

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sektor edukasi merupakan instrumen vital guna menempa generasi unggul yang mampu bersaing secara kompetitif di level internasional. Pada era perkembangan teknologi yang semakin canggih, sektor pendidikan tidak luput dari dampak digitalisasi. Integrasi teknologi memungkinkan akses informasi yang instan, sehingga batasan fisik ruang kelas tidak lagi menjadi penghalang bagi proses transfer ilmu. Perkembangan pendidikan di era digital telah melahirkan paradigma baru dalam metode pembelajaran. Penggunaan perangkat lunak pendidikan, simulasi, dan permainan pembelajaran memfasilitasi pembelajaran interaktif yang efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran, yang dulu pasif dan linier, kini telah berkembang menjadi pengalaman dinamis yang memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam memahami topik-topik yang kompleks (Sindi Septia Hasnida *et al.*, 2023).

Adopsi teknologi digital secara signifikan memperluas cakrawala pencarian materi edukatif bagi pengajar maupun peserta didik. Meskipun demikian, penerapan dari digitalisasi ini dihadapkan pada berbagai kendala, di antaranya

kebutuhan persiapan yang berkesinambungan antara guru dan peserta didik, serta isu terkait privasi dan keamanan dalam pemanfaatan teknologi digital (Mulyono *et al.*, 2025). Mulyono *et al.* (2025) juga berpendapat bahwa penerapan digitalisasi dalam pendidikan membuka kesempatan luas untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar, mengefisiensikan penanganan administrasi, serta membina keterampilan siswa agar selaras dengan kebutuhan dunia kerja. Upaya nyata dalam menerapkan teknologi untuk meraih target tersebut dilakukan melalui penggunaan media belajar elektronik, tata kelola sekolah berbasis jaringan, serta pengintegrasian aspek teknologi ke dalam materi ajar. Meskipun demikian, implementasi digitalisasi di lingkungan sekolah kejuruan tetap dihadapkan pada sejumlah kendala. Fasilitas teknologi yang masih kurang memadai, minimnya pelatihan bagi guru dalam menguasai alat digital, serta penolakan terhadap perubahan dari sebagian pihak terkait, menjadi rintangan utama yang harus segera diatasi. Lebih lanjut, kesenjangan akses teknologi di kalangan siswa, khususnya dari keluarga kurang mampu, perlu mendapat perhatian serius untuk memastikan semua peserta didik memiliki peluang yang setara dalam mengakses manfaat teknologi pendidikan.

Namun, keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya diukur dengan prestasi akademik saja, tetapi kemampuan siswa itu sendiri dalam belajar, yaitu motivasi belajar yang meningkatkan semangat dan keaktifan dalam belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal di dalam diri siswa itu sendiri. Dalam menggambarkan kondisi awal di SMK Negeri 51 Jakarta, peneliti melakukan survei pra-riset motivasi belajar. Hasil pra-riset menunjukkan variasi tingkat

motivasi pada beberapa indikator, sehingga diperlukan penguatan terhadap elemen-elemen yang mampu mempertahankan kegigihan, ketertarikan, dan kemandirian siswa dalam belajar. Kondisi belajar di lingkungan rumah dan kapasitas literasi digital dipandang sebagai dua faktor penting yang dapat menjelaskan keberagaman motivasi ini. Lingkungan rumah mencakup dukungan orang tua, relasi keluarga, suasana rumah, dan ketersediaan fasilitas belajar yang dapat membentuk kebiasaan belajar, serta rasa aman psikologis siswa.

Menurut Do *et al.* (2023), keadaan lingkungan belajar menjadi faktor yang signifikan dalam menentukan tingkat motivasi peserta didik melalui penyediaan kesempatan pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi serta kegigihan siswa dalam menuntaskan tugas-tugas akademisnya. Sejalan dengan hal tersebut, Held & Meje (2024) mengungkapkan bahwa kondisi belajar yang kondusif turut mendorong peningkatan motivasi serta kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan akademik. Lingkungan belajar memengaruhi motivasi siswa dengan menciptakan suasana yang mendorong keterlibatan, mengurangi kecemasan, dan menumbuhkan rasa kebersamaan di antara para pembelajar. Mengacu pada penelitian Agustina *et al.* (2024) yang melibatkan siswa kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan, Tata Kelola Perkantoran, Bisnis dan Pemasaran, serta Teknik Komputer dan Informatika di SMK Negeri 1 Kendari, ditemukan bahwa motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda. Dari fenomena yang terjadi di sekolah, saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa menunjukkan antusiasme dan

motivasi yang tinggi. Namun, di sisi lain, ada pula siswa yang kurang menunjukkan semangat selama pembelajaran. Motivasi belajar muncul karena berbagai aspek pendukung, salah satunya terkait strategi mengajar yang digunakan. Kendati metode yang diterapkan guru telah disesuaikan dengan pokok bahasan, masih ditemukan siswa yang kurang antusias saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kemajuan teknologi di era digital menuntut individu untuk memiliki kompetensi teknis, kognitif, dan sosial. Era saat ini menuntut keberadaan dan operasional dalam dunia digital. Jalan menuju hal ini adalah melalui kompetensi digital. Literasi digital mencakup seluruh pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang diperlukan untuk era digital (Gürel & Nazlı, 2023) dalam (Hargittai, 2008; Lankshear & Knobel, 2008). Literasi digital juga dianggap sebagai "situasi perkembangan teknologi". Orang yang mahir dalam literasi digital harus mampu menggunakan teknologi sebagai alat manajemen informasi di era digital untuk mengelola, menilai, dan berkomunikasi, serta memahami dasar hukum dan masalah etika terkait akses informasi (Gürel & Nazlı, 2023) dalam (Jun & Pow, 2011). Penelitian Essuman *et al.* (2025) menyebutkan bahwa kemampuan literasi digital pada siswa memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan siswa dalam mengelola proses belajar secara mandiri. Dengan mahir memanfaatkan platform digital, siswa dapat lebih berdaya dalam mengatur jalannya pembelajaran, yang selanjutnya memperkuat regulasi diri dan berujung pada peningkatan hasil belajar akademik.

Lebih lanjut, literasi digital memainkan peran esensial dalam mendorong motivasi belajar serta pembelajaran yang mandiri. Siswa yang kompeten dalam mengoperasikan perangkat digital cenderung lebih terlibat dengan konten mata kuliah, mencari sumber pengetahuan tambahan, serta berkolaborasi dengan rekan belajar, yang semuanya turut meninggikan dorongan untuk terus belajar. Oleh karena itu, hal ini menekankan urgensi penyisipan program pelatihan literasi digital dalam kurikulum pendidikan, guna memperkuat motivasi serta kemampuan pengelolaan diri siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, motivasi pada dasarnya muncul dari internal individu yang terdiri dari dorongan internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Dikutip dari Zulkarnaen & Ruli (2023), teori determinasi diri (*Self-Determination Theory/SDT*) menyediakan landasan konseptual yang efektif untuk mengkaji pengaruh motivasi dan kemandirian individu terhadap perilaku dalam menyelesaikan masalah. Dalam konteks psikologi, *self-determination theory* ini telah dimanfaatkan secara luas untuk menerangkan faktor motivasi dan penentuan diri di banyak area kajian. Menurut perspektif *self-determination theory*, seseorang cenderung lebih aktif terlibat dalam suatu kegiatan ketika merasakan rasa mandiri, kemampuan yang memadai, serta ikatan sosial yang kuat dengan orang lain. Teori ini secara khusus menyoroti peran tiga keperluan psikologis mendasar: *autonomy* (otonomi), *competence* (kompetensi), dan *relatedness* (keterhubungan) (Ryan & Deci, 2000) dalam (Zulkarnaen & Ruli, 2023). Otonomi mencakup penguasaan atas tindakan dan proses pengambilan

keputusan, kompetensi melibatkan perasaan efektif dan berdaya, sedangkan keterkaitan merujuk pada rasa terintegrasi dengan lingkungan sosial. Oleh karena itu, pemenuhan ketiga kebutuhan ini mendorong munculnya motivasi intrinsik, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan individu dalam aktivitas yang sesuai dengan nilai-nilai dan ketertarikan pribadinya.

Untuk memberikan gambaran mengenai fenomena ini, peneliti melakukan observasi awal melalui survei di SMK Negeri 51 Jakarta yang datanya disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Hasil Pra-Riset Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Kategori	Persentase
Motivasi Belajar (Y)	1. Ketekunan dalam belajar	Rendah	3,3%
		Sedang	36,7%
		Tinggi	60%
	2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	Rendah	6,7%
		Sedang	63,3%
		Tinggi	30%
	3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	Rendah	0%
		Sedang	50%
		Tinggi	50%
	4. Berprestasi dalam belajar	Rendah	3,3%
		Sedang	36,7%
		Tinggi	60%
	5. Mandiri dalam belajar	Rendah	3,3%
		Sedang	50%
		Tinggi	46,7%

Sumber: Data diolah Peneliti (2025)

Merujuk pada tabel pra-riset, motivasi belajar lebih banyak berada pada kategori responden sedang sampai tinggi. Untuk indikator ketekunan dalam belajar, 60% responden tergolong tinggi, 36,7% sedang, dan hanya 3,3% yang menunjukkan tingkat ketekunan rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki kebiasaan bertahan dan melanjutkan usaha ketika menghadapi tugas belajar. Pada indikator keteguhan menghadapi kesulitan

(ulet), mayoritas berada pada tingkat sedang (63,3%), diikuti oleh 30% pada kategori tinggi dan 6,7% pada kategori rendah. Pola ini menggambarkan bahwa meskipun banyak siswa dapat menghadapi hambatan akademik dengan wajar (kategori sedang), masih ada ruang untuk memperkuat ketangguhan sehingga lebih banyak siswa mencapai kategori tinggi.

Indikator minat dan ketajaman perhatian memperlihatkan distribusi yang seimbang antara kategori sedang dan tinggi: masing-masing 50% dan 50%, sedangkan tidak ada responden pada kategori rendah. Kondisi ini menandakan bahwa perhatian dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar relatif baik, tidak terdapat masalah perhatian yang meluas, namun setengah responden masih belum berada pada tingkat antusiasme yang paling tinggi. Untuk prestasi dalam belajar, data menunjukkan mayoritas pada kategori tinggi (60%) dan sedang (36,7%), dengan proporsi rendah yang sangat kecil (3,3%). Sementara itu, pada indikator kemandirian dalam belajar, hasilnya menunjukkan 46,7% tinggi, 50% sedang, dan 3,3% rendah yang menandakan bahwa hampir separuh responden sudah cukup mandiri, namun separuh lainnya masih memerlukan dorongan untuk mengembangkan kemandirian penuh.

Secara keseluruhan, pola distribusi menunjukkan kecenderungan motivasi yang umumnya memadai: proporsi yang dominan berada pada kategori sedang hingga tinggi, sedangkan persentase responden dengan motivasi rendah relatif kecil. Implikasi praktisnya adalah bahwa intervensi sebaiknya difokuskan pada upaya meningkatkan kategori sedang menjadi tinggi, misalnya melalui penguatan strategi pembelajaran yang menumbuhkan ketangguhan,

peningkatan minat melalui variasi metode pembelajaran, serta program yang meningkatkan kemandirian belajar. Upaya-upaya tersebut diharapkan dapat menggeser proporsi responden dari kategori sedang ke kategori tinggi, sehingga kualitas motivasi belajar secara keseluruhan meningkat.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, *gap* riset yang ditemukan adalah terbatasnya studi yang meneliti pengaruh secara simultan antara lingkungan belajar (X1) dan literasi digital (X2) terhadap motivasi belajar (Y) di kalangan siswa SMK. Kesenjangan ini krusial karena berfokus pada konteks siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berbeda dengan kajian-kajian sebelumnya yang berfokus pada mahasiswa, siswa SMA, ataupun siswa SMP. Selain itu, terdapat pula kesenjangan dalam temuan yang kontradiktif pada penelitian sebelumnya bahwa lingkungan belajar tidak berpengaruh pada motivasi belajar menurut penelitian dari Winarno *et al.* (2022). Penemuan ini bertentangan dengan mayoritas penelitian lain, seperti penelitian oleh Fadillahsyah & Hasanuddin (2025) dan Mukitasari *et al.* (2023) yang membuktikan pengaruh positif. Karena adanya kontradiksi ini, peneliti tertarik mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul **”Pengaruh Lingkungan Belajar dan Literasi Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 51 Jakarta”**.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Dengan mengacu pada latar belakang tersebut, rumusan masalah berikut dijadikan panduan dalam penelitian ini:

1. Apakah terdapat pengaruh antara Lingkungan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 51 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh antara Literasi Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 51 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh dari Lingkungan Belajar dan Literasi Digital secara bersama-sama terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 51 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian di atas, tujuan-tujuan berikut menjadi target pencapaian dalam kajian ini:

1. Mengetahui dan menganalisis pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 51 Jakarta.
2. Mengetahui dan menganalisis pengaruh Literasi Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 51 Jakarta.
3. Mengetahui dan menganalisis pengaruh Lingkungan Belajar dan Literasi Digital secara bersama-sama terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 51 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara keseluruhan, manfaat dari kajian ini adalah untuk memahami bagaimana lingkungan belajar dan literasi digital dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 51 Jakarta. Riset ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru mengenai kondisi psikologis siswa terkait motivasi dalam proses pembelajaran.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi secara teoritis, menambah kajian literatur mengenai faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dapat dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, dan dapat memberikan bukti pendukung mengenai motivasi belajar dan menguji faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa SMKN 51 Jakarta

Penelitian ini diharapkan dapat membangun kesadaran pada siswa SMKN 51 Jakarta mengenai pentingnya lingkungan belajar yang baik dan kemampuan literasi digital. Sebagai hasilnya, siswa dapat lebih termotivasi untuk memanfaatkan teknologi dalam mengakses materi pembelajaran dan membentuk kondisi belajar yang positif guna meningkatkan motivasi belajar.

b. Bagi Guru SMKN 51 Jakarta

Penelitian ini diharapkan menyediakan perspektif bagi guru-guru di SMKN 51 Jakarta tentang cara-cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan teknologi digital secara efektif dalam pembelajaran kelas juga dapat membantu guru menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif siswa.

c. Bagi Orang Tua atau Wali Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi para orang tua atau wali dalam mengupayakan lingkungan belajar di rumah yang lebih optimal. Implementasi yang dapat dilakukan meliputi penyediaan fasilitas dan jadwal belajar yang teratur, pemberian penguatan emosional, serta pengawasan terhadap intensitas penggunaan perangkat digital. Selain itu, orang tua memiliki peran penting dalam menanamkan kebiasaan literasi digital yang aman dan beretika, seperti memverifikasi kebenaran informasi, menjaga keamanan data pribadi, dan mengatur durasi penggunaan gawai untuk memastikan motivasi belajar siswa tetap terjaga dengan baik.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian dan referensi akademik, dapat memberikan gambaran kepada pembaca yang ingin melaksanakan kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) faktor apa saja yang memengaruhi motivasi belajar, serta dapat memperkuat kerja sama antara program studi dan sekolah.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk penelitian yang lebih mendalam. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi variabel lain yang mungkin berpengaruh pada motivasi belajar.