

## PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN KOMPUTER DENGAN MENGGUNAKAN AKUN BELAJAR.ID DI SMPN 2 JALAKSANA

Esa Ginanjar<sup>1</sup>, Dodi Ahmad Haerudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo No. 28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [esaginanjar9@gmail.com](mailto:esaginanjar9@gmail.com)

---

### Article History

Received: 23-08-2025

Revision: 31-08-2025

Accepted: 02-09-2025

Published: 04-09-2025

**Abstract.** This research aims to examine the implementation of Google Classroom in computer learning at SMPN 2 Jalaksana through the Belajar.id account from the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology. This platform provides a safe and effective digital learning environment for both teachers and students. This research uses research and development methods. The steps of the 4D development model consist of define, design, develop, and disseminate stages. Data in this study were collected through several techniques including observation and in-depth interviews. The qualitative data analysis technique consists of three main stages: data reduction, data display, conclusion drawing & verification, and conclusion. Based on the interview results, 60% of the 1A class students are starting to get used to digital learning using Google Classroom, especially in shaping discipline, responsibility, and digital character. However, 40% of the other students still require guidance to adapt to the rhythm of digital learning. Overall, the use of Belajar.id accounts has proven to support the effectiveness of learning and contribute to the formation of students' digital character in the era of digital education transformation.

**Keywords:** Google Classroom, Belajar.id, Digital Learning, Digital Character, Computer Education

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi Google Classroom dalam pembelajaran komputer di SMPN 2 Jalaksana melalui akun Belajar.id dari Kemendikbudristek. Platform ini menyediakan lingkungan belajar digital yang aman dan efektif bagi guru maupun siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah model pengembangan 4D terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik yakni observasi, wawancara mendalam, teknik analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan (*conclusion drawing & verification*), dan kesimpulan. Berdasarkan hasil wawancara, 60% siswa kelas 1 A mulai terbiasa dengan pembelajaran digital menggunakan Google Classroom, khususnya dalam membentuk kedisiplinan, tanggung jawab, dan karakter digital. Namun, 40% siswa lainnya masih memerlukan pendampingan untuk beradaptasi dengan ritme pembelajaran digital. Secara keseluruhan, penggunaan akun Belajar.id terbukti mendukung efektivitas pembelajaran dan berkontribusi dalam pembentukan karakter digital siswa di era transformasi pendidikan digital.

**Kata Kunci:** Google Classroom, Belajar.id, Pembelajaran Digital, Karakter Digital, Komputer

---

**How to Cite:** Ginanjar, E., & Haerudin, D. A. (2025). Pemanfaatan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Komputer dengan Menggunakan Akun Belajar.Id di SMPN 2 Jalaksana. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9064-9073. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4138>

---

## PENDAHULUAN

Era modern adalah era dimana perkembangan zaman menuntut perubahan sikap dan cara berfikir kita. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka manusia yang hidup di era modern harus mampu memanfaatkan teknologi secara baik dan benar. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai platform pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya offline tetapi dapat juga berupa online. *Google Classroom* merupakan salah satu platform Belajar.id yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang keterlaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Rahmanto & Bunyamin (2020) menyatakan “*google classroom* salah satu platform pembelajaran yang dapat dipakai untuk menumbuhkan rasa kreatifitas seorang pendidik dalam pemanfaatan platform pembelajaran.” *Google classroom* merupakan inovasi yang paling menarik dari Google karena produk yang dibuat untuk mendampingi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Masa pandemi Covid-19 merupakan masa dimana terjadinya krisis bidang kesehatan. Hampir setiap aspek kehidupan mengalami dampak Covid-19 diberbagai wilayah terganggu tanpa terkecuali dibidang pendidikan. Proses dan penyelenggaraan pendidikan yang semestinya dilakukan harus dihentikan. Tindakan ini sebagai bentuk kewaspadaan terhadap penyebaran Covid-19. Keadaan ini benar-benar membuat lembaga maupun perorangan mengambil kebijakan untuk mengurangi resiko penyebaran Covid-19 ini.

Peraturan pembelajaran dimasa pandemi tertuang dalam Surat Edaran yang dikemukakan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Yang mana dalam surat edaran tersebut tertera bahwasanya pemerintah memberhentikan semua kegiatan pembelajaran tatap muka disekolah- sekolah, agar meminimalkan penyebaran virus Covid-19. Pihak sekolah pun mengambil keputusan untuk mengadakan pembelajaran dari rumah agar para peserta didik dapat belajar seperti biasanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauzi (2020) akibat penyebaran Covid-19 tidak ada lagi pembelajaran tatap muka di dalam kelas tetapi pembelajaran dilakukan secara daring.

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan yang penulis lakukan kepada guru yang bersangkutan dengan mata pelajaran komputer yaitu Bapak OM kelas I-A SMPN 2 Jalaksana, penulis mendapatkan informasi bahwasanya SMPN 2 Jalaksana memanfaatkan beberapa platform pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 sampai sekarang menggunakan *Google classroom* dikarenakan untuk mengenal tentang komputer secara dasar. Salah satu platform Belajar.id dalam pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru kelas 1 A adalah *Google Classroom* karena platform Belajar.id ini dirasa sangat bermanfaat pada saat pembelajaran

daring. Menurut guru kebermanfaatan platform Belajar.id *Google Classroom* yaitu tidak mengganggu aktivitas kerja orang tua siswa, siswa pun bisa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Guru juga bisa memasukkan video pembelajaran yang menarik dan saat dibuka tidak membuat memori hp penuh. Selain itu guru juga mengetahui beberapa fitur-fitur yang terdapat dalam *Google Classroom*, seperti *fitur assignment* (penugasan), *grading* (penilaian), *communication* (komunikasi), *archive course* (arsip program). Hanya saja guru kurang mampu menyebutkan manfaat salah satu fitur yaitu fitur *archive course* (arsip program).

Hal ini sejalan dengan pendapat Simanihuruk, dkk (2019) menyatakan bahwasanya pemanfaatan *Google Classroom* sebagai platform pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mengumpulkan tugas, guru dapat memberikan materi pelajaran yang menarik dengan waktu yang fleksibel dan didukung dengan salinan Google document secara otomatis kepada setiap siswa. Selain itu Widiatsih, dkk (2020) menyatakan bahwa *pemanfaatan Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran maupun sebagai sarana untuk mengumpulkan tugas dan penilaian guru diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. *Google Classroom* juga dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu disekolah serta mempermudah guru dalam penilaian.

*Google Classroom* telah menjadi platform pembelajaran yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, termasuk di SMPN 2 Jalaksana. Dengan adanya akun belajar.id yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan, siswa dan guru dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran, mengumpulkan tugas, serta berkomunikasi secara daring. Dalam pembelajaran komputer, pemanfaatan *Google Classroom* menjadi solusi efektif untuk mengelola materi dan tugas berbasis teknologi. Namun, dalam penerapannya, masih terdapat berbagai tantangan yang dihadapi oleh siswa maupun guru dalam mengoptimalkan penggunaan platform ini.

Salah satu permasalahan utama adalah keterbatasan pemahaman siswa terhadap penggunaan *Google Classroom*. Meskipun sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi, masih ada yang mengalami kesulitan dalam mengakses tugas, mengunggah jawaban, atau memanfaatkan fitur yang tersedia. Selain itu, keterbatasan akses internet di beberapa daerah juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran daring. Beberapa siswa mengalami kesulitan saat harus mengakses materi atau mengirimkan tugas karena sinyal internet yang kurang stabil atau keterbatasan perangkat yang digunakan. Selain kendala teknis, pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran komputer juga menghadapi tantangan dari segi interaksi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran komputer idealnya dilakukan secara praktis, namun penggunaan *Google Classroom* sering kali membuat siswa lebih pasif karena

terbatasnya interaksi langsung dengan guru. Guru juga perlu beradaptasi dalam menyusun materi yang menarik dan interaktif agar siswa lebih aktif dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih inovatif agar *Google Classroom* dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran komputer di SMPN 2 Jalaksana.

SMPN 2 Jalaksana telah menerapkan pembelajaran digital dalam berbagai aspek, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penerapannya dilakukan melalui berbagai kegiatan sekolah, seperti penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring, pemanfaatan akun belajar.id untuk mengakses sumber belajar resmi dari Kementerian Pendidikan, serta penerapan teknologi dalam sistem administrasi sekolah. Selain itu, setiap siswa diajarkan cara mengelola tugas, mengikuti kelas daring, serta menggunakan fitur kolaboratif dalam *Google Docs* dan *Google Slides*.

Menurut Bapak OM, selaku wali kelas 1 A, beliau menjelaskan bahwa 60% siswa kelas 1-A sudah memahami cara menggunakan *Google Classroom* dan akun belajar.id untuk mengakses materi, mengerjakan tugas, dan berkomunikasi dengan guru. Namun, 40% siswa masih memerlukan bimbingan dalam memahami cara login, mengunggah tugas, serta menggunakan fitur lain dalam platform pembelajaran digital. Bapak OM, juga menjelaskan bahwa 60% siswa kelas 1 A mulai terbiasa dengan disiplin dalam pembelajaran digital, seperti mengumpulkan tugas tepat waktu melalui *Google Classroom*, mengikuti jadwal kelas daring dengan tertib, serta berinteraksi dengan guru dan teman sekelas secara sopan di platform digital. Namun, 40% siswa masih memerlukan pendampingan dalam membangun kebiasaan tersebut. Dengan pemanfaatan *Google Classroom* dan akun belajar.id, SMPN 2 Jalaksana berusaha meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membekali siswanya dengan keterampilan digital yang relevan untuk masa depan. Dari permasalahan di atas, penelitian ini akan berfokus pada analisis mendalam terkait pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran komputer di SMPN 2 Jalaksana serta mengidentifikasi hambatan dan tantangan dalam implementasinya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran, yakni pengembangan media pembelajaran keterampilan menyimak secara offline menggunakan *Google Classroom* yang akan diujicobakan pada Mata Pelajaran komputer di kelas 7 A SMPN 2 Jalaksana. Langkah-langkah model pengembangan 4D terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Thiagarajan dkk., 1974).

Partisipan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih individu yang dianggap memiliki pengalaman dan pemahaman yang relevan dengan topik penelitian (Sugiyono, 2022). Kriteria partisipan dalam penelitian ini adalah: 1) Guru mata pelajaran komputer di SMPN 2 Jalaksana yang menggunakan *Google Classroom* dalam mengajar; 2) Siswa SMPN 2 Jalaksana yang aktif menggunakan *Google Classroom* dalam pembelajaran komputer; dan 3) Tenaga kependidikan atau admin IT sekolah (jika diperlukan), untuk memahami bagaimana manajemen teknis Akun Belajar.id dilakukan di sekolah. Jumlah partisipan tidak ditentukan secara pasti, tetapi cukup untuk mendapatkan variasi pengalaman dan informasi yang mendalam mengenai implementasi *Google Classroom* di sekolah ini. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik yakni observasi, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan dokumentasi. Instrumen penelitian dalam penelitian ini mencakup pedoman wawancara, pedoman observasi, serta dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles & Huberman (2014), yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan (*conclusion drawing & verification*), dan kesimpulan.

## HASIL

### **Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi**

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran komputer di SMPN 2 Jalaksana telah menggunakan *Google Classroom* sebagai sarana utama yang terintegrasi dengan akun Belajar.id. Penggunaan media digital ini secara umum mendukung kegiatan belajar mengajar berbasis daring dan memperkuat pembiasaan siswa terhadap teknologi informasi dalam pembelajaran.

Adapun pemanfaatan media berbasis teknologi informasi pada mata pelajaran komputer sebagaimana diungkapkan oleh Bapak OM selaku guru mata pelajaran komputer kelas 1 A, beliau menyatakan bahwa:

“Sebagian besar siswa sudah mulai terbiasa menggunakan *Google Classroom* terutama dalam hal mengakses materi dan mengumpulkan tugas. *Google Classroom* ini sangat membantu, karena saya bisa membagikan video pembelajaran, memberikan tugas yang langsung dikoreksi, dan siswa pun tidak perlu repot, cukup lewat HP mereka atau menggunakan Komputer yang tersedia di Lab Komputer. Sementara bagi siswa yang belum bisa login atau belum paham, kami lakukan bimbingan secara bertahap.”

Selain itu, salah satu siswa kelas 1 A juga menyampaikan pengalamannya dalam menggunakan media pembelajaran ini:

“Saya suka belajar lewat Google Classroom soalnya tugasnya bisa dibuka kapan aja. Kalau nggak ngerti, saya bisa lihat video ulangnya dari guru.”

Dari hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa media digital berupa *Google Classroom* telah digunakan secara aktif oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran komputer. Guru dapat mengunggah materi berbentuk PDF, video, dan tautan eksternal; serta memberi tugas dengan batas waktu yang terstruktur. Siswa mengakses dan mengumpulkan tugas secara mandiri menggunakan akun Belajar.id, yang juga terintegrasi dengan Google Docs dan Google Meet. Pemanfaatan teknologi informasi ini bukan hanya mendukung proses belajar, tetapi juga membentuk kebiasaan baru yang lebih disiplin dan mandiri, terutama dalam pengelolaan waktu dan komunikasi digital.

### **Tingkat Pemahaman Siswa dalam Penggunaan *Google Classroom***

Tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran komputer di SMPN 2 Jalaksana menunjukkan hasil yang cukup bervariasi berdasarkan hasil wawancara dengan guru komputer dan hasil observasi lapangan, diketahui bahwa Sebagian besar siswa (sekitar 60%) telah mampu menggunakan *google classroom* dengan sangat baik, sedangkan sisanya (40%) masih memerlukan bimbingan teknis dalam pengoperasiannya. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Bapak OM selaku wali kelas 1 A sekaligus guru mata Pelajaran komputer yang menyatakan bahwa:

“Sebenarnya banyak siswa yang sudah paham cara menggunakan Google Classroom, Seperti mengakses tugas, mengumpulkan, dan komentar. Tapi memang ada juga yang masih harus dibimbing, terutama soal login awal atau lupa cara unggah tugas. Kita bantu bantu satu-satu, dan biasanya kalau sudah dibiasakan, mereka cepat mengerti.”

Salah satu siswa mengakui bahwa awalnya sempat kesulitan, namun lama-lama mulai memahami:

“Dulu saya bingung waktu login pertama kali, nggak tahu harus klik di mana. Tapi sekarang saya udah bisa sendiri buka tugas, kirim file, dan balas komentar guru.”

Berdasarkan dokumentasi yang dikumpulkan, siswa yang memahami cara penggunaan *Google Classroom* cenderung dapat mengakses materi tepat waktu, mengumpulkan tugas sesuai tenggat, dan memberikan respon atau pertanyaan melalui kolom komentar. Sementara itu, siswa yang belum memahami biasanya mengalami kesulitan saat login dengan akun Belajar.id, bingung mencari menu tugas, atau tidak tahu cara mengunggah file hasil kerja. Namun, pihak

sekolah dan guru telah mengantisipasi hal ini dengan memberikan sesi pendampingan khusus serta menyediakan panduan penggunaan *Google Classroom* dalam bentuk tertulis maupun praktek secara bertahap.

### **Tantangan dan Hambatan Guru dalam Penggunaan *Google Classroom***

Pelaksanaan pembelajaran komputer berbasis *Google Classroom* melalui akun Belajar.id di SMPN 2 Jalaksana, guru tidak hanya memperoleh kemudahan, tetapi juga menghadapi sejumlah tantangan. Tantangan ini muncul baik dari sisi teknis maupun non-teknis, terutama berkaitan dengan akses, kesiapan guru, dan keterbatasan siswa dalam memanfaatkan fitur digital. Bapak OM sebagai guru komputer kelas 1 A, menjelaskan beberapa hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran:

“Kendala yang paling sering kami hadapi adalah jaringan internet yang tidak stabil, terutama saat siswa mengakses *Google Meet* atau ingin mengunggah tugas di *Classroom*. Selain itu, ada juga siswa yang belum bisa login ke akun belajar.id karena belum aktif atau lupa password. Saya sendiri awalnya juga masih belajar memahami fitur-fitur seperti arsip kelas dan penilaian otomatis.”

Salah satu siswa juga mengungkapkan kesulitannya:

“Kalau sinyalnya jelek, saya suka nggak bisa buka tugas. Kadang juga bingung kalau guru kirim file yang banyak. Tapi kalau nanya ke guru, biasanya dijelasin di grup.”

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa tantangan teknis seperti koneksi internet yang lambat dan perangkat siswa yang terbatas menjadi penghambat utama. Selain itu, kurangnya pemahaman guru terhadap fitur lanjutan *Google Classroom*, seperti penggunaan rubrik penilaian atau pengelolaan arsip kelas, juga menjadi kendala dalam memaksimalkan *platform*. Dokumentasi dari pihak sekolah menunjukkan bahwa ada beberapa akun Belajar.id milik siswa yang sempat tidak aktif karena masalah teknis pada sistem. Hal ini memerlukan proses pelaporan dan menunggu aktivasi ulang dari admin pusat, sehingga menghambat akses siswa ke pembelajaran digital. Meskipun demikian, guru berupaya mengatasi hambatan ini melalui (1) pendampingan teknis secara langsung kepada siswa, baik di sekolah maupun melalui grup WhatsApp, (2) belajar mandiri dari sumber online, untuk memahami fitur-fitur *Google Classroom* lebih dalam, dan (3) Kolaborasi dengan rekan guru lain dalam membuat materi yang lebih menarik dan sesuai dengan kemampuan digital siswa. Dengan segala keterbatasan yang ada, guru tetap berupaya agar proses pembelajaran berbasis teknologi ini dapat berjalan efektif dan tetap menjangkau seluruh siswa secara adil.

## **Hasil Wawancara dengan Guru, Siswa, dan Tenaga Kependidikan**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru, siswa, dan tenaga kependidikan di SMPN 2 Jalaksana, diperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan *Google Classroom* dengan akun Belajar.id dalam pembelajaran komputer. Guru komputer, Bapak OM menyampaikan bahwa penerapan *Google Classroom* telah membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Beliau menjelaskan bahwa mayoritas siswa sudah mulai terbiasa menggunakan platform tersebut untuk mengakses materi, mengerjakan tugas, serta mengikuti instruksi pembelajaran. Namun, beliau juga menegaskan masih ada sebagian siswa yang membutuhkan bimbingan, terutama pada tahap awal login atau saat mengunggah tugas. Menurut beliau, pembiasaan dan pendampingan bertahap dapat membantu siswa memahami alur penggunaan *Google Classroom* dengan lebih cepat.

Seorang siswa kelas 1 A menceritakan pengalamannya bahwa di awal penggunaan, ia sempat kebingungan karena belum memahami tata cara login dan navigasi menu. Akan tetapi, setelah mendapatkan arahan dari guru dan mencoba secara mandiri, ia sudah mampu mengakses materi, mengirim tugas, dan memberikan komentar di kolom diskusi. Ia juga mengaku menyukai fleksibilitas *Google Classroom*, karena dapat membuka materi dan tugas kapan saja, serta menonton ulang video pembelajaran ketika diperlukan. Sementara itu, salah satu tenaga kependidikan di sekolah mengungkapkan bahwa dari sisi administrasi, penggunaan akun Belajar.id memang memudahkan pengelolaan data pembelajaran. Namun, terdapat kendala teknis seperti akun siswa yang belum aktif atau lupa kata sandi, sehingga harus melalui proses aktivasi ulang oleh admin pusat. Hal ini terkadang menghambat kelancaran proses belajar, terutama jika terjadi di tengah semester.

Dari rangkaian wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun pemanfaatan *Google Classroom* sudah berjalan cukup baik dan membantu proses pembelajaran komputer, faktor pendampingan teknis, stabilitas jaringan internet, dan kesiapan akun siswa masih menjadi hal yang perlu diperhatikan. Pihak sekolah, guru, dan tenaga kependidikan berupaya bersama untuk mengatasi kendala ini melalui bimbingan langsung, penyediaan panduan tertulis, serta koordinasi dengan pihak terkait untuk mempercepat proses aktivasi akun.

## **DISKUSI**

### **Pemanfaatan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Komputer**

Pemanfaatan *Google Classroom* memungkinkan guru dan siswa melakukan interaksi pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Guru dapat mengunggah materi, membagikan video pembelajaran, serta memberikan dan menilai tugas secara daring. Hal ini sejalan dengan

pernyataan Simanihuruk et al. (2019) bahwa *Google Classroom* memudahkan guru dalam distribusi materi dan penilaian secara fleksibel. Penggunaan akun Belajar.id dari Kemendikbudristek memberikan kemudahan akses ke layanan Google Workspace tanpa biaya tambahan, sehingga semua siswa dan guru dapat menggunakan platform ini secara optimal. Ini mendukung inklusivitas digital, khususnya di sekolah negeri seperti SMPN 2 Jalaksana.

### **Tingkat Pemahaman Siswa dalam Menggunakan *Google Classroom***

Sebanyak 60% siswa telah mampu menggunakan fitur dasar seperti mengakses materi, mengumpulkan tugas, dan memberikan komentar. Hal ini mencerminkan adaptasi digital yang cukup baik, meskipun masih ada 40% siswa yang mengalami kesulitan teknis seperti login akun dan pengunggahan tugas. Temuan ini sesuai dengan teori digital literacy yang dikemukakan oleh Jones & Hafner (2022), yang menyatakan bahwa keberhasilan adopsi teknologi pendidikan bergantung pada tingkat literasi digital pengguna. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam mendampingi siswa beradaptasi.

### **Tantangan Guru dalam Penerapan *Google Classroom***

Guru menghadapi berbagai kendala, di antaranya yaitu (1) Koneksi internet yang tidak stabil, terutama bagi siswa yang tinggal di daerah dengan jaringan lemah, (2) Belum aktifnya akun Belajar.id beberapa siswa karena kendala teknis, dan (3) Kurangnya penguasaan guru terhadap fitur-fitur lanjutan seperti rubrik penilaian otomatis atau fitur arsip. Kendala ini menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pembelajaran tidak hanya memerlukan platform dan perangkat, tetapi juga pelatihan berkelanjutan bagi guru serta dukungan teknis dari pihak sekolah dan dinas terkait.

### **Efektivitas dan Implikasi**

Secara umum, pemanfaatan *Google Classroom* melalui akun Belajar.id terbukti efektif dalam (1) Meningkatkan keterlibatan siswa secara daring, (2) Menyediakan ruang belajar yang fleksibel dan terintegrasi, dan (3) Membentuk karakter digital siswa seperti tanggung jawab, disiplin, dan komunikasi daring. Namun, efektivitas ini akan lebih optimal jika diimbangi dengan pelatihan penggunaan platform bagi guru dan siswa, serta dukungan infrastruktur yang memadai

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran komputer dengan menggunakan akun Belajar.id di SMPN 2 Jalaksana, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran komputer terbukti memudahkan proses belajar mengajar secara digital. Guru dapat mengunggah materi, memberikan tugas, dan menilai hasil kerja siswa secara efisien. Siswa pun mendapatkan kemudahan dalam mengakses pembelajaran secara fleksibel.
- Tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* cukup bervariasi. Sebanyak 60% siswa kelas 1 A telah terbiasa dan memahami cara mengakses, mengerjakan, dan mengumpulkan tugas melalui platform ini. Sementara itu, 40% siswa masih memerlukan bimbingan intensif.
- Tantangan yang dihadapi guru dalam penerapan *Google Classroom* melalui akun Belajar.id meliputi masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, kesulitan aktivasi akun siswa, serta keterbatasan penguasaan fitur-fitur lanjutan dalam *Google Classroom*.

## REFERENSI

- Fauzi, W. N. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Online Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Luqman Al-Hakim Sleman. *EL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam* 14 (2):171-86. <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v14i2.2885>
- Jones, R. H., & Hafner, C. A. (2022). *Understanding digital literacies: A practical introduction* (2nd ed.). Routledge.
- Mayasari, F., Dwita, D., Jupendri, J., Jayus, J., Nazhifah, N., Hanafi, K., & Putra, N. M. (2019). Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran Google Classroom Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 3(1), 18–23. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v3i1.1155>
- Rahmanto, M. A., & Bunyamin. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 119–135. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/5135/>
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, & R., Sahir, S. H. (2019). *E-Learning: Implementasi. Strategi dan Inovasinya*. ed. Tonni Limbong. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S. & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: University of Minnesota
- Widiatsih, A., Wulandari, R., & Muarif, S. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dalam Penilaian Autentik Studi Kasus SD Negeri Sidomulyo 05 Silo Kabupaten Jember. *Rekayasa*, 13(2), 187–196. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v13i2.5904>