | Efisien | Waktu rata – rata pengerjaan tugas | 10 | Teori SUM  (*Single Usability Matric)* menurut “[19]” |
| Efektif | Jumlah rata – rata eror | 5 |
| Kemudahan penggunaan | 5 |
| Kepuasan | Persepsi kepuasan pengguna | 10 |
| Jumlah Soal | | | 30 |  |

Pengukuran instrumen pada penelitian ini menggunakan skala *likert*. Setiap item pernyataan memiliki skor tersendiri. Responden dapat memilih satu jawaban yang bernilai 1 sampai 5 sesuai tingkat jawabannya. Berikut tabel pengukuran instrumen menggunakan skala *likert*.

TABEL II  
 SKALA PENGUKURAN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Keterangan** | **Skor** |
| 1. | Sangat Setuju (SS) | 5 |
| 2. | Setuju (S) | 4 |
| 3. | Netral (N) | 3 |
| 4. | Tidak Setuju (TS) | 2 |
| 5. | Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |

1. Analisis Data

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mengubah sekumpulan data mentah menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami. Statistik digunakan dalam penelitian ini antara lain nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standard deviation*). Presentasi jawaban responden dan juga skor responden dari jawaban yang telah diisi dari google formulir kemudian ditabulasikan ke dalam *Microsoft Excel*.

1. Wawancara Dalam penelitian kualitatif ini menggunakan pedoman wanwancara, wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada narasumber untuk menggali dan mendapatkan informasi lebih dalam mengenai penggunaan *platform Google Classoom* dalam pembelajaran daring sebagi pembuktian atau memperkuat jawaban dari hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada responden. Wawancara dilakukan kepada guru pengajar secara langsung sedangkan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik secara *online* melalui *zoom*.
2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sehingga kesimpulan akhir dapat diambil.

# HASIL PENELITIAN

Data dari penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil kuesioner dengan 30 pertanyaan yang disebarkan kepada responden secara *online* melalui *Google Form*. Dari total populasi sebanyak 60 responden, instrumen yang digunakan untuk pengujian validitas sebanyak 10 responden dan sampel yang kembali kepada peneliti sebanyak 43 responden. Hasil kuesiner dapat dilihat dalam indikator efisien, efektif dan kepuasan :

**Indikator Efisien**

Efisien diartikan dalam mengukur rata – rata waktu yang dibutuhkan oleh pengguna dalam mencari dan menjalankan fitur yang akan digunakannya, sub indikator dari efisien adalah waktu penyelesaian tugas. Dalam hal ini, *Google Classroom* dapat memudahkan peserta didik dalam mencari materi bahan ajar, penugasan dan informasi lainnya dalam waktu yang cepat.

Gambar 1. Diagram hasil presentase indikator efisien

Berdasarkan pada diagram 1 di atas mengenai presentase indikator efisien, dari 43 responden menyatakan bahwa *Google Classroom* dapat menghemat proses pembelajaran daring, hal ini dibuktikan dengan lebih dari 90% responden menyatakan setuju. Kemudian lebih dari 80% responden setuju apabila penggunaan *Google Classroom* mudah untuk meng-*download* lampiran materi bahan ajar maupun lampiran penugasan. Selanjutnya lebih dari 80% responden menyatakan bahwa dapat dengan mudah dan cepat mencari infomasi pembelajaran saat proses belajar berlangsung. Selanjutnya lebih dari 80% responden menyatakan bahwa informasi materi dan nilai pembelajaran yang disajikan dalam *Google Classroom* selalu *up to date* (sesuai). Selain itu lebih dari 80% responden menyatakan bahwa mudah untuk mengetahui batas waktu pengumpulan tugas dan batas waktu pengumpulan tugas tersebut sesuai dengan pembelajaran berlangsung.

**Indikator Efektif**

Efektif diartikan dalam mengukur seberapa besar alat atau suatu produk membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas – tugasnya, Sub indikator dari efektif adalah rata – rata eror dan kemudahan pengguna. Dalam hal ini, kefektifan dapat diukur dari waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan sebuah tugas serta jumlah kesalahan yang dilakukan.

Gambar 2. Diagram hasil presentase indikator efektif

Berdasarkan pada diagram 2 di atas mengenai presentase indikator efektif mengenai rata – rata eror menyatakan bahwa lebih dari 90% responden dapat melakukan *recovery* (perbaikan) dengan cepat dan mudah ketika membuat kesalahan dalam mengumpulkan tugas. Selanjutnya lebih dari 90% responden menyatakan bahwa jika terjadi eror saat sedang mengakses, *Google Classroom* akan memberikan pemberitahuan langkah selanjutnya agar pengguna dapat mengakses *Google Classroom* kembali*.* Presentase indikator efektif mengenai kemudahan penggunaan menyatakan bahwa lebih dari 80% responden menyatakan *Google Classroom* memenuhi kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas sedangkan lebih dari 80% responden menyatakan fitur – fitur yang sudah tersedia dalam *Google Classroom* sudah lengkap.

**Indikator Kepuasan**

Kepuasan diartikan dalam kepuasan pengguna mengacu kepada presepsi pengguna, perasaan dan pendapat pengguna dalam mengakses *Google Classroom*. Dalam hal ini seperti tampilan yang sederhana, menarik dan memberikan fungsi sesuai kebutuhan peserta didik dalam proses belajar dari rumah.

Gambar 3. Diagram hasil presentase indikator kepuasan

Berdasarkan pada diagram 3 di atas mengenai presentase indikator kepuasan pengguna menyatakan bahwa lebih dari 80% responden mengatakan *Google Classroom* menarik untuk digunakan. Selanjutnya lebih dari 90% responden menyatakan bahwa tampilan sederhana dalam *Google Classroom* sehingga memudahkan peserta didik untuk menggunakannya. Lebih dari 90% responden menyatakan menyukai tampilan *Google Classroom*. Kemudian lebih dari 90% responden menyatakan bahwa *Google Classroom* memberikan fungsi sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran daring. Lebih dari 90% responden menyatakan bahwa *Google Classroom* memberikan kemudahan dalam proses belajar daring dan lebih dari 90% responden menyatakan puas dengan kinerja *Google Classroom* dalam membantu proses belajar daring*.*

# pembahasan

Indikator efisien adalah mengukur rata – rata waktu yang dibutuhkan oleh pengguna dalam mencari dan menjalankan fitur yang akan digunakan “[14]’. “[16]” mengatakan bahwa *Google Classroom* memfasilitasi para dosen untuk membuat dan mengatur tugas dengan cepat, memberikan umpan balik secara efisien, dan berkomunikasi dengan mahasiswa di kelas dengan mudah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh “[11]” mengatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* sangat mudah digunakan dalam pembelajaran. Kemudahan berupa mengakses materi serta mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosen dari aspek waktu penggunaan, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan waktu perkuliahan yang telah ditentukan. “[12]” menyatakan selain memudahkan pengajar, dari sisi peserta didik pun *Google Classroom* dianggap sebagai media pembelajaran daring yang ramah kuota internet, karena memang pola akses layanan kelas daring di *platform* tersebut diciptakan layaknya sosial media yang tidak membutuhkan kuota berlebih untuk mengaksesnya.

Hasil penelitian dari wawancara yang dikatakan oleh Bapak Sri selaku guru pengajar kompetensi keahlian bisnis konstruksi dan properti menunjukkan bahwa *Google Classroom* digunakan oleh guru untuk mengajar karna penggunaan kuota internet yang tidak berlebihan dalam pemakaiannya. Selain itu, untuk diawal penggunaan memang terasa sulit karena belum *familiar* dalam hal memposting dan memberikan tugas. Ternyata tidak hanya siswa, guru juga harus belajar menggunakan *Google Classroom*. Namun tidak memerlukan waktu yang lama guru sudah terbiasa dan penggunannya mudah dalam hal memberikan tugas dan penilaian. Selaras dengan hasil wawancara, hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik juga menyatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* sangat memudahkan peserta didik untuk mecari informasi, penugasan dan penilaian dalam pembelajaran sehingga dapat menghemat waktu dalam proses pembelajaran daring.

Efektif didefinisikan sebagai seberapa baik pengguna mencapai tujuan mereka dengan menggunakan sistem serta kelengkapan yang dapat diperoleh dalam menyelesaikan tugas “[15]”. Hasil penelitian “[7]” menyatakan bahwa keefektifan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* karena di dukung dengan kemudahan mahasiswa untuk mengirimkan tugas dan kemudahan dosen untuk langsung merespon tugas yang sudah diserahkan, mengoreksi dapat dilakukan dimana saja dan dapat langsung memberikan komentar dan nilai pada mahasiswa. “[6]” mengatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* memberi kemudahan bagi guru untuk memberikan materi ajar secara *online* melalui aplikasi ini, meng*upload power point,* video dan soal – soal pada *Google Classroom*. Dengan *Google Classroom* ini kegiatan belajar siswa tidak terbatas hanya di sekolah saja, tetapi bisa digunakan di luar jam belajar sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan fitur – fitur yang ada dalam *Google Classroom* menurut peserta didik mudah untuk digunakan seperti aplikasi pada umumnya. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Ana selaku guru pengajar juga mengatakan bahwa penggunaannya sangat mudah untuk dilakukan karena penilaiannya juga fleksibel dapat dilakukan kapan saja. Kemudian juga dari hasil penilaian sudah dapat langsung terlihat siswa mana saja yang masih remedial dan langsung dapat mengerjakan tugas remedial. Hal tersebut selaras dengan hasil jawaban kuesioner yang dilakukan oleh peserta didik yang menyatakan bahwa *Google Classroom* memenuhi kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dalam pembelajaran daring.

Kelebihan dari penggunaan *Google Classroom* sendiri ialah memudahkan sekali bagi guru untuk memberikan materi bahan ajar dalam proses daring, mudah mengelola tugas yang diberikan, mudah meninjau tugas yang belum dikirim, semua file masuk ke dalam *Google drive* pengguna, penggunaan kuota internet yang tidak berlebihan, menghemat waktu, fleksibel, gratis serta bebas dari iklan dan aman. Proses pembelajaran daring menuntut peserta didik untuk belajar secara mandiri dan aktif di rumah. Peserta didik juga akan terpacu dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah secara sendiri “[10]". Hasil penelitian ini melaporkan bahwa dalam proses pembelajaran daring ini peserta didik mengatakan bahwa guru tidak sepenuhnya menjelaskan materi bahan ajar kepada peserta didiknya sehingga peserta didik masih kurang memahami tugas – tugas yang diberikan. Oleh karena itu, peserta didik lebih banyak mengandalkan berdiskusi maupun belajar bersama sesama temannya terkait pengerjaan tugas – tugasnya. “[9]” mengatakan bahwa kekurangan dari penggunaan *Google Classroom* antara lain peserta didik kurang memahami materi yang dibagikan oleh guru, selain itu jaringan internet yang kurang bersahabat membuat peserta didik kurang optimal dalam mempelajari materi yang dibagikan terutama materi berupa video. Selain itu, mahasiswa juga kesulitan memahami materi ajar yang disampaikan secara daring. Komunikasi antara dosen dengan mahasiswa yang terbatas melalui aplikasi pesan instan dirasa tidak cukup oleh mahasiswa “[5]”.

Kepuasan pengguna, mengacu kepada presepsi pengguna, perasaan dan pendapat pengguna “[3]”. “[2]” menunjukkan bahwa kualitas informasi pada *Google Classroom* menyediakan fitur yang cukup lengkap untuk memberikan / menerima materi pembelajaran dan tampilannya mudah dipahami sehingga kepuasan pengguna meningkat. Hasil penelitian kuesioner kepada peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik merasa puas karna penggunanya mudah, tampilan yang sederhana dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Sejalan dengan data hasil wawancara menyatakan bahwa baik guru maupun peserta didik sudah merasa puas karena kemudahan fitur – fitur dalam *Classroom* yang membantu selama proses pembelajaran daring. Bapak Sri selaku guru pengajar mengatakan walaupun nanti pelajarannya tatap muka, dalam proses penugasan akan tetap menggunakan *Google Classroom* agar mengurangi penggunaan kertas dan dokumen di dalam *Classroom* juga sudah tersusun dengan rapih sehingga sangat mempermudah guru dalam memberian penilaian. Sejalan dengan Arnesia, penelitian yang dilakukan oleh “[20]” diperoleh bahwa tampilan *Google Classroom* dan kemudahan penggunaan *Google Classroom* memiliki persentase 53,2% terhadap kepuasan seperti kemudahan penyampaian materi, kelancaran pendistribusian soal dari dosen kepada mahasiswa dan juga kemudahan menggunakan aplikasi *Google Classroom.*

Daftar Pustaka

1. Afrianti, Wahyuni Eka. 2018. “Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akutansi (Studi Pada Program Studi Akutansi Universitas Islam Indonesia),” 1–122.
2. Arnesia, Pipit;, Fahirah, and Eka Puteri. 2020. “Analisis Google Classroom Sebagai Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Saat Pandemi Covid-19” 4 (September)
3. Asnawi, Noordin. 2018. “Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-Learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA).” *RESEARCH : Computer, Information System & Technology Management* 1 (1): 17. doi:10.25273/research.v1i1.2451.
4. Farida, L., & Sismoro, H. 2020. “Perbandingan Tingkat Usability Google Classroom Berdasarkan Prespektif Teachers Pada Perguruan Tinggi.” *JURNAL SISTEM INFORMASI* 9 (1): 63–72.
5. Firman, and Sri Rahayu Rahman. 2020. “Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19.” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2 (2): 81–89.
6. Hamdi. 2020. “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Google Classroom Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Praya Tengah.” *Edukasi, Jurnal Suluh* 01 (2): 143–152.
7. Hartatik, Sri, and Nafiah. 2020. “Education and Human Development Journal.” *Education and Human Development Journal* 5 (April): 9–22.
8. Indrawan, Rully Prof. Dr., and Poppy Prof. Dr Yaniawati. 2014. “Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan Dan Guruan.”
9. Mahardini, M. M. 2020. “Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Fisika.” *Jurnal Guruan Fisika*.
10. Mulyono, Wahyu. 2020. “Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid- 19.” *Journal Of Science, Technology, Education And Mechanical Engineering* 2: 23–30.
11. Mustika, Helma, and Beni Junedi. 2020. “Analisis Keberhasilan Penggunaan Google Classroom Pada Perkuliahan Kalkulus Di Masa Pandemi Covid 19,” 61–71.
12. Naserly, Mursyid. Kasmir. 2020. “Implementasi Zoom, Google Classroom Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus Pada 2 Kelas Semester 2, Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Bina Sa.” *Aksara Public* 4 (2): 155–165.
13. Novita, Dien &, and Lisa Amelia. 2019. “Analisis Usability Aplikasi Pengisian Krs Online Stmik Xyz Palembang Menggunakan Use Questionnaire.” *Jurnal Informasi Dan Komputer* 7 (1): 17–28. doi:10.35959/jik.v7i1.119.
14. Paramitha, Kanthy Sylvia. 2017. “Evaluasi Usability Pada Desain Website Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2017 Dengan Metode Eye Tracking Berdasarkan Nielsen Model Dan Kuesioner Nielsen Attributtes Of Usability (NAU),” 1–167.
15. Pasrah, Nurhaden. 2018. “Evaluasi Usability Perangkat Lunak E-Prints Untuk Repositori Pada Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,” 44–48.
16. Ramadhani, Suci, and Etha Gustin. 2020. “Tanggapan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online.” Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi 08 (3): 278–281. doi:10.26418/justin.v8i3.40007.
17. Rifa’ie, Muhammad. 2020. “Fleksibilitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Guruan Dan Kebudayaan* 5: 197–209.
18. Sadikin, Ali &, and Afreni Hamidah. 2020. “Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic )” 6 (1): 214–224.
19. Sauro, Jeff, and Erika Kindlund. 2005. “Using a Single Usability Metric (SUM) to Compare the Usability of Competing Products.
20. Yany, Anda. 2021. “Pengaruh Aplikasi Google Classroom Terhadap Kepuasan Mahasiswa.” *Jurnal Akutansi, Manajemen Dan Ilmu Ekonomi*.