

Pengukuran *Usability* Google Classroom pada Mahasiswa UINSU Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)

Amanda Putri Rizkita*¹, Nadine Octavianta ², Habibah Zahra Siregar ³, Salsabilla Khairus Syifa ⁴,
M.Khalil Gibran ⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, I. IAIN No.1, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara 20235.
Email : amandaputririzkita@gmail.com ¹, br8207731@gmail.com ², habibahzahrasiregar@gmail.com ³, salsabillakhairuss@gmail.com ⁴, m.khalil110000202@uinsu.ac.id ⁵
***Penulis Korespondensi:** Amanda Putri Rizkita

Abstract: Google Classroom is one of the digital learning platforms that is widely used in academic activities in universities. This study aims to measure the usability level of Google Classroom based on student experience using the System Usability Scale (SUS) method. The study used a quantitative approach by involving 31 students as respondents who were selected using the purposive sampling technique, namely students who actively use Google in the learning process. Data collection was carried out through the distribution of a SUS questionnaire consisting of 10 statements with a Likert scale of 1-5. The results of data processing showed an average SUS score of 68.30. Based on the interpretation of SUS, the score is included in the acceptable category, grade C, and has an adjective rating of "Good". The results of the study show that Google Classroom is quite capable of supporting students' online learning activities. However, some aspects still need to be improved, especially in the ease of navigation, consistency of the interface, and clarity of information delivery. In general, Google Classroom can be recommended as a digital learning medium, but continuous development is still needed to improve the quality of the user experience.

Keywords: Usability; Google Classroom; System Usability Scale; Students; Online learning

Abstrak: Google Classroom merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang banyak digunakan dalam kegiatan akademik di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* Google Classroom berdasarkan pengalaman mahasiswa menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 31 mahasiswa sebagai responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang aktif menggunakan Google dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner SUS yang terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala *Likert* 1-5. Hasil pengolahan data menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 68,30. Berdasarkan interpretasi SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori *acceptable*, *grade C*, dan memiliki *adjective rating* "Good". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Classroom cukup mampu mendukung aktivitas pembelajaran daring mahasiswa. Meskipun demikian, beberapa aspek masih perlu ditingkatkan, terutama pada kemudahan navigasi, konsistensi antarmuka, dan kejelasan penyampaian informasi. Secara umum, Google Classroom dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran digital, namun pengembangan berkelanjutan tetap diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.

Diterima: 10 Mei 2026
Direvisi: 20 Mei 2026
Diterima: 22 Mei 2026
Diterbitkan: 31 Mei 2026
Versi sekarang: Mei 2026



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Kata kunci: Usability; Google Classroom; System Usability Scale; Mahasiswa; Pembelajaran daring

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan terus berkembang dan memengaruhi cara proses pembelajaran dilaksanakan [1]. Aktivitas belajar yang sebelumnya banyak berlangsung secara tatap muka kini semakin sering didukung oleh media berbasis daring [2]. Perubahan ini membuat kegiatan akademik dapat berlangsung lebih fleksibel

karena dosen dan mahasiswa tetap dapat berinteraksi tanpa terikat tempat dan waktu yang sama [3].

Dalam praktik pembelajaran daring, Penggunaan Google Classroom kini telah meluas di lingkungan perguruan tinggi sebagai salah satu *platform* penunjang pembelajaran [4]. *Platform* ini menyediakan fasilitas untuk membagikan materi perkuliahan, mengumpulkan tugas, memberikan penilaian, serta membangun komunikasi selama proses belajar. Keterhubungan dengan berbagai layanan digital lain membuat Google Classroom banyak dipilih sebagai sarana pendukung kegiatan akademik [3].

Frekuensi penggunaan yang tinggi belum tentu menunjukkan bahwa sebuah aplikasi telah memberikan pengalaman penggunaan yang baik [5]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Learning Management System* (LMS) memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran daring karena mampu memfasilitasi distribusi materi, tugas, dan komunikasi akademik secara lebih fleksibel [6]. Dalam kajian interaksi manusia dan komputer, kualitas pengalaman tersebut berkaitan dengan *usability* [7]. *Usability* menggambarkan sejauh mana suatu sistem dapat digunakan secara mudah, efisien, dan memuaskan untuk membantu pengguna mencapai tujuan tertentu [8]. *Usability* menjadi faktor penting dalam platform pembelajaran digital karena berpengaruh terhadap efektivitas dan kepuasan pengguna saat menggunakan sistem [9]. Tingkat *usability* yang baik dapat membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan lebih lancar, sedangkan *usability* yang rendah dapat menimbulkan hambatan selama proses penggunaan [10].

Penilaian terhadap *usability* diperlukan agar tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem dapat diketahui secara lebih terukur [7]. Contoh pendekatan yang selalu dipakai adalah *System Usability Scale* (SUS). Metode ini menggunakan sepuluh pernyataan yang diisi pengguna untuk menilai persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan suatu sistem [11]. SUS dikenal praktis, efisien, dan memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga sering dimanfaatkan dalam evaluasi berbagai aplikasi digital [7].

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas pemanfaatan Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran daring [12]. Namun, pembahasan yang ada umumnya lebih banyak menyoroti efektivitas pembelajaran, penerimaan teknologi, atau penggunaan fitur yang tersedia [13]. Pengukuran *usability* yang secara khusus menempatkan mahasiswa sebagai pengguna utama masih belum banyak dilakukan. Padahal, mahasiswa merupakan pihak yang berinteraksi langsung dengan sistem dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sehingga persepsi mereka penting untuk diperhatikan [14].

Selain itu, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tingkat *usability* Google Classroom dapat berbeda pada setiap lingkungan akademik karena dipengaruhi oleh karakteristik pengguna, intensitas penggunaan, serta pengalaman pengguna dalam memanfaatkan platform pembelajaran daring. Oleh sebab itu, pengukuran *usability* pada konteks dan kelompok pengguna yang berbeda masih perlu dilakukan guna memperoleh gambaran yang lebih spesifik mengenai pengalaman pengguna terhadap sistem.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat *usability* Google Classroom berdasarkan pengalaman mahasiswa selama pembelajaran daring menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus pengukuran *usability* Google Classroom pada mahasiswa UIN Sumatera Utara sebagai pengguna aktif dalam aktivitas akademik daring [11]. Hasil penelitian ini diharapkan berfungsi sebagai acuan dalam perbaikan layanan pendidikan digital agar dapat lebih memenuhi tuntutan pengguna dan juga dapat meningkatkan mutu pengalaman belajar.

2. Tinjauan Literatur

Bagian ini berisi tinjauan mengenai sejumlah studi sebelumnya yang berhubungan dengan penggunaan Google Classroom dalam pendidikan online serta penerapan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kemudahan penggunaan [15]. Tinjauan pustaka ini dipakai untuk mengidentifikasi posisi penelitian dan juga untuk menunjukkan area diskusi yang menjadi inti kajian.

2.1. Google Classroom dalam Pembelajaran Daring

Google Classroom dianggap efektif dalam memastikan kelangsungan proses belajar tanpa terhalang oleh jarak atau waktu [3]. Kemudahan dalam mengakses platform ini melalui berbagai perangkat, baik itu komputer atau *smartphone*, semakin meningkatkan ketertarikan

mahasiswa. Meski demikian, tingginya popularitas sebuah aplikasi tidak selalu mencerminkan kualitas pengalaman pengguna yang sebenarnya [13]. Berbagai elemen seperti kenyamanan antarmuka, kejelasan tampilan, dan kelancaran navigasi tetap menjadi unsur penting yang harus diperhatikan dalam konteks pembelajaran digital. Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan adanya masalah yang masih dialami oleh pengguna, terutama terkait navigasi, konsistensi desain, serta kejelasan informasi yang diberikan. Ini menegaskan pentingnya pengukuran terhadap *usability* guna mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai pengalaman yang sebenarnya dialami oleh pengguna [14].

2.2. *System Usability Scale* dan Posisi Penelitian

Evaluasi kegunaan adalah metode yang sering digunakan untuk menganalisis mutu interaksi antara pengguna dan sistem [7]. Salah satu alat yang umum digunakan dalam konteks ini adalah *System Usability Scale* (SUS), yang terdiri dari sepuluh pernyataan untuk mendapatkan pandangan pengguna mengenai kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, tingkat kompleksitas, serta kenyamanan dalam berinteraksi dengan sistem [15]. SUS dipilih secara luas karena mudah diterapkan dan mampu memberikan nilai kuantitatif yang menggambarkan seberapa bergunanya suatu sistem. Metode SUS dinilai praktis dan tetap memberikan hasil yang reliabel meskipun digunakan pada jumlah responden yang relatif kecil [16]. Dalam berbagai studi sebelumnya, metode ini telah digunakan untuk mengevaluasi berbagai platform pembelajaran digital, termasuk Google Classroom [17], [13], [18]. Meskipun pengukuran kegunaan Google Classroom sudah beberapa kali dilakukan, hasil yang diperoleh tidak selalu menunjukkan pola yang sama, hal ini dipengaruhi oleh karakteristik responden, lingkungan akademik, dan pengalaman penggunaan yang bervariasi [19]. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil *usability* pada platform pembelajaran dapat berbeda tergantung pada karakteristik pengguna dan pengalaman penggunaan sistem [9].

3. Metode

Pengukuran tingkat *usability* Google Classroom pada penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif [20]. Pendekatan tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran numerik mengenai persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan aplikasi selama proses pembelajaran daring. Penilaian kegunaan dilaksanakan dengan memanfaatkan metode *System Usability Scale* (SUS) [15], yaitu instrumen penilaian banyak dimanfaatkan guna mengidentifikasi kemudahan penggunaan sistem berdasarkan pengalaman pengguna [11].

Objek yang diamati adalah aplikasi Google Classroom yang digunakan mahasiswa dalam aktivitas akademik [21]. Partisipan dalam kajian ini berjumlah 31 mahasiswa aktif menggunakan Google Classroom dalam proses pembelajaran daring. Responden pada penelitian ini berasal dari Program Studi Ilmu Komputer dengan tingkat semester yang berbeda-beda, mulai dari semester 3 hingga semester 5. Seluruh partisipan telah terbiasa menggunakan Google Classroom dalam aktivitas pembelajaran daring, seperti mengakses materi, mengumpulkan tugas, serta berinteraksi dengan dosen selama proses perkuliahan. Jumlah responden tersebut dipilih karena telah memenuhi jumlah minimum responden pada pengukuran *usability* menggunakan metode SUS sehingga dinilai cukup untuk memperoleh gambaran umum mengenai pengalaman pengguna terhadap sistem.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang pernah menggunakan Google Classroom dalam kegiatan perkuliahan. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada seluruh responden.

Karakteristik responden dalam penelitian ini terdiri atas mahasiswa aktif UIN Sumatera Utara yang berasal dari beberapa semester dan telah memiliki pengalaman menggunakan Google Classroom dalam kegiatan pembelajaran daring. Karakteristik tersebut dipilih karena responden merupakan pengguna yang berinteraksi langsung dengan sistem selama proses akademik berlangsung.

Instrumen pengumpulan data memanfaatkan angket SUS (*System Usability Scale*) yang memuat sebanyak 10 item pernyataan [7]. Setiap klaim dinilai menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima tingkat, di mana nilai 1 menunjukkan sangat tidak setuju, nilai 2 menunjukkan tidak setuju, nilai 3 menunjukkan netral, nilai 4 menunjukkan setuju, dan nilai 5 menunjukkan sangat setuju. Seluruh butir pernyataan digunakan untuk menggambarkan persepsi responden

mengenai kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, tingkat kepercayaan diri saat menggunakan sistem, serta tingkat kerumitan aplikasi [11].

Instrumen SUS dipilih karena telah banyak digunakan dalam penelitian *usability* dan memiliki tingkat validitas serta reliabilitas yang baik dalam mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap suatu sistem digital. Selain itu, metode SUS dinilai praktis dan mampu memberikan hasil evaluasi yang konsisten.

Penggunaan SUS pada platform pembelajaran daring dinilai efektif untuk mengukur tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem [22].

Tabel 1 Butir Pernyataan

Kode	Pernyataan
Q1	Saya merasa ingin sering menggunakan aplikasi Google Classroom.
Q2	Saya merasa Google Classroom terlalu rumit untuk digunakan
Q3	Saya merasa Google Classroom mudah digunakan
Q4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan Google Classroom
Q5	Saya merasa fitur-fitur dalam Google Classroom terintegrasi dengan baik
Q6	Saya merasa terdapat banyak inkonsistensi dalam Google Classroom
Q7	Saya percaya bahwa kebanyakan orang akan cepat memahami cara menggunakan Google Classroom
Q8	Saya merasa Google Classroom membingungkan untuk digunakan
Q9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan Google Classroom
Q10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan Google Classroom

3.1. Tahapan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang tersusun secara berurutan. Tahap awal dilakukan dengan menentukan objek penelitian dan menetapkan responden yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selepas itu, kuesioner Skala Kegunaan Sistem (SUS) dicipta dan didarkan kepada para responden. Data yang telah dikumpulkan kemudian diproses untuk mendapatkan skor kegunaan. Tahap terakhir dilakukan dengan menafsirkan skor akhir SUS guna mengetahui tingkat *usability* aplikasi yang diteliti [7].

Secara ringkas, tahapan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menentukan objek penelitian, yaitu aplikasi Google Classroom.
2. Menetapkan 31 mahasiswa sebagai responden penelitian.
3. Menyebarkan kuesioner *System Usability Scale* (SUS).
4. Mengumpulkan jawaban dari seluruh responden.
5. Mengolah data berdasarkan aturan perhitungan SUS.
6. Menafsirkan skor akhir untuk mengetahui tingkat *usability* sistem.

3.2. Teknik Pengolahan Data

Teknik ini dilakukan setelah seluruh jawaban responden terkumpul. Pada *System Usability Scale* (SUS), butir pernyataan dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu pernyataan bernada positif dan pernyataan bernada *negative* [15].

Nilai kontribusi untuk pernyataan positif diperoleh dengan mengurangi skor jawaban responden sebesar satu poin. Sebaliknya, pada pernyataan negatif, nilai kontribusi diperoleh dengan mengurangkan skor jawaban dari angka lima. Seluruh nilai kontribusi kemudian dijumlahkan sebagai skor mentah.

Skor mentah tersebut selanjutnya di kali dengan faktor 2,5 agar hasil diakhir berada pada rentang 0 sampai 100 [7]. Rumus perhitungan SUS dapat dituliskan sebagai berikut:

$$SUS = (\sum . x_i) \times 2.5$$

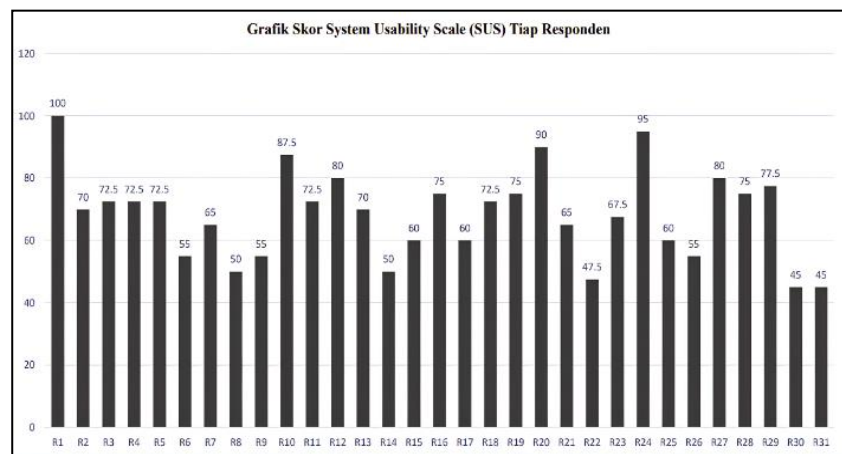
Pada persamaan tersebut, x_i menunjukkan nilai kontribusi masing-masing butir pernyataan.

3.3. Interpretasi Nilai

Nilai akhir *System Usability Scale* digunakan untuk melihat tingkat keterpakaian sistem berdasarkan pengalaman yang menggunakan [23]. Nilai yang semakin tinggi menunjukkan bahwa aplikasi semakin mudah dipahami, lebih nyaman digunakan, dan lebih mendukung aktivitas pengguna. Dalam penelitian ini, skor akhir digunakan untuk melihat bagaimana tingkat *usability* Google Classroom dipersepsikan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran daring [24].

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Perolehan Skor *System Usability Scale*



Gambar 1 Grafik distribusi skor *System Usability Scale* tiap responden pada aplikasi Google Classroom

Sesuai dengan hasil pengumpulan informasi dari 31 peserta, didapatkan total nilai *System Usability Scale* mencapai 2.117,5. Angka ini kemudian dibagi dengan total peserta, sehingga rata-rata nilai SUS yang diperoleh adalah 68,30. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Google Classroom memiliki tingkat *usability* yang cukup baik berdasarkan persepsi pengguna selama proses pembelajaran daring berlangsung. Nilai SUS pada kategori *acceptable* menunjukkan bahwa sistem sudah cukup baik digunakan, meskipun masih memerlukan beberapa pengembangan untuk meningkatkan pengalaman pengguna [25].

Berdasarkan grafik distributor skor, terlihat bahwa persebaran nilai responden tidak berada pada satu titik yang sama, melainkan tersebar pada beberapa rentang nilai. Hal ini menunjukkan adanya variasi pengalaman pengguna dalam menggunakan Google Classroom.

Tabel 2 Distribusi skor *System Usability Scale* (SUS) responden

Rentang Skor	Jumlah Responden	Persentase
40-49	2 responden	6,45%
50-59	4 responden	12,90%
60-69	10 responden	32,26%
70-79	8 responden	25,81%
80-89	4 responden	12,90%
90-100	3 responden	9,68%

Sebaran nilai pada skor *System Usability Scale* (SUS) responden memperlihatkan bahwa penilaian responden terhadap *usability* Google Classroom tidak berada pada tingkat yang sama.

Skor tertinggi tercatat sebesar 100, sedangkan skor terendah berada pada angka 45. Sebagian besar nilai berada pada kisaran 60 hingga 80, komposisi tanggapan responden memperlihatkan bahwa sebagian besar memberikan penilaian yang lebih cenderung positif mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Google Classroom. Di samping itu, beberapa responden memberikan skor tinggi seperti 87,5, 90, dan 95, meskipun masih terdapat sejumlah nilai yang berada di bawah 60. Perbedaan skor tersebut menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan Google Classroom masih dirasakan secara berbeda oleh masing-masing responden, terutama pada aspek kemudahan penggunaan dan kenyamanan antarmuka aplikasi.

4.2. Interpretasi Hasil

Tabel 3 Tabel Interpretasi Skor SUS

Skor SUS	Acceptability	Grade Scale	Adjective Rating
>80,3	Acceptable	A	Excellent
68-80,3	Acceptable	B	Good
68	Acceptable	C	OK
51-67	Marginal	D	Poor
<51	Not Acceptable	F	Awful

Rata-rata skor SUS sebesar 68,30 menempatkan Google Classroom pada kategori *acceptable*. Dalam evaluasi SUS, nilai ini juga termasuk dalam kelompok C, yang menunjukkan bahwa aplikasi diterima oleh pengguna dengan tingkat kegunaan yang dianggap cukup memadai. Dominasi skor pada rentang 60–80 menunjukkan bahwa Google Classroom telah mampu menunjang kebutuhan dasar mahasiswa selama pembelajaran daring. Hal ini tercermin dari fungsi utama aplikasi yang cukup membantu dalam penyampaian materi, pengelolaan tugas, pengumpulan tugas, serta komunikasi antara dosen dan mahasiswa selama proses perkuliahan berlangsung. Meskipun demikian, sebaran skor yang cukup beragam mengisyaratkan bahwa pengalaman penggunaan belum sepenuhnya dirasakan secara seragam. Kehadiran skor pada rentang 45–55 menunjukkan bahwa sebagian responden masih menemui kendala ketika menggunakan sistem. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan alur navigasi yang belum cukup intuitif, konsistensi tampilan antarmuka, maupun penyajian informasi pada beberapa fitur yang masih belum optimal.

Skor tinggi yang mencapai 95 hingga 100 menunjukkan bahwa bagi sebagian responden, Google Classroom telah memberikan pengalaman penggunaan yang sangat baik. Namun, keberadaan skor rendah memperlihatkan bahwa kualitas pengalaman tersebut belum dirasakan secara merata oleh seluruh pengguna. Nilai yang diperoleh menempatkan Google Classroom sebagai media pembelajaran daring yang telah mampu memenuhi kebutuhan utama pengguna dalam kegiatan akademik. Meski demikian, penyempurnaan pada aspek navigasi, konsistensi antarmuka, dan kejelasan informasi masih diperlukan agar pengalaman penggunaan dapat berlangsung lebih lancar, efisien, dan nyaman.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Google Classroom memiliki tingkat *usability* yang cukup baik dalam mendukung pembelajaran daring. Namun, skor yang diperoleh dalam penelitian ini masih berada pada kategori *acceptable* dan belum mencapai kategori *excellent*. Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun aplikasi telah mampu memenuhi kebutuhan dasar pengguna, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar pengalaman penggunaan menjadi lebih optimal.

Faktor yang menyebabkan skor *usability* belum mencapai kategori *excellent* dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti tampilan antarmuka yang belum sepenuhnya konsisten, navigasi fitur yang masih membingungkan bagi sebagian pengguna, serta penyampaian informasi yang terkadang kurang jelas. Selain itu, pengalaman dan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap penggunaan teknologi pembelajaran daring juga dapat memengaruhi persepsi *usability* terhadap aplikasi Google Classroom.

5. Perbandingan

Dibandingkan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang juga menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi *platform* pembelajaran online, nilai rata-rata

68,30 dalam penelitian ini tetap berada di area yang serupa. Beberapa studi sebelumnya juga mengakui Google Classroom sebagai alat yang dapat diterima, meskipun hasil yang diperoleh dari setiap kelompok responden tidak selalu menunjukkan pola yang sama. Variasi ini bisa jadi berkaitan dengan latar belakang para pengguna, seberapa sering aplikasi digunakan, serta kondisi akademis di mana pengukuran dilakukan. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa Google Classroom sudah dapat memenuhi kebutuhan utama mahasiswa dalam proses belajar mengajar, meskipun pengalaman pengguna yang dirasakan belum sepenuhnya merata di antara semua responden. Oleh karena itu, kontribusi dari penelitian ini terletak pada penyajian gambaran empiris tentang tingkat kegunaan Google Classroom berdasarkan pengalaman langsung mahasiswa di lingkungan akademis yang menjadi fokus studi.

6. Kesimpulan

Pengukuran Skala Keterpakaian Sistem (SUS) untuk 31 peserta menghasilkan nilai rata-rata sebesar 68,30. Nilai tersebut menempatkan Google Classroom pada kategori *acceptable* dengan *grade C*, sehingga tingkat *usability* aplikasi dapat dinilai cukup memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring.

Perbedaan skor antarresponden memperlihatkan bahwa pengalaman penggunaan belum sepenuhnya berada pada tingkat yang sama. Bagi sebagian mahasiswa, Google Classroom telah membantu aktivitas perkuliahan, khususnya dalam penyampaian materi, pengelolaan tugas, dan komunikasi akademik. Namun, sebagian pengguna lainnya masih menemui hambatan pada alur navigasi, konsistensi antarmuka, serta kejelasan informasi yang tersedia.

Skor yang diperoleh menunjukkan bahwa Google Classroom telah mampu menjalankan fungsi utamanya sebagai media pembelajaran digital. Penyempurnaan pada beberapa aspek *usability* tetap diperlukan agar interaksi pengguna dengan sistem dapat berlangsung lebih lancar, lebih efisien, dan lebih nyaman.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dengan karakteristik pengguna yang lebih beragam agar hasil pengukuran *usability* dapat memberikan gambaran yang lebih luas. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat mengombinasikan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan metode evaluasi lainnya untuk memperoleh hasil analisis yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan Google Classroom.

Kontribusi Penulis: Konseptualisasi: Nadine Octavianta dan Habibah Zahra Siregar; Metodologi: Amanda Putri Rizkita dan Salsabilla Khairus Syifa; Perangkat lunak: Salsabilla Khairus Syifa; Validasi: Amanda Putri Rizkita, Nadine Octavianta, Habibah Zahra Siregar, dan Salsabilla Khairus Syifa; Analisis formal: Amanda Putri Rizkita dan Salsabilla Khairus Syifa; Investigasi: Amanda Putri Rizkita, Nadine Octavianta, Habibah Zahra Siregar, dan Salsabilla Khairus Syifa; Sumber daya: Amanda Putri Rizkita, Nadine Octavianta, Habibah Zahra Siregar, dan Salsabilla Khairus Syifa; Kurasi data: Nadine Octavianta dan Habibah Zahra Siregar; Penulisan—persiapan draf asli: Amanda Putri Rizkita; Penulisan—peninjauan dan penyuntingan: Amanda Putri Rizkita; Visualisasi: Amanda Putri Rizkita, Nadine Octavianta, Habibah Zahra Siregar, dan Salsabilla Khairus Syifa; Administrasi proyek: Amanda Putri Rizkita.

Pendanaan: Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

Pernyataan Ketersediaan Data: Data yang mendasari hasil penelitian ini dapat diminta dari penulis korespondensi dengan alasan yang wajar. Data tersebut tidak dipublikasikan secara umum karena mengandung jawaban dari responden yang digunakan untuk kepentingan akademik.

Ucapan Terima Kasih: Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh mahasiswa yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan masukan selama proses penyusunan naskah.

Konflik Kepentingan: Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

Referensi

- [1] D. Pamungkas, N. Aini, and N. Novianti, "Learning Management System dalam Pendidikan," *Bul. Edukasi Indones.*, vol. 01, no. 01, pp. 19–23, 2022, doi: 10.56741/bei.v1i01.22.
- [2] F. Rahmat, H. Nurdin, and R. P. Putra, "Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Dengan Menggunakan Google Classroom," *J. Keislam. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 193–202, 2024.
- [3] R. Cholil, "Efektivitas Pembelajaran Online Berbasis Google Classroom," *EduInovasi J. Basic Educ. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 85–97, 2022.
- [4] A. Susilo and A. Sofiarini, "Pemanfaatan Akun Google Classroom Dalam Mengatasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)," *J. Eduscience*, vol. 9, no. 1, pp. 1–18, 2022.
- [5] B. J. P. Paraso, A. Marentek, and J. A. J. Rattu, "Kelebihan Dan Kekurangan Menggunakan Google Classroom: Pendapat Mahasiswa Terhadap Platform Pembelajaran Virtual Di Era Pandemi COVID-19," 2022.
- [6] P. Weichbroth and M. Giedrowicz, "SUS-Lib: An automated tool for usability evaluation based on the Software Usability Scale from user feedback," pp. 1–18, 2024.
- [7] R. I. Situmorang, R. Yunis, and Hita, "Evaluasi Usability Portal Akademik UNIMED Menggunakan Metode Heuristic dan System Usability Scale," *Remik R&S. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 6, pp. 498–507, 2022.
- [8] Y. R. Asrori, Sarwido, and B. B. Wahono, "Analisis Kegunaan Aplikasi Sistem Akademik Mahasiswa Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara Berdasarkan Metode System Usability Scale," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, pp. 1353–1361, 2024.
- [9] T. Chuenyindee *et al.*, "The perceived usability of the learning management system during the COVID-19 pandemic : Integrating system usability scale , technology acceptance model , and task-technology fit," *Work*, vol. 73, pp. 41–58, 2022, doi: 10.3233/WOR-220015.
- [10] M. F. Fathurrasyid, K. A. Akhmallahudin, and A. Kurniaty, "Evaluasi Efektifitas E-Learning Universitas Pamulang Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. E-Bisnis, Sist. Inf., Teknol. Inf. ESIT*, vol. XIX, no. 03, pp. 30–37, 2024.
- [11] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021.
- [12] N. Z. N. Karimah and W. Dari, "Analisis Google Classroom Berdasarkan Persepsi Siswa/I Di Smk Negeri 44 Jakarta Menggunakan Metode Sus Dan Webuse," *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 263–272, 2025.
- [13] C. Mashuri *et al.*, "Penerapan Usability Testing dalam Mengukur Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran IMK," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 2, pp. 8738–8746, 2022.
- [14] I. R. Alfaro, P. Dellia, F. Agung, and C. Pratama, "Evaluasi Usability Google Classroom Pada Mahasiswa Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 5, pp. 7634–7638, 2025.
- [15] A. Fatmawati, "Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale," *J. INOVTEK POLBENG - SERI Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 120–134, 2021.
- [16] O. Suria, "A Statistical Analysis of System Usability Scale (SUS) Evaluations in Online Learning Platform," *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 6, no. 2, pp. 992–1007, 2024, doi: 10.51519/journalisi.v6i2.750.
- [17] D. Setiawan, S. L. Wicaksono, and N. Rafianto2, "Evaluasi Usability E-Learning Moodle Dan Google Classroom Menggunakan Sus Questionnaire," *JAMI J. Abli Muda Indones.*, vol. 1, no. 51, pp. 2722–4414, 2020.
- [18] A. A. Sharip, S. M. M. Zain, N. N. A. Rahid, and R. M. Saidi, "Usability Evaluation of Learning Management Systems: Google Classroom, Microsoft Teams and Padlet," *Int. J. Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 1, no. 2, pp. 1225–1231, 2023, doi: 10.6007/IJARPED/v12-i2/17224.
- [19] Y. Al Shabibi, "Teachers' Perception of Effectiveness of Google Classroom Using the System Usability Scale (SUS)," *East J. Hum. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–31, 2025.
- [20] E. Rustamaji and D. A. K. Firdausi, "Analisis Usability Aplikasi Google Classroom Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 2, pp. 252–263, 2024.
- [21] I. A. Ardhana, "Penggunaan Aplikasi Google Classroom untuk Meningkatkan Persepsi Pembelajaran Digital Mahasiswa," *J. R&S. Pendidik. Kim.*, vol. 10, no. 2, pp. 88–93, 2020.
- [22] A. A. Sharip, S. M. Zain, and N. N. Abdul, "Usability Evaluation of Learning Management Systems: Google Classroom, Microsoft Teams and Padlet," *Int. J. Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 12, no. 2, pp. 1146–1150, 2023, doi: 10.6007/IJARPED/v12-i2/17224.
- [23] F. A. Khadhafi, O. Raharjo, and M. A. Tirta, "Analisis Usability Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. E-Bisnis, Sist. Inf., Teknol. Inf. ESIT*, vol. XX, no. 03, pp. 227–233, 2025.
- [24] A. Gavriila and J. Parhusip, "Analisis Usability Aplikasi Google Classroom Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Pengujian Black Box," *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 310–316, 2026.
- [25] R. Yani, I. Nazhifah, and M. I. Pradika, "System Usability Scale in Information System Application Development Using Systematic Mapping Study," *IJATIS Indones. J. Appl. Technol. Innov. Sci.*, vol. 2, no. August, pp. 130–140, 2025.