

## ABSTRAK

### **Muhammad Afrizal (1222010106). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kepuasan Siswa di SMKN 4 Bandung**

Implementasi pembelajaran digital melalui *Learning Management System* (LMS) di sekolah menengah kejuruan seringkali menghadapi kendala teknis dan pedagogis yang menghambat optimalisasi proses belajar. Di SMKN 4 Bandung, pemanfaatan *Google Classroom* telah berjalan secara konsisten, namun terdapat keberagaman persepsi siswa terkait efektivitas interaksi, beban tugas, dan kualitas jaringan internet yang memengaruhi tingkat kepuasan belajar mereka.

Mencoba dari dinamika tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui penerapan pembelajaran berbasis *Google Classroom* di SMKN 4 Bandung; (2) Memahami tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut; dan (3) Menganalisis pengaruh signifikan pembelajaran berbasis *Google Classroom* terhadap tingkat kepuasan siswa.

Kiranya landasan teoretis untuk mencapai tujuan di atas, penelitian ini menggunakan kerangka berpikir yang mengintegrasikan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan teori kepuasan pelanggan. Dalam integrasi ini, diasumsikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dari *Google Classroom* akan memengaruhi kepuasan siswa. Kepuasan ini diukur melalui indikator kesesuaian harapan, kualitas layanan, nilai manfaat, serta loyalitas, sehingga pada akhirnya diajukan hipotesis alternatif (H1) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap kepuasan siswa di SMKN 4 Bandung.

Guna menguji hipotesis tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kausal. Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas X SMKN 4 Bandung tahun pelajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada siswa serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Selanjutnya, teknik analisis data yang diterapkan meliputi uji validitas, reliabilitas, uji asumsi klasik, serta analisis regresi linear untuk menguji pengaruh antarvariabel.

Berdasarkan serangkaian analisis yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Google Classroom* berpengaruh signifikan namun berdampak negatif terhadap kepuasan siswa dengan persamaan regresi  $Y = 92,424 - 0,611X$ . Artinya, peningkatan intensitas penggunaan aplikasi justru menurunkan kepuasan belajar siswa. Kontribusi *Google Classroom* terhadap kepuasan hanya sebesar 25,2% ( $R^2 = 0,252$ ), sementara mayoritas 74,8% dipengaruhi oleh faktor eksternal di luar variabel penelitian, seperti metode mengajar guru, kualitas jaringan internet, dan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Google Classroom, Kepuasan Siswa, E-learning, Manajemen Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.*