

## **Pengaruh Positif Aplikasi Google Classroom terhadap Minat Belajar dan Keterlibatan Siswa SMK**

**Siswo Wardoyo\*, Dede Fauzul Iman, Syafa Raihanun Nabila, Izzal Ihsani, Anissa Nurul Pratiwi**

Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya Cipare Kota Serang, Banten 42117

\*Corresponding Author: [siswo@untirta.ac.id](mailto:siswo@untirta.ac.id)

### **Article History**

Received : December 18<sup>th</sup>, 2024

Revised : January 19<sup>th</sup>, 2025

Accepted : February 12<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Revolusi Industri 4.0 dan pandemi COVID-19 telah mendorong adopsi teknologi digital dalam pembelajaran, salah satunya melalui Google Classroom (GCR). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aplikasi GCR terhadap minat belajar dan keterlibatan siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis 16 artikel dari tahun 2020–2024 yang relevan dengan tema penelitian. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan GCR memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran, fleksibilitas waktu, serta interaksi antara guru dan siswa. Sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif (68,75%) dengan fokus pada pengukuran peningkatan minat belajar siswa. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa fitur-fitur GCR, seperti pengumpulan tugas secara digital dan kemudahan akses, memainkan peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Kesimpulannya, GCR mampu mendukung pembelajaran jarak jauh secara efektif dan memberikan dampak signifikan pada minat belajar siswa. Prospek penelitian di masa depan mencakup pengembangan teknologi berbasis kecerdasan buatan untuk meningkatkan personalisasi pembelajaran.

**Keywords:** Google Classroom, minat belajar, keterlibatan siswa, e-learning, SMK

## **PENDAHULUAN**

Saat ini tantangan Revolusi Industri 4.0 mengoptimalkan jaringan internet sebagai alat komunikasi yang cepat dan tepat. Perkembangan Revolusi Industri 4.0 membawa banyak dampak bagi kehidupan, terutama dalam pendidikan dengan mengubah cara belajar mengajar. Jaringan internet menjadi jantung sistem yang harus dijalankan secara real time agar dapat beroperasi (Happy Indra Chusnuraafi, 2022). Dalam pendidikan, pengadopsian teknologi digital menjadi penting. Dengan internet, proses belajar-mengajar mengalami transformasi signifikan, khususnya melalui e-learning berbasis teknologi. Salah satu platform utama adalah Google Classroom (GCR), aplikasi daring yang mempermudah komunikasi, pengelolaan tugas, dan interaksi antara guru dan siswa (Saputri Awaluddin, n.d.).

Pentingnya GCR terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas pembelajaran, terutama selama pandemi COVID-19, yang memaksa siswa dan guru beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh. Aplikasi ini tidak hanya mendukung

penghematan waktu dan sumber daya tetapi juga memperkaya pengalaman belajar dengan fitur-fitur seperti pengumpulan tugas secara digital, pengelolaan kelas daring, dan aksesibilitas yang tinggi baik melalui web maupun perangkat seluler (Ayu Permata Sari Trisna Dewi et al., n.d.). Pembelajaran e-learning muncul sebagai solusi inovatif untuk menciptakan peluang belajar yang lebih terbuka dan fleksibel. Dengan memanfaatkan teknologi internet, e-learning memungkinkan proses belajar-mengajar berlangsung lebih mudah, efisien, serta mampu mencakup beragam sumber daya pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kinerja individu maupun organisasi. Dalam konteks ini, salah satu media pembelajaran yang populer digunakan adalah Google Classroom (GCR), sebuah aplikasi pembelajaran daring yang dirancang untuk mengoptimalkan interaksi antara guru dan siswa (Fitri & ArmidaS, 2022).

Google Classroom, platform pembelajaran berbasis web yang dikembangkan oleh Google, memiliki berbagai fitur mendukung pembelajaran jarak jauh, seperti pembuatan kelas virtual, distribusi tugas, penilaian hasil kerja siswa, dan pengelolaan dokumen secara digital

(Azrimelda, 2022). Penerapan Google Classroom sangat relevan, terutama saat pandemi COVID-19, yang memaksa perubahan drastis dalam metode pembelajaran (Amsal et al., 2023). Dalam kondisi work-from-home (WFH), aplikasi ini menjaga kesinambungan proses belajar-mengajar tanpa pertemuan langsung, mendukung pembelajaran aktif, efisien, menyenangkan, serta mampu mengatasi kendala waktu dan keterbatasan fisik yang sering terjadi dalam pembelajaran tradisional (Tri Oktora, 2022).

Media pembelajaran utama yang digunakan saat belajar online adalah aplikasi Google Classroom. Aplikasi pembelajaran online yang dapat digunakan dari jarak jauh, sehingga dapat membantu guru dalam membuat, mengelompokkan, dan membagikan tugas adalah aplikasi Google Classroom. Google Classroom memudahkan pengajar dan murid berinteraksi baik di dalam sekolah (Ashari & Basuki, 2021). Selain itu, dengan menggunakan Google Classroom, pengguna dapat menghemat kertas dan waktu. Menurut Qomariah (2019), aplikasi Google Classroom adalah sistem layanan pembelajaran e-learning berbasis web yang disediakan oleh Google. Google Classroom adalah aplikasi yang diciptakan oleh Google untuk membantu mewujudkan ruang kelas di dunia maya. Aplikasi ini juga dapat mengumpulkan pekerjaan siswa secara online (Sri Arum, 2020). Pemilihan aplikasi dengan tepat akan memengaruhi minat belajar siswa (Wulandari, 2016), yang biasanya dilakukan dengan memberikan tugas secara personal kepada siswa cenderung akan mengurangi minat belajar siswa (Hatama & Effendi, n.d.).

Google Classroom adalah suatu aplikasi pembelajaran campuran secara online yang dapat digunakan secara gratis. Guru bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. Dengan adanya aplikasi Google Classroom, para pendidik dan siswa mudah dalam membagikan pembelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas (Septian Iswanjaya, 2024). Aplikasi ini memudahkan para pendidik atau guru untuk mendapatkan nilai siswa karena masing-masing pengguna memiliki kelas dan membuat folder terpisah di Drive. Siswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh guru. Selain itu, aplikasi ini tersedia bagi pengguna seluler perangkat iOS dan Android yang memungkinkan siswa dapat mengumpulkan tugas berupa foto, video, dan melampirkan file

dari aplikasi lain, sedangkan guru dapat melampirkan tugas esai atau pilihan ganda dengan mudah dan cepat sesuai efisiensi waktu yang ditentukan (Ardiansah et al., 2022).

Google Classroom adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa (Malahayati et al., 2022). GCR dapat diakses melalui dua cara, yaitu melalui website dan aplikasi. Untuk website, GCR dapat diakses menggunakan browser seperti Chrome, Firefox, Internet Explorer, ataupun Safari. Sedangkan untuk aplikasi, dapat diunduh secara gratis melalui Playstore untuk Android dan App Store untuk iOS (Ayu Permata Sari Trisna Dewi et al., 2022).

GCR bertujuan membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Aplikasi ini mampu mengatasi terbatasnya waktu yang tersedia di dalam kelas atau kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi pelajaran. Menurut Nafsi & Trisnawati (2022), GCR merupakan sarana pendukung pembelajaran yang sangat efektif digunakan secara daring (Zhafiri, 2021). Siswa dapat mempelajari kembali materi pada GCR kapan pun sehingga lebih memahami pembelajaran, menyelesaikan, serta mengirim penugasan dengan tepat waktu, sehingga memperoleh hasil belajar yang baik (Danny Afredo, 2021). Penelitian pengaruh aplikasi GCR terhadap minat belajar siswa bertujuan mengetahui apakah aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dikhawatirkan, dengan penyebaran COVID-19, minat belajar siswa menurun dan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh membosankan karena pemberian tugas dan materi yang tidak variatif (Prabaswari et al., 2022).

## **METODE**

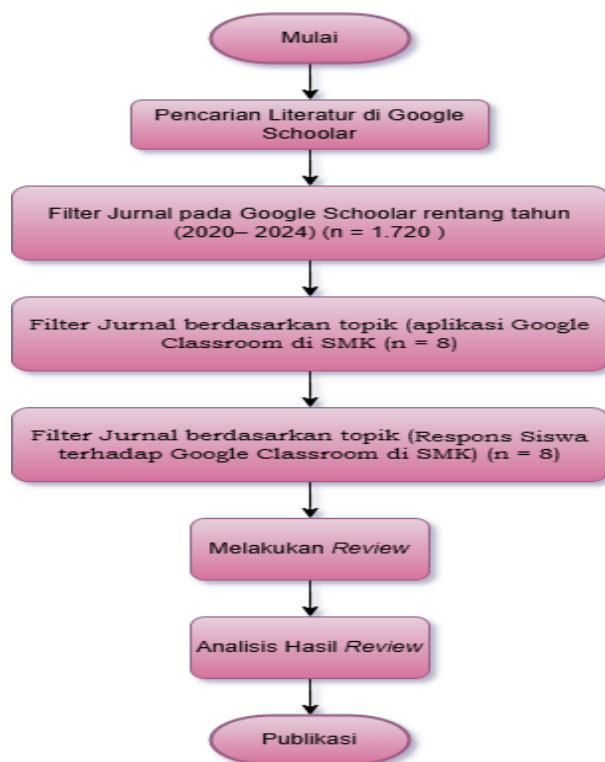
Metode penelitian Systematic Literature Review (SLR) adalah pendekatan yang digunakan untuk mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasi seluruh temuan yang relevan pada suatu topik penelitian secara sistematis dan terstruktur. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memastikan bahwa semua bukti yang tersedia telah dipertimbangkan dan dianalisis dengan cermat, sehingga menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat dan dapat diandalkan

(Selviyanti et al., 2023). Dalam penelitian ini, artikel diunduh melalui situs web Google Scholar untuk memperoleh daftar artikel. Akses ke Google Scholar dilakukan dengan memasukkan kata kunci pertama, yaitu **aplikasi Google Classroom di SMK** dalam pencarian. Melalui kata kunci tersebut, diperoleh sebanyak 17.100 artikel. Selanjutnya, jumlah artikel dibatasi berdasarkan tahun publikasi, yaitu dari 2020 hingga 2024, sehingga tersaring 10 artikel. Dari 10 artikel tersebut, dipilih artikel yang berbentuk jurnal, sementara buku atau repository tidak digunakan. Proses filterisasi ini menghasilkan 8 artikel.

Kata kunci kedua yang digunakan dalam pencarian di Google Scholar adalah "Respons Siswa terhadap Google Classroom di SMK". Pencarian dengan kata kunci ini menghasilkan sebanyak 1.900 artikel. Kemudian, jumlah artikel tersebut dibatasi berdasarkan tahun publikasi, yaitu dari 2020 hingga 2024, sehingga diperoleh 1.710 artikel. Dari 1.710 artikel, dilakukan filterisasi lebih lanjut dengan hanya memilih jurnal yang mencakup "jurusan Teknik Elektro," dan dari langkah ini diperoleh 8 jurnal. Dari dua kata kunci yang digunakan untuk memperoleh daftar jurnal, terkumpul 16 artikel. Proses ini menunjukkan langkah-langkah metodologis yang

dilakukan untuk menyaring artikel-artikel yang relevan dengan tema dan topik penelitian yang diinginkan. Dengan demikian, total artikel yang diperoleh dari pencarian ini adalah sebanyak 16 artikel, mencerminkan upaya yang teliti dalam mengidentifikasi sumber literatur yang sesuai untuk penelitian.

Langkah selanjutnya adalah membaca abstrak dari artikel-artikel tersebut untuk menilai relevansinya dengan topik penelitian. Fokus utama dalam proses seleksi ini adalah menemukan artikel yang secara khusus membahas pembelajaran di SMK, terutama pada mata pelajaran kejuruan, bukan mata pelajaran umum. Setelah proses penyaringan selesai, terpilih 16 artikel yang dianggap paling relevan dengan topik penelitian. Artikel-artikel ini kemudian dianalisis secara mendalam dan dijadikan dasar untuk merumuskan hasil penelitian yang membahas pengaruh aplikasi Google Classroom terhadap minat belajar dalam pembelajaran di SMK. Proses ini membantu dalam mengidentifikasi studi yang memberikan wawasan berharga tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran di lingkungan SMK, serta memberikan dasar kuat untuk merumuskan hasil penelitian yang mendalam dan berbasis literatur yang relevan.



Gambar 1. Flowchart Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur ini adalah analisis dan

ringkasan dari artikel-artikel yang membahas penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

**Tabel 1.** Hasil *Review* Penelitian terkait penggunaan Google Classroom pada pembelajaran di SMK

NO	Judul Artikel	Penulis	Jurnal	Metode	Hasil Penelitian
1.	PEMANFAATAN PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM PADA PROBLEM SOLVING SEBAGAI MENUNJANG KEGIATAN PEMBELAJARAN E-LEARNING DI SMK UNITOMO	Happy Indra Chusnuraafi, Ekohariadi, Joko	Jurnal Cipta Pendidikan	kuantitatif	Diharapkan menemukan bahwa penggunaan Google Classroom pada pembelajaran berbasis problem-solving dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di SMK.
2.	Efektivitas Pembelajaran Online Dengan Media Google Classroom Di SMK Negeri 1 Maros Pada Masa Pandemi	Riawan Saputri Awaluddin <sup>1</sup> , Aryanti <sup>2</sup>	Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Kuantitatif	Google Classroom terbukti efektif sebagai media pembelajaran online di SMK Negeri 1 Maros selama pandemi, membantu keterlibatan dan pemahaman siswa.
3.	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	Diah Ayu Permata Sari Trisna Dewi, Ni Wayan Sunita, I Made Surat	Jurnal Edukasi Matematika dan Sains	Kuantitatif	Google Classroom efektif dalam mendukung keterampilan problem-solving siswa, meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar dalam kegiatan e-learning di SMK Unitomo.
4.	Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Kartika 1-2 Padang (Study Mata Pelajaran Jurusan Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Pada Saat Daring)	Fitri, Armida.S	Jurnal Sangka Nagari	Kuantitatif	Penggunaan Google Classroom memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di SMK Kartika 1-2 Padang, khususnya dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran.
5.	PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MENERAPKAN PEMBELAJARAN DARING MASA PANDEMI COVID 19 MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM SMK ISLAM INAYAH UJUNG BATU TA. 2020/2021	Azrimelda	Jurnal Pendidikan Rokania	Action Research	Peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan Google Classroom secara efektif untuk pembelajaran daring, yang membantu dalam adaptasi pembelajaran selama pandemi.
6.	PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN	Tofan Tri Oktora	Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA	Kuantitatif	Minat dan hasil belajar siswa rendah di tengah semester awal, tetapi meningkat pada

	GOOGLE CLASSROOM PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS X PDG SMK NEGERI 1 LUMAJANG				tengah semester akhir. Kehadiran tepat waktu juga meningkat dari 64% di awal menjadi 87% di akhir semester
7.	Efektifitas Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektronik Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMKN Lengkong Kabupaten Nganjuk.	Septian Iswanjaya	Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran	Kuantitatif	Penggunaan Google Classroom terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran yang diteliti.
8.	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK AUDIO VIDEO PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI 7 SURABAYA	Fiki Ardiansah, Rina Harimurti, Edy Sulistiyo, Puput Wanarti Rusimamto	Jurnal Pendidikan Teknik Elektro	<i>Quasi Experimental Design</i>	Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video 3 di SMK Negeri 7 Surabaya meningkat secara signifikan setelah menggunakan Google Classroom dalam pembelajaran blended learning. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 62 sebelum perlakuan menjadi 85 setelah menggunakan Google Classroom. Respon siswa terhadap penggunaan Google Classroom sangat positif, dengan skor tanggapan mencapai 82.5%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, hasil analisis uji statistik melalui SPSS menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Google Classroom dibandingkan dengan pembelajaran langsung, dengan nilai t sebesar 5.524 dan signifikansi 0.000, yang menegaskan bahwa penggunaan Google Classroom memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
9.	Model Blended Learning Berbasis Google Classroom pada Kompetensi Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) terhadap Hasil Belajar	Malahayati, Malahayati, Umrah Hayani, Radhiah	Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Blended Learning berbantuan Google Classroom meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 57,11 pada

					pretest menjadi 65,88 pada posttest. Uji t menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,046, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Respon siswa terhadap model Blended Learning juga positif dengan rata-rata persentase respons sebesar 80,8%, menunjukkan bahwa siswa sangat mendukung penerapan model ini
10.	Efektivitas Penggunaan Google Classroom dalam Proses Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika	Danny Afredo, Sukardi	Jurnal Pendidikan Teknik Elektro	Tindakan Kelas	Penggunaan Google Classroom meningkatkan pemahaman siswa dalam materi dasar listrik dan elektronika. Siswa lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran.
11.	Pengembangan Media Interaktif Sistem Tenaga Listrik Menggunakan Motion Graphic untuk Siswa Kelas XI TITL 1 SMK Rajasa Surabaya	Anindya Widia Prabaswari, Mahendra Widyartono, Euis Ismayati, Aditya Chandra Hermawan	Jurnal Pendidikan Teknik Elektro	Pengembangan	Media interaktif berbasis motion graphic meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang sistem tenaga listrik. Siswa menunjukkan minat dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran
12.	KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA DI SMK	Mohammad Rizal Ashari	Jurnal Pendidikan Teknik Elektro	Kuantitatif	Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran flipped classroom secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, dengan rata-rata nilai ujian yang lebih tinggi dan pemahaman konsep yang lebih baik.
13.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Mind Map melalui Google Clasroom pada Mata Pelajaran Elektronika dan Mikroprosesor di SMK Telkom Makassar	Andi Yasir Amsal, Hartini Ramli, Wakhid Yunendar	Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan	Kuantitatif	Hasil penelitian ini kemungkinan besar menunjukkan bagaimana respon siswa terhadap Google Classroom dalam pembelajaran teknik elektro. Hasilnya bisa berupa tanggapan positif atau negatif terkait efektivitas Google Classroom dalam membantu proses belajar siswa di SMK, terutama untuk mata pelajaran yang bersifat teknis seperti teknik elektro.
14.	Pengembangan Asesmen Berbasis Google Classroom pada	Farel Akbar Hatama dan Hansi Effendi	Jurnal Pendidikan Teknik Elektro	<i>Research and</i>	Penelitian menghasilkan asesmen berbasis Google Classroom yang valid dan

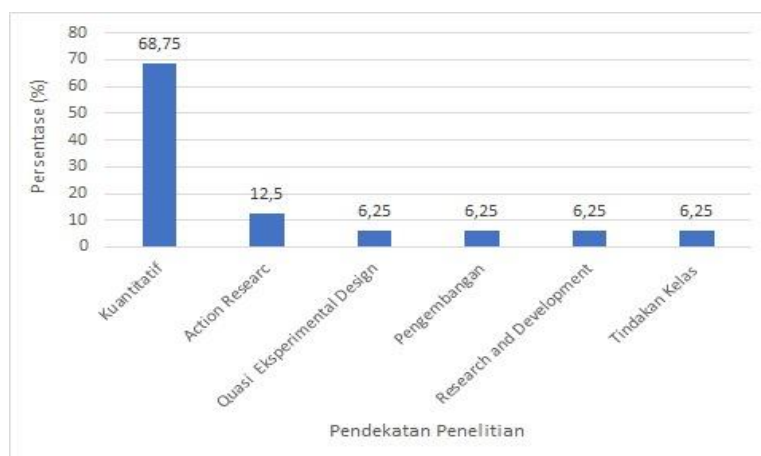
	Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik			<i>Developmen t</i>	praktis untuk digunakan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 5 Padang.
15.	Efektifitas Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektronik Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMKN Lengkong Kabupaten Nganjuk	Septian Iswanjaya	Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Classroom efektif sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sistem Pengendali Elektronik, meskipun terdapat beberapa kendala seperti akses internet yang tidak stabil.
16.	PENGARUH APLIKASI GOOGLE CLASSROOM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMA/SMK	Sri Arum, Yoga Budi Bhakti	Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika	Kuantitatif	Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Sebagian besar responden setuju bahwa penggunaan aplikasi ini membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Fitur-fitur yang interaktif dan kemudahan akses materi pembelajaran melalui Google Classroom menjadi faktor pendukung peningkatan minat belajar siswa.

### Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada artikel yang menggunakan aplikasi Google Classroom di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Total artikel yang didapatkan adalah 16 artikel yang berasal dari Google Scholar dengan fokus pencarian aplikasi Google Classroom di SMK dan “Respons Siswa terhadap Google Classroom di SMK”. Dari 16 artikel ini, kemudian dilanjutkan untuk dianalisis secara mendalam untuk mengevaluasi relevansi dan dampak penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran di SMK. Proses analisis ini membantu dalam mengidentifikasi studi yang memberikan wawasan penting terkait efektivitas aplikasi Google Classroom dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMK.

### 1. Persentase Artikel Berdasarkan Pendekatan Penelitian

Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 2, persentase distribusi variasi pendekatan penelitian yang digunakan dalam artikel yang dianalisis dapat dilihat pada grafik tersebut. Dari 16 artikel yang dianalisis, sebagian besar menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif (68,75%). Pendekatan lainnya yang digunakan antara lain penelitian action research (12,5%), dan pendekatan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) (6,25%). Selain itu, terdapat penggunaan pendekatan penelitian pengembangan (6,25%), research and development (R&D) (6,25%), dan tindakan kelas (6,25%).



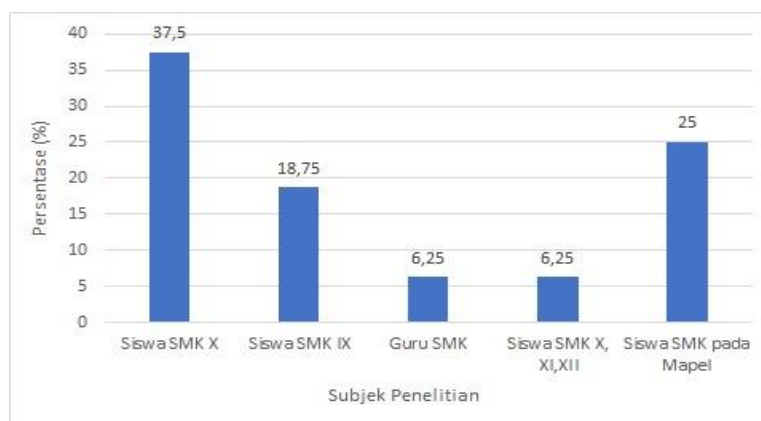
Gambar 2. Distribusi Variasi Pendekatan Penelitian

Berdasarkan grafik pada Gambar 2, distribusi variasi pendekatan penelitian dalam 16 artikel yang dianalisis menunjukkan dominasi pendekatan penelitian kuantitatif dengan persentase 68,75%. Pendekatan penelitian lainnya yang ditemukan dalam artikel-artikel tersebut meliputi penelitian action research sebanyak 12,5%, desain eksperimen semu (6,25%), pengembangan (6,25%), research and development (R&D) (6,25%), dan tindakan kelas (6,25%). Hasil ini menggambarkan bahwa mayoritas penelitian yang dilakukan dalam studi ini menggunakan metode kuantitatif untuk menganalisis pengaruh aplikasi Google Classroom terhadap minat belajar siswa. Pendekatan kuantitatif, yang cenderung mengutamakan pengumpulan dan analisis data numerik, mempermudah peneliti untuk mengukur hubungan antara variabel yang diteliti. Sementara itu, pendekatan lainnya memberikan wawasan yang lebih mendalam dan kontekstual,

seperti halnya penelitian action research yang berfokus pada perbaikan pembelajaran.

## 2. Persentase Artikel berdasarkan Subjek Penelitian

Grafik ilustrasi dari persentase distribusi variasi subjek penelitian yang digunakan dalam artikel-artikel yang dianalisis pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 3. Berdasarkan grafik tersebut, dari 16 artikel yang dianalisis, mayoritas subjek penelitian yang ditemukan adalah siswa SMK Kelas X, dengan persentase 37,5%. Selain itu, terdapat pula subjek penelitian lainnya, yaitu siswa SMK Kelas XI (18,75%), guru SMK (6,25%), serta siswa SMK Kelas X, XI, dan XII (6,25%). Selain itu, ditemukan juga penelitian yang melibatkan siswa SMK dalam mata pelajaran tertentu, dengan persentase sebesar 25%. Persentase ini menggambarkan keberagaman subjek penelitian yang relevan dalam konteks penggunaan aplikasi Google Classroom di SMK.



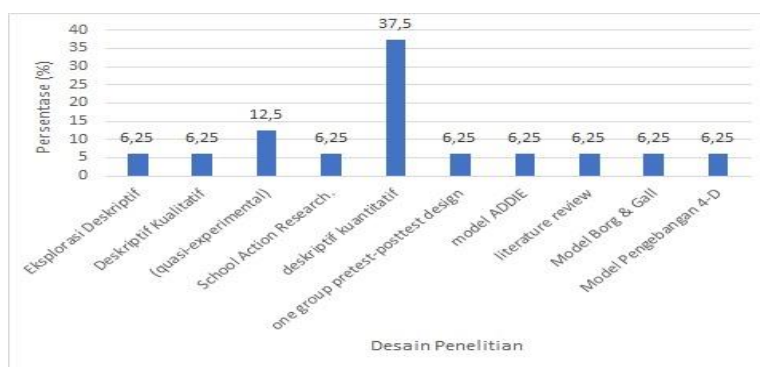
Gambar 3. Distribusi Variasi Subjek Penelitian



Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 3, mayoritas subjek penelitian yang digunakan dalam artikel yang dianalisis adalah siswa SMK kelas X, dengan persentase sebesar 37,5%. Selain itu, siswa SMK kelas XI menjadi subjek penelitian sebanyak 18,75%, dan kombinasi siswa dari kelas X, XI, dan XII mencapai 62,5%. Siswa yang berfokus pada mata pelajaran tertentu tercatat sebesar 25%, sementara guru SMK hanya berperan sebagai subjek penelitian sebanyak 6,25%. Data ini menunjukkan bahwa penelitian lebih banyak melibatkan siswa, terutama dari kelas X, yang mungkin dipilih karena tahap awal pembelajaran di SMK dianggap penting untuk membentuk pemahaman dasar. Penggunaan subjek kombinasi dari berbagai kelas menunjukkan upaya untuk mencakup perspektif lebih luas dari berbagai tingkat pendidikan, sedangkan perhatian pada mata pelajaran tertentu menandakan fokus pada konteks pembelajaran spesifik.

### 3. Persentase Artikel berdasarkan Desain Penelitian

Grafik ilustrasi dari persentase distribusi variasi desain penelitian yang digunakan di artikel yang dianalisis pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 4. Berdasarkan grafik pada Gambar 4, dari 16 artikel yang dianalisis, mayoritas desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif (37,5%). Desain penelitian lainnya meliputi quasi-experimental (12,5%), eksplorasi deskriptif (6,25%), deskriptif kualitatif (6,25%), dan school action research (6,25%). Selain itu, terdapat penggunaan desain penelitian one group pretest-posttest design (6,25%), model ADDIE (6,25%), literature review (6,25%), model Borg & Gall (6,25%), dan model pengembangan 4-D (6,25%). Data ini menunjukkan variasi desain penelitian yang digunakan dalam studi yang dianalisis, dengan dominasi pada desain deskriptif kuantitatif yang lebih banyak diterapkan dalam penelitian tersebut.



Gambar 4. Distribusi Variasi Desain Penelitian

Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 4, variasi desain penelitian yang digunakan dalam artikel-artikel yang dianalisis menunjukkan kecenderungan beragam, meskipun desain deskriptif kuantitatif (37,5%) mendominasi. Desain ini banyak digunakan karena memungkinkan peneliti untuk menggambarkan dan menganalisis data secara sistematis, khususnya dalam penelitian yang berfokus pada pengumpulan informasi dari sampel besar. Desain penelitian quasi-experimental (12,5%) juga cukup sering diterapkan, mencerminkan upaya untuk mengeksplorasi hubungan sebab-akibat dalam kondisi yang tidak sepenuhnya terkendali. Hal ini memberikan wawasan lebih dalam tentang pengaruh variabel tertentu dalam kondisi

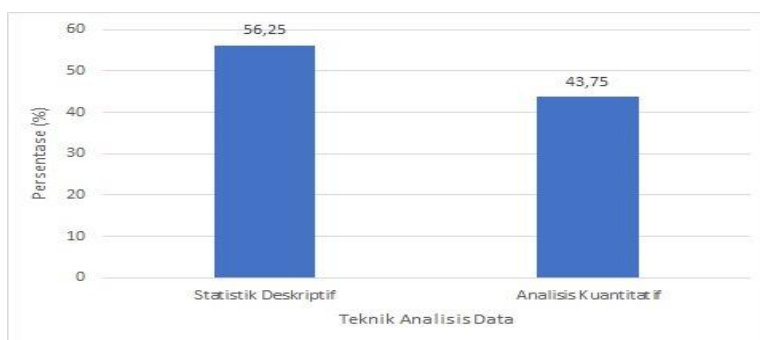
alamiah. Desain lainnya, seperti eksplorasi deskriptif, deskriptif kualitatif, dan school action research, masing-masing memiliki persentase lebih kecil (6,25%), namun tetap berfokus pada pemahaman fenomena dalam konteks tertentu, baik dari segi deskripsi atau intervensi praktis di sekolah. Penggunaan desain one group pretest-posttest design (6,25%) dan model ADDIE (6,25%) menunjukkan upaya untuk mengevaluasi perubahan atau mengembangkan media pembelajaran secara sistematis. Selain itu, model Borg & Gall (6,25%) dan model pengembangan 4-D (6,25%) mengindikasikan adanya fokus pada pengembangan dan validasi produk pendidikan yang lebih terstruktur. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan penggunaan desain penelitian yang beragam, memberikan

ruang bagi peneliti untuk memilih pendekatan yang sesuai dengan tujuan dan konteks penelitian, serta memperkaya wawasan dalam bidang yang diteliti.

#### 4. Persentase Artikel berdasarkan Teknik Analisis Data

Grafik yang menunjukkan persentase distribusi variasi teknik analisis data yang digunakan dalam artikel yang dianalisis pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 5. Berdasarkan grafik tersebut, dari total 16 artikel yang dianalisis, mayoritas menggunakan teknik

analisis data statistik deskriptif, yang mencakup 56,25% dari seluruh artikel. Teknik analisis data lainnya yang digunakan adalah analisis kuantitatif, mencakup 43,75%. Sebagian besar penelitian yang dianalisis lebih fokus pada pemaparan data secara deskriptif untuk menggambarkan temuan penelitian. Teknik analisis kuantitatif digunakan sebagai pelengkap untuk menggali hubungan atau pola lebih lanjut dalam data yang dikumpulkan, memberikan dimensi yang lebih dalam terhadap hasil penelitian.

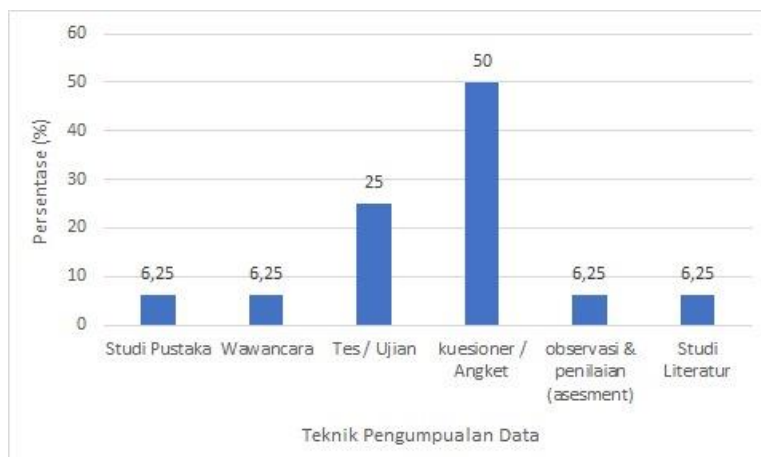


Gambar 5. Distribusi Variasi Teknik Analisis Data

Berdasarkan data pada Gambar 5, teknik analisis data yang paling banyak digunakan dalam artikel yang dianalisis adalah statistik deskriptif (56,25%), yang menunjukkan kecenderungan peneliti untuk menyajikan data secara sederhana dan informatif, sehingga memudahkan pembaca memahami gambaran umum hasil penelitian. Analisis kuantitatif digunakan pada 43,75% artikel, mencerminkan fokus penelitian pada pengujian hubungan antar variabel atau pengujian hipotesis dengan pendekatan terukur. Perbedaan proporsi ini menunjukkan bahwa meskipun statistik deskriptif lebih dominan (56,25%), penggunaan analisis kuantitatif (43,75%) tetap signifikan, mencerminkan variasi pendekatan analisis yang disesuaikan dengan tujuan penelitian masing-masing.

#### 5. Persentase Artikel berdasarkan Teknik Pengumpulan Data

Grafik ilustrasi dari persentase distribusi variasi teknik pengumpulan data yang digunakan di artikel yang dianalisis pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 6. Berdasarkan grafik pada Gambar 6, dari 16 artikel yang dianalisis, mayoritas teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner/angket (50%). Teknik pengumpulan data lainnya adalah tes atau ujian (25%), studi pustaka (6,25%), wawancara (6,25%), observasi dan penilaian (assessment) (6,25%), dan studi literatur (6,25%). Data ini menunjukkan bahwa kuesioner atau angket menjadi metode utama dalam mengumpulkan data persepsi atau opini peserta didik, sementara tes atau ujian digunakan untuk mengukur hasil belajar atau pencapaian kompetensi. Teknik lainnya, seperti wawancara, observasi, dan studi pustaka, meskipun lebih sedikit, tetap berperan penting dalam mendapatkan data kualitatif yang mendalam untuk mendukung temuan penelitian.



Gambar 6. Distribusi Variasi Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan data pada Gambar 6, mayoritas artikel yang dianalisis menggunakan kuesioner atau angket (50%) sebagai teknik pengumpulan data, yang menunjukkan bahwa pengumpulan data persepsi atau opini dari responden menjadi metode utama dalam penelitian yang ditinjau. Hal ini menggambarkan fokus penelitian pada aspek subjektif peserta didik, seperti minat, motivasi, atau pandangan mereka terhadap topik yang dipelajari. Dalam konteks penelitian mengenai aplikasi Google Classroom terhadap minat belajar, penggunaan kuesioner atau angket memungkinkan pengumpulan data terkait bagaimana siswa merespon penggunaan platform ini dalam pembelajaran, apakah meningkatkan minat belajar mereka atau tidak. Teknik tes atau ujian (25%) digunakan untuk mengukur hasil belajar atau pencapaian kompetensi siswa, yang memperkuat fokus penelitian pada aspek kuantitatif dalam menilai keberhasilan pembelajaran. Teknik lainnya, seperti studi pustaka (6,25%), wawancara (6,25%), observasi dan penilaian (assessment) (6,25%), serta studi literatur (6,25%), masing-masing berperan penting dalam memberikan data kualitatif yang mendalam. Wawancara dan observasi memberikan pemahaman kontekstual terkait pengalaman siswa dengan Google Classroom, sementara studi pustaka dan literatur digunakan untuk mendukung teori atau landasan yang relevan mengenai pengaruh teknologi dalam pembelajaran. Keberagaman teknik ini menunjukkan bahwa penelitian yang dianalisis menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan valid, serta memberikan wawasan tentang bagaimana aplikasi seperti

Google Classroom memengaruhi minat belajar siswa di SMK.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Google Classroom (GCR) di SMK memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pengelolaan materi, pengumpulan tugas, dan interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa. Sebagai respons terhadap tantangan Revolusi Industri 4.0 dan pandemi COVID-19, GCR menunjukkan fleksibilitas dan efisiensi dalam mendukung pembelajaran jarak jauh serta mengatasi kendala waktu dan ruang. Dominasi pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini mengukur efektivitas GCR, namun pendekatan kualitatif disarankan untuk eksplorasi lebih mendalam terkait pengalaman dan persepsi siswa. Prospek penelitian meliputi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih variatif, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan fitur GCR, serta pengkajian penggunaan GCR untuk berbagai mata pelajaran kejuruan lainnya. Pengembangan platform berbasis AI yang memperkaya personalisasi pembelajaran juga menjadi peluang menjanjikan untuk masa depan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Terutama kepada para penulis dan penelitian terdahulu yang menjadi sumber literatur, yang telah memberikan wawasan berharga dalam pemahaman topik ini. Terima kasih juga kepada pihak-pihak yang telah

menyediakan akses terhadap artikel dan jurnal yang relevan, serta memberikan berbagai referensi yang membantu kelancaran penelitian ini. Dukungan dari para pembimbing juga sangat berarti, karena telah memberikan motivasi dan saran yang membantu dalam proses penelitian. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan pendidikan, khususnya dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran.

## REFERENSI

- Amsal, A. Y., Ramli, H., & Yunendar, W. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Mind Map melalui Google Classroom pada Mata Pelajaran Elektronika dan Mikroprosesor di SMK Telkom Makassar. *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 7(2), 145–157.  
<https://doi.org/10.32487/jshp.v7i2.1727>
- Ardiansah, F., Harimurti, R., Sulistiyo, E., & Rusimamto, P. W. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK AUDIO VIDEO PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI 7 SURABAYA*.
- Ashari, M. R., & Basuki, I. (2021). *Keefektifan Model Pembelajaran Flipped Classroom*.
- Ayu Permata Sari Trisna Dewi, D., Wayan Sunita, N., & Made Surat, I. (n.d.). *Emasains Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7367407>
- Ayu Permata Sari Trisna Dewi, D., Wayan Sunita, N., & Made Surat, I. (2022). *Emasains Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7367407>
- Azrimelda (2022). *aplikasi google classroom di smk(5)*. 7.
- Danny Alfredo, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom dalam Proses Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2.
- Fitri, & ArmidaS. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Kartika 1-2 Padang (Study Mata Pelajaran Jurusan Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran Pada Saat Daring) of the google classroom application, advantages of the google classroom application, and learning outcomes*. 01(2), 387–396.
- Happy Indra Chusnuraafi, E. J. (2022). PEMANFAATAN PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM PADA PROBLEM SOLVING SEBAGAI MENUNJANG KEGIATAN PEMBELAJARAN E-LEARNING DI SMK UNITOMO. *Jurnal Cipta Pendidikan*, 2.  
<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Hatama, F. A., & Effendi, H. (n.d.). Pengembangan Asesmen Berbasis Google Classroom pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 2022.
- Malahayati, M., Mursyidin, M., Hayani, U., & Radhiah, R. (2022). Model Blended learning Berbasis Google Classroom Pada Kompetensi Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) Terhadap Hasil Belajar. *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 9.  
<https://doi.org/10.22373/crc.v6i1.11120>
- Prabaswari, A. W., Widyartono, M., Elektro, J. T., Teknik, F., & Chandra Hermawan, A. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Sistem Tenaga Listrik menggunakan Motion Graphic PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF SISTEM TENAGA LISTRIK MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC UNTUK SISWA KELAS XI TITL 1 SMK RAJASA SURABAYA Euis Ismayati*.
- Saputri Awaluddin, R. (n.d.). *Efektivitas Pembelajaran Online Dengan Media Google Classroom Di SMK Negeri 1 Maros Pada Masa Pandemi*.
- Selviyanti, N. H., Fadila, N., Sulis, Y. D., Anshori, I., Buyung, H., & Safrizal, A. (2023). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PERAN PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA

- MANUSIA (SDM) DALAM MENINGKATKAN KINERJA KARYAWAN. *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 8. <https://doi.org/10.30651/jms.v8i4.20987>
- Septian Iswanjaya. (2024). Efektifitas Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektronik Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMKN Lengkong Kabupaten Nganjuk. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 51–58. <https://doi.org/10.29407/pn.v9i2.14665>
- Sri Arum, Y. B. B. (2020). aplikasi google classroom di smk (7). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 101–106.
- Tri Oktora. (2022). *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELAS X PDG SMK NEGERI 1 LUMAJANG*. <http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/eduproximaEDUPROXIMA4>
- Zhafiri, L. (2021). STUDI LITERATUR EFEKTIFITAS E-LEARNING MELALUI EDMODO DAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN DI SMK. In *Jurnal IT-EDU*.