

## **EVALUASI KELAYAKAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MENGGUNAKAN KERANGKA SECTIONS PADA ASPEK EASE OF USE, INTERACTION, DAN SECURITY**

**Ilmy Yasmin Huwaida**

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta  
E-mail: [ilmyyasmin@gmail.com](mailto:ilmyyasmin@gmail.com)

**Nadia Putri Diana**

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta  
E-mail: [nadianadia3364@gmail.com](mailto:nadianadia3364@gmail.com)

**Lutfiatul Jannah**

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta  
E-mail: [luthfijanah95@gmail.com](mailto:luthfijanah95@gmail.com)

**Alya Safira**

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta  
E-mail: [alyaasfraa@gmail.com](mailto:alyaasfraa@gmail.com)

**Hesti Kusumaningrum**

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta  
E-mail: [hesti.kusumaningrum@uinjkt.ac.id](mailto:hesti.kusumaningrum@uinjkt.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The development of information technology in the digital era has driven changes in the learning process, particularly through the use of online learning platforms. One platform widely used in learning activities is Google Classroom because it can facilitate the delivery of materials, assignment collection, and communication between teachers and students. This study aims to evaluate the feasibility of using Google Classroom as a digital learning medium using the SECTIONS framework focused on three aspects: ease of use, interaction, and security. A mixed methods approach was used in this study by taking data directly from the field. Data were obtained by distributing questionnaires to 50 respondents consisting of students, university students, and teachers or lecturers who have used Google Classroom. Data were analyzed using descriptive analysis by calculating the average value of each indicator on a four-level Likert scale. In general, in the ever-transforming educational landscape, numerous studies have revealed a crucial truth: Google Classroom is not just a tool, but a truly digital learning medium for crafting more dynamic*

*learning experiences. From classrooms to the corners of homes, this platform has proven its ability to bridge distances, simplify complexity, and open the door to limitless collaboration, carving a positive imprint on every step of the learning process.*

**Keywords:** *Google Classroom, Digital Learning Media, Media Evaluation.*

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah mendorong perubahan dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan platform pembelajaran daring. Salah satu *platform* yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Google Classroom* karena mampu memepermudah pemberian materi, pengumpulan tugas, serta komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital dengan menggunakan kerangka *SECTIONS* yang difokuskan pada tiga aspek, yaitu *ease of use*, *interaction*, dan *security*. Pendekatan *mixed method* digunakan dalam penelitian ini dengan mengambil data langsung dari lapangan. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 50 responden yang terdiri dari siswa, mahasiswa, serta guru atau dosen yang pernah menggunakan *Google Classroom*. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dari setiap indikator pada skala likert empat tingkat. Secara umum, dalam lanskap pendidikan yang terus bertransformasi, berbagai penelitian telah menyingkap sebuah kebenaran penting: *Google Classroom* bukan sekadar alat bantu, melainkan sebuah media pembelajaran digital yang sungguh layak untuk merangkai pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dari ruang-ruang kelas hingga sudut-sudut rumah, platform ini telah membuktikan kemampuannya dalam menjembatani jarak, menyederhanakan kompleksitas, dan membuka gerbang kolaborasi yang tak terbatas, mengukir jejak positif dalam setiap langkah proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Google Classroom, Media Pembelajaran Digital, Evaluasi Media.*

### PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran tidak hanya sekadar alat bantu, melainkan bagian esensial yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dari guru kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut AECT yang dikutip oleh Basyaruddin (2002), media diartikan sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk memberikan informasi dari sumber kepada penerima. Sejalan dengan itu, Smaldino et al. (2008) menyatakan bahwa

teknologi dan media memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi mendorong munculnya berbagai media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran daring. Salah satu *platform* yang banyak digunakan adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang disediakan secara gratis oleh *Google* sejak tahun 2014 untuk mendukung aktivitas pembelajaran antara guru dan peserta didik secara daring (Hakim, 2016). *Platform* ini memungkinkan pengajar untuk membagikan materi pembelajaran, memberikan tugas, serta melakukan penilaian secara lebih praktis dan terorganisasi (Nirfayanti dan Nurbaeti, 2019). Dengan sistem sederhana yang terintegrasi dengan layanan *Google* lainnya, *Google Classroom* memudahkan pengguna dalam memberikan materi pembelajaran, pengiriman tugas, serta komunikasi antara pengajar dan peserta didik (Suharsana et al., 2019).

*Google Classroom* merupakan salah satu *platform* pembelajaran daring yang sangat diminati dan banyak digunakan oleh para pendidik. Disediakan gratis oleh *Google* dan terdapat banyak fitur-fitur menarik yang dapat membantu proses belajar mahasiswa. Penggunaan *Google Classroom* yang banyak digunakan membuat peneliti tertarik untuk mengetahui tingkat kepuasan dari para penggunanya. Kualitas pelayanan memiliki hubungan yang sangat erat dengan kepuasan pelanggan. Dengan kualitas pelayanan yang baik, pelanggan terdorong untuk membentuk ikatan yang kuat dengan sistem yang ada (Sari & Nurmiati 2021).

Dalam menilai kelayakan penggunaan teknologi pembelajaran, diperlukan suatu kerangka evaluasi yang dapat mempertimbangkan berbagai aspek penting dalam pemanfaatan teknologi tersebut. Salah satu kerangka yang digunakan adalah *SECTIONS* yang dikembangkan oleh Tony Bates. Kerangka ini digunakan untuk membantu pendidik dalam memilih serta mengevaluasi teknologi pembelajaran berdasarkan beberapa aspek, yaitu *Students, Ease of Use, Costs, Teaching functions, Interaction, Organizational issues, Networking, dan Security*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital dengan menggunakan kerangka *SECTIONS* yang difokuskan pada aspek *Ease of Use, Interaction, dan Security*. Aspek *ease of use* berkaitan dengan tingkat kemudahan suatu teknologi jika digunakan oleh pengguna, baik guru maupun peserta didik. Kemudahan penggunaan menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan teknologi pembelajaran karena teknologi yang mudah digunakan akan lebih mudah diterima oleh pengguna (Johnson, 2020). Selain itu, *Google Classroom* juga mendukung konsep pembelajaran *paperless* yang memudahkan pengelolaan tugas secara digital sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien (Tarida dan Indriyani, 2020).

Aspek *interaction* berkaitan dengan kemampuan media pembelajaran dalam mendukung terjadinya interaksi selama proses pembelajaran, baik antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik. Dalam pembelajaran daring, interaksi dapat difasilitasi melalui pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom* yang memungkinkan penyampaian materi, diskusi kelas, serta pemberian umpan balik secara *online* (Siregar et al., 2019).

Sementara itu, aspek *security* berkaitan dengan keamanan sistem dalam penggunaan teknologi pembelajaran, khususnya dalam melindungi data pengguna dan informasi pembelajaran. Dalam sistem *e-learning*, keamanan data dapat dijaga melalui berbagai mekanisme seperti enkripsi dan sistem perlindungan akses. Keamanan informasi mencakup aspek *confidentiality* dan *integrity*, yaitu perlindungan terhadap kerahasiaan data serta jaminan bahwa informasi yang terjaga keutuhannya dan bebas dari modifikasi yang tidak sah (Sutanta, 2008).

Riset-riset sebelumnya telah membahas bagaimana *Google Classroom* dimanfaatkan dalam proses belajar daring. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar et al. (2019) menunjukkan bahwa *Google Classroom* dapat memfasilitasi pengiriman materi dan komunikasi antara pengajar dengan peserta didik secara lebih efektif dalam pembelajaran berbasis daring. Penelitian lain oleh Suharsana et al. (2019) juga menyatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* mampu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan tugas dan materi pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Nirfayanti dan Nurbaeti (2019) menunjukkan bahwa *Google Classroom* memudahkan proses pengumpulan dan penilaian tugas secara digital. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring, sementara evaluasi kelayakan media pembelajaran menggunakan kerangka *SECTIONS* pada aspek *ease of use*, *interaction*, dan *security* masih belum banyak dilakukan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh data melalui penyebaran kuesioner, sementara itu, metode kualitatif berfungsi untuk menjelaskan dan menginterpretasikan temuan riset secara lebih komprehensif. Data primer untuk penelitian ini dikumpulkan langsung dari responden yang memiliki pengalaman menggunakan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran, dengan jumlah responden sebanyak 50 orang yang terdiri dari siswa, mahasiswa, serta guru atau dosen. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disusun berdasarkan skala Likert. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan menghitung nilai rata-

rata (*mean*) untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital.

## PEMBAHASAN

### A. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan status responden dan lama pengalaman menggunakan *Google Classroom*. Informasi responden ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman tentang latar belakang partisipan penelitian. Karakteristik responden diuraikan sebagai berikut: 1). Status Responden; berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari 50 responden, mayoritas responden merupakan mahasiswa. Pembagian status responden dapat dilihat pada diagram lingkaran 1 sebagai berikut:

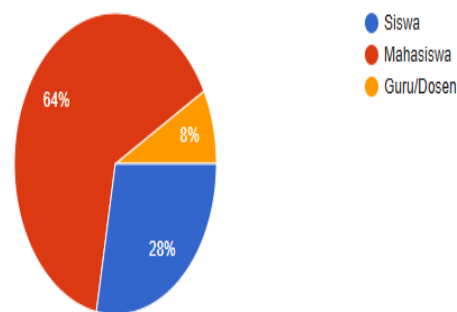


Diagram 1.  
Status Responden

Berdasarkan diagram lingkaran 1, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden merupakan mahasiswa dengan *persentase* sebesar 64%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah pengguna *Google Classroom* dari kalangan mahasiswa yang telah terbiasa menggunakan sarana pembelajaran digital dalam aktivitas pengajaran dan pembelajaran.

2). Lama Penggunaan *Google Classroom*; Karakteristik responden juga dianalisis berdasarkan lama pengalaman menggunakan *Google Classroom*, pembagian responden berdasarkan lama penggunaan dapat dilihat pada diagram lingkaran 2 sebagai berikut:

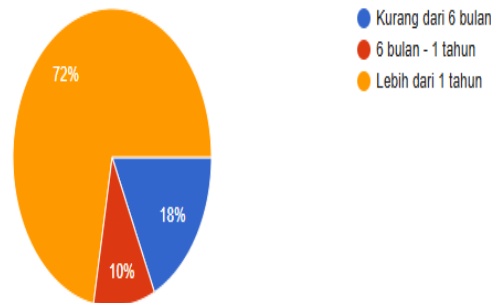


Diagram 2.  
Lama Penggunaan *Google Classroom*

Berdasarkan diagram lingkaran 2, sebagian besar responden telah menggunakan *Google Classroom* selama lebih dari satu tahun dengan persentase sebesar 72%. Mayoritas responden telah cukup berpengalaman dengan *Google Classroom*, yang memungkinkan mereka untuk memberikan evaluasi yang lebih objektif terhadap kemudahan pengguna, interaksi, serta keamanan sistem pada platform tersebut.

#### B. Evaluasi Aspek *Ease of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Aspek *Ease of Use* dalam kerangka *SECTIONS* berkaitan dengan tingkat kemudahan suatu teknologi untuk digunakan oleh pengguna dalam proses pembelajaran. Dalam konteks media pembelajaran digital, kemudahan penggunaan menjadi faktor penting karena dapat mempengaruhi efektivitas pemanfaatan teknologi oleh peserta didik maupun pengajar. Penilaian terhadap aspek ini dilakukan melalui beberapa indikator yang meliputi kemudahan akses, tampilan, penggunaan fitur, serta navigasi menu pada platform *Google Classroom*.

Hasil evaluasi terhadap aspek *Ease of Use* berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 50 responden disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1.  
Hasil Evaluasi terhadap Aspek *Ease Of Use*

No.	Pernyataan	Mean
1.	<i>Google Classroom</i> mudah diakses melalui perangkat yang saya gunakan.	3.46
2.	Tampilan <i>Google Classroom</i> mudah dipahami oleh pengguna.	3.26
3.	Saya dapat menggunakan fitur-fitur <i>Google Classroom</i> tanpa kesulitan.	3.32

4.	Proses pengunduhan materi pembelajaran di <i>Google Classroom</i> mudah dilakukan.	3.32
5.	Pengumpulan tugas melalui <i>Google Classroom</i> mudah dilakukan.	3.44
6.	Navigasi menu pada <i>Google Classroom</i> mudah dipahami	3.22

Berdasarkan hasil analisis data, aspek *ease of use* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3.34. Nilai tersebut menunjukkan bahwa secara umum *Google Classroom* dinilai mudah digunakan oleh pengguna dalam proses pembelajaran digital. Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada pernyataan bahwa *Google Classroom* mudah diakses melalui perangkat yang digunakan, dengan nilai rata-rata sebesar 3.46. *Platform* ini menunjukkan tingkat fleksibilitas akses yang tinggi, sehingga dapat dioperasikan melalui berbagai jenis perangkat, seperti laptop dan *smartphone*. Kemudahan akses ini merupakan pendorong utama dalam adopsi media pembelajaran digital, karena memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengakses materi belajar secara fleksibel.

Selain itu, pernyataan kemudahan dalam pengumpulan tugas juga memperoleh nilai rata-rata yang tinggi yaitu 3.44. Hasil ini menunjukkan bahwa fitur pengumpulan tugas yang tersedia pada *Google Classroom* mampu mempermudah proses pengelolaan tugas secara digital. Melalui sistem ini, pengajar dapat membagikan tugas dan memantau pengumpulan tugas secara lebih terorganisir, sementara peserta didik dapat mengirimkan tugas dengan lebih praktis melalui *platform* yang sama.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Nirfayanti dan Nurbaeti (2019) yang menyatakan bahwa *Google Classroom* dapat digunakan sebagai sarana pemberian tugas, pengumpulan tugas, serta penilaian tugas secara digital sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Selain itu, kemudahan penggunaan platform juga didukung oleh tampilan yang sederhana dan sistem yang terintegrasi.

Namun demikian, beberapa indikator menunjukkan nilai rata-rata yang relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Pernyataan mengenai kemudahan memahami navigasi menu pada *Google Classroom* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3.22, yang merupakan nilai terendah dalam aspek *ease of use*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian pengguna masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur menu atau navigasi pada *platform* tersebut.

Selain itu, indikator kemudahan memahami tampilan *Google Classroom* juga memperoleh nilai rata-rata 3.26, yang menunjukkan bahwa meskipun tampilan *platform* tergolong sederhana, namun tidak semua pengguna langsung dapat memahami fungsi setiap fitur yang tersedia. Hal ini disebabkan karena perbedaan tingkat literasi digital pengguna, terutama bagi pengguna yang baru pertama kali menggunakan *platform* pembelajaran daring.

Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan suatu teknologi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh desain sistem yang sederhana saja, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman dan kemampuan pengguna dalam memanfaatkan teknologi digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Johnson (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar apabila pengguna mampu memahami dan memanfaatkan fitur yang tersedia secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa dari aspek *ease of use*, Dengan tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, *Google Classroom* terbukti layak dijadikan media pembelajaran digital. Namun demikian, peningkatan pemahaman pengguna terhadap fitur dan navigasi sistem masih diperlukan agar pemanfaatan *platform* ini dapat berlangsung secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran.

### C. Evaluasi Aspek *Interaction* (Interaksi Pembelajaran)

Aspek *Interaction* dalam kerangka *SECTIONS* berkaitan dengan kemampuan media pembelajaran digital dalam mendukung terjadinya interaksi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam kegiatan pembelajaran dapat berlangsung baik antara pengajar dan peserta didik maupun di antara sesama peserta didik. Dalam penelitian ini, aspek *interaction* dievaluasi melalui beberapa indikator yang berkaitan dengan komunikasi pembelajaran, diskusi kelas, serta interaksi antar peserta didik.

Hasil evaluasi terhadap aspek *interaction* berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 50 responden disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2.  
Hasil Evaluasi terhadap Aspek *Interaction*

No.	Pernyataan	Mean
1.	<i>Google Classroom</i> memudahkan komunikasi antara dosen/guru dan mahasiswa/siswa.	3.22
2.	Fitur komentar di <i>Google Classroom</i> mendukung diskusi pembelajaran.	3.24
3.	<i>Google Classroom</i> memungkinkan saya berinteraksi dengan teman dalam kegiatan belajar.	2.96
4.	Dosen/guru dapat memberikan umpan balik terhadap tugas melalui <i>Google Classroom</i> .	3.28
5.	Diskusi pembelajaran dapat dilakukan dengan baik melalui <i>Google Classroom</i> .	2.98
6.	<i>Google Classroom</i> membantu meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran.	3.06

Berdasarkan hasil analisis data, aspek interaksi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,12 yang mengindikasikan bahwa *Google Classroom*

memiliki kemampuan yang cukup dalam mendukung terjadinya interaksi pada proses pembelajaran digital.

Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada pernyataan bahwa dosen atau guru dapat memberikan umpan balik terhadap tugas melalui *Google Classroom*, dengan nilai rata-rata sebesar 3.28. Temuan ini mengindikasikan bahwa fitur penilaian dan komentar yang tersedia pada *Google Classroom* mampu memfasilitasi terjalinnya komunikasi antara pengajar dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pernyataan fitur komentar yang mendukung diskusi pembelajaran juga memperoleh nilai rata-rata yang cukup tinggi yaitu 3.24. Hal ini menunjukkan bahwa fitur komentar yang tersedia pada *Google Classroom* dapat dimanfaatkan sebagai sarana diskusi sederhana dalam kegiatan pembelajaran daring.

Temuan ini menunjukkan bahwa *Google Classroom* cukup efektif dalam mendukung komunikasi antara pengajar dengan peserta didik. Fitur komentar, pemberian umpan balik terhadap tugas, serta penyampaian pengumuman kelas memungkinkan terjadinya interaksi yang mendukung proses pembelajaran secara daring.

Namun demikian, beberapa indikator menunjukkan nilai yang relatif lebih rendah. Pernyataan terkait kemampuan *Google Classroom* dalam memfasilitasi interaksi antar peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 2,96 pada aspek interaksi. Selain itu, pernyataan mengenai diskusi pembelajaran melalui *Google Classroom* juga memperoleh nilai rata-rata 2.98. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa interaksi antar peserta didik dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal.

Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh keterbatasan fitur-fitur diskusi yang tersedia pada *Google Classroom* yang masih bersifat sederhana dibandingkan dengan beberapa platform *Learning Management System* (LMS) lainnya yang menyediakan forum diskusi yang lebih terstruktur. Sehingga diskusi pembelajaran yang melibatkan banyak peserta didik terkadang kurang berjalan secara aktif apabila tidak didukung dengan strategi pembelajaran yang tepat dari pengajar.

Hasil penelitian ini konsisten dengan pandangan Siregar et al. (2019) yang menyatakan bahwa *Learning Management System* (LMS), seperti *Google Classroom*, mampu memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan peserta didik melalui fitur komentar serta pemberian umpan balik terhadap tugas. Namun demikian, untuk meningkatkan kualitas interaksi dalam pembelajaran daring, diperlukan pengelolaan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa ditinjau dari aspek interaksi, *Google Classroom* tergolong cukup efektif dalam mendukung komunikasi pembelajaran, khususnya antara pengajar dan peserta didik. Meskipun demikian, interaksi antar peserta didik masih perlu

ditingkatkan agar proses diskusi dan kolaborasi dalam pembelajaran daring dapat berlangsung secara lebih aktif.

#### D. Evaluasi Aspek *Security* (Keamanan)

Aspek *security* dalam kerangka *SECTIONS* berkaitan dengan tingkat keamanan sistem dalam penggunaan teknologi pembelajaran, khususnya dalam melindungi data pengguna serta menjaga privasi informasi pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran daring, keamanan menjadi faktor penting karena aktivitas pembelajaran melibatkan berbagai data digital seperti dokumen tugas, materi pembelajaran, serta informasi pribadi pengguna. Untuk mengevaluasi aspek ini, penelitian menggunakan beberapa indikator yang berkaitan dengan keamanan akun, seperti keamanan dokumen yang diunggah, sistem login, serta perlindungan privasi pengguna. Hasil evaluasi pada aspek *security* disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3.  
Hasil Evaluasi pada Aspek *Security*

No.	Pernyataan	Mean
1.	Saya merasa akun <i>Google Classroom</i> aman digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	3.32
2.	Hanya anggota kelas yang dapat mengakses materi yang dibagikan di <i>Google Classroom</i> .	3.30
3.	Dokumen atau tugas yang saya unggah di <i>Google Classroom</i> tersimpan dengan aman.	3.36
4.	<i>Google Classroom</i> menjaga privasi data pengguna dengan baik.	3.30
5.	Sistem login <i>Google Classroom</i> memberikan perlindungan terhadap akses yang tidak sah.	3.00
6.	Saya merasa aman menggunakan <i>Google Classroom</i> untuk mengumpulkan tugas.	3.40

Berdasarkan hasil analisis data, aspek keamanan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,28 yang mengindikasikan bahwa *Google Classroom* dinilai cukup aman untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran digital. Temuan ini juga mencerminkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat kepercayaan yang relatif baik terhadap sistem keamanan yang dimiliki oleh *platform* tersebut.

Indikator dengan nilai tertinggi terdapat pada pernyataan bahwa responden merasa aman menggunakan *Google Classroom* untuk mengumpulkan tugas, dengan nilai rata-rata sebesar 3.40. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna memiliki kepercayaan terhadap sistem penyimpanan dokumen pada *platform* tersebut. Selain itu, pernyataan mengenai keamanan dokumen atau tugas yang diunggah juga memperoleh

nilai yang cukup tinggi yaitu 3.36, yang menunjukkan bahwa pengguna menilai sistem penyimpanan data pada *Google Classroom* cukup aman.

Selain itu, pernyataan mengenai keamanan akun pengguna dan akses materi yang hanya dapat dilakukan oleh anggota kelas juga memperoleh nilai rata-rata yang cukup tinggi yaitu 3.32 dan 3.30. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden yakin bahwa sistem pengelolaan kelas pada *Google Classroom* mampu membatasi akses materi pembelajaran hanya bagi pengguna yang terdaftar dalam kelas.

Meskipun demikian, terdapat indikator yang mencatat nilai lebih rendah dibandingkan dengan indikator lainnya, yaitu pernyataan terkait perlindungan sistem login terhadap akses yang tidak sah, dengan nilai rata-rata sebesar 3.00. Nilai tersebut menunjukkan bahwa masih ada sebagian responden yang merasa bahwa sistem login pada *Google Classroom* belum sepenuhnya memberikan rasa aman terhadap potensi akses oleh pihak yang tidak berwenang. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun secara umum *Google Classroom* memiliki sistem keamanan yang cukup baik, tetapi keamanan pengguna masih dipengaruhi oleh tingkat pemahaman pengguna terhadap mekanisme keamanan digital yang digunakan dalam *platform* tersebut.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Sutanta (2008) yang menyatakan bahwa keamanan sistem informasi berkaitan dengan upaya menjaga kerahasiaan (*confidentiality*) serta keutuhan data (*integrity*) agar tidak dapat diakses atau diubah oleh pihak yang tidak berwenang. Oleh karena itu, penerapan sistem keamanan seperti autentikasi akun dan pengelolaan akses pengguna menjadi faktor penting dalam menjaga keamanan penggunaan *platform* pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa dari perspektif aspek keamanan, *Google Classroom* tergolong layak digunakan sebagai media pembelajaran digital, karena memiliki tingkat keamanan yang memadai dalam melindungi data pengguna maupun dokumen pembelajaran. Namun demikian, peningkatan pemahaman pengguna terhadap sistem keamanan digital masih diperlukan agar pengguna dapat memanfaatkan *platform* tersebut dengan lebih aman dalam kegiatan pembelajaran daring.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* tergolong layak digunakan sebagai media pembelajaran digital dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Hal ini dari penilaian responden yang secara umum memberikan nilai positif terhadap kemudahan penggunaan *platform*, kemampuan dalam mendukung komunikasi pembelajaran, serta tingkat keamanan data pengguna. Meskipun demikian, hasil penelitian mengungkapkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan perhatian dalam

pemanfaatan *Google Classroom*, terutama terkait upaya meningkatkan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran serta memperkuat pemahaman pengguna terhadap fitur dan navigasi sistem yang tersedia. Oleh karena itu, pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran digital sebaiknya didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat serta peningkatan literasi digital pengguna agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, I. L., Mutmainah, J., & Setiabudi, D. I. (2021). Pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran pada masa pandemi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3609–3616. <https://jurnal2.untagsmg.ac.id/index.php/soshumdik/article/view/75/77>
- Ekayana, A. A. G. (2021). User experience penggunaan *Google Classroom* dan *Quizizz* dalam pembelajaran *blended learning* program studi sistem komputer. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 23–34. <https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.939>
- Kurniawan, A., Prabowo, G., & Falahudin, T. (2020). Media pembelajaran berbasis *Google Classroom*. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 15(2), 97–102. <https://jurnal.umpwr.ac.id/autotech/article/view/528/386>
- Munasiah, Astuti, L. S., & Auliya, R. N. (2021). Efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 125–133. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i2.3090>
- Sari, Y. R., & Nurmiati, E. (2021). Analisis kepuasan pengguna *Google Classroom* menggunakan *PIECES* framework (studi kasus: Prodi Sistem Informasi UIN Jakarta). *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 5(2). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/infotekjar/article/view/3349/pdf>
- Tamamah, J. (2025). Integrasi ICT dalam dinamika interaksi pendidikan: Studi literatur pada hubungan guru dan siswa. *Hibrul Ulama: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(1), 1–10. <https://www.ejurnal.univamedan.ac.id/index.php/hibrululama/article/view/996/712>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>
- Thohir, M., Diana, N. R., Al Habsyi, M. A., & Susilowati. (2021). Usabilitas *Google Classroom* menggunakan *USE* questionnaire dalam diskusi interaktif perkuliahan di masa pandemi. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi*

- 
- Pendidikan Agama Islam*, 13(2), 159–170.  
<https://doi.org/10.47498/tadib.v13i2.636>
- Wirawan, R., & Haq, H. N. (2019). Studi kompetensi dan kesadaran pengguna e-learning terhadap keamanan sistem e-learning pada pendidikan tinggi. *Jurnal Informatika*, 6(2), 152–160.  
<https://ejournal.upnvj.ac.id/informatik/article/view/409/pdf>