

**PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI MELALUI GAMIFIKASI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MANAJEMEN
PERKANTORAN SMK NEGERI 48 JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

**Skripsi ini disusun untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas
Negeri Jakarta**

Oleh:

**MUHAMMAD JOFARHAN
NIM: 1709622019**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
TAHUN 2026**

**THE EFFECT OF GADGET USE ON LEARNING MOTIVATION
THROUGH GAMIFICATION AMONG OFFICE MANAGEMENT
STUDENTS AT SMK NEGERI 48 JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

**This thesis was prepared to fulfill one of the requirements for obtaining a
Bachelor's degree in Education at the Faculty of Economics and Business,
Universitas Negeri Jakarta**

By:

**MUHAMMAD JOFARHAN
NIM: 1709622019**

**STATE UNIVERSITY OF JAKARTA
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
OFFICE ADMINISTRATION EDUCATION STUDY PROGRAM
YEAR 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227
Laman unj.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad Jofarhan
NIM : 1709622019
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Gawai melalui Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta

ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 08 Juli 2026
Pembimbing I,

Prof. Dr. Henry Eryanto, M.M
NIP. 195801101983031002

Pembimbing II,

Ria Rahma Nida, S.Pd., M.Pd
NIP. 199801042024062002

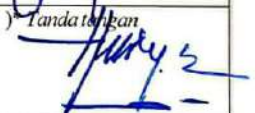
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad Jofarhan
 NIM : 1709622019
 Program Studi/Fakultas : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran/Ekonomi dan Bisnis
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Gawai melalui Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/Tidak Lulus* * Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 17 Juli 2026.

Tim Penguji,

Ketua	Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M	)* Tanda tangan 
	NIP. 198101142008122002	
Sekretaris	Dr. Christian Wiradendi Wolor, SE., MM	)* Tanda tangan 
	NIP. 199110182019031014	
Penguji Ahli	Ferry Setyadi Atmadja, S.Sos., MPA	)* Tanda tangan 
	NIP. 199702102024061001	
Pembimbing 1	Prof. Dr. Henry Eryanto, MM.	)* Tanda tangan 
	NIP. 195801101983031002	
Pembimbing 2	Ria Rahma Nida, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP. 199801042024062002	

Mengetahui,
 Dekan,
 Fakultas Ekonomi dan Bisnis



Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M.
 NIP. 197206272006041001

Koordinator Program Studi,
 Pendidikan Administrasi Perkantoran



Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M
 NIP. 198101142008122002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung M, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227, Fax: (021) 4706285, Surat Elektronik: fe@unj.ac.id
Laman: fe.unj.ac.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Muhammad Jofarhan
NIM : 1709622019
Program Studi : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : Pengaruh Penggunaan Gawai melalui Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 8 Juli 2026

Yang menyatakan



Muhammad Jofarhan
NIM. 1709622019

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Jofarhan
NIM : 1709622019
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis / Pendidikan Administrasi Perkantoran
Alamat email : muhammadjofarhan@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Gawai melalui Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 4 Agustus 2026

Penulis

(Muhammad Jofarhan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri, yang telah berusaha bertahan, belajar, berkembang dan menyelesaikan apa yang sudah saya mulai sejak menjadi Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih karena tetap melangkah meskipun dalam prosesnya tidak selalu mudah, serta mau belajar dari setiap kesalahan dan pengalaman yang dilewati. Semoga pencapaian ini bukan menjadi akhir, melainkan menjadi awal untuk terus berkembang, belajar, dan berani menghadapi perjalanan berikutnya. Saya berharap ilmu dan pengalaman yang diperoleh selama masa perkuliahan dapat menjadi bekal untuk memberikan manfaat bagi diri sendiri, keluarga, dan orang-orang di sekitar.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada keluarga saya yang selalu menjadi tempat pulang, sumber semangat, dan alasan untuk terus berusaha menyelesaikan setiap proses yang saya jalani. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta kesabaran yang diberikan tanpa henti. Terima kasih juga kepada dekan, kaprodi, dosen, serta teman-teman, dan semua pihak yang telah hadir, membantu, memberikan semangat, serta menemani perjalanan saya selama menjalani perkuliahan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Setiap dukungan sekecil butiran atompun memiliki arti yang sangat besar bagi saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gawai melalui Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran dan Ketua Penguji, yang telah memberikan arahan, bantuan serta bimbingan sepanjang masa perkuliahan.
3. Prof. Dr. Henry Eryanto, M.M., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, saran, serta pengarahan selama proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Ria Rahma Nida, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, saran, serta pengarahan selama proses penyusunan skripsi.
5. Dr. Christian Wiradendi Wolor, SE., M,M, selaku Dosen Penguji I, atas bimbingan, saran, serta pengarahan selama proses seminar proposal skripsi.
6. Bapak Ferry Setyadi Atmadja, S.Sos., MPA, selaku Dosen Penguji II, atas bimbingan, saran, serta pengarahan selama proses seminar proposal skripsi.

7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Kepala sekolah, guru, serta peserta didik kelas X dan XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Negeri 48 Jakarta yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
9. Kedua orang tua, tante, om, kakek dan nenek penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tidak ternilai harganya.
10. Seluruh teman-teman mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran Angkatan 2022 yang telah menjadi bagian dari cerita selama menempuh masa perkuliahan.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan secara satu per satu, yang telah memberikan doa, bantuan, dan dukungan dalam berbagai bentuk, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi dalam pengembangan penelitian di bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan gawai, gamifikasi, dan motivasi belajar siswa.

Jakarta, 6 Juli 2026



Muhammad Jofarhan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Pertanyaan Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Teori Pendukung.....	11
2.1.1 Motivasi Belajar.....	11
2.1.2 Penggunaan Gawai	16
2.1.3 Gamifikasi.....	19
2.2 Kerangka Teori dan Pengembangan Hipotesis.....	23
2.2.1 Penelitian Terdahulu	23
2.2.2 Kerangka Teori.....	31
2.2.3 Pengembangan Hipotesis	41

BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian	46
3.2 Desain Penelitian	47
3.3 Populasi dan Sampel	48
3.3.1 Populasi	48
3.3.2 Sampel	48
3.4 Pengembangan Instrumen	49
3.4.1 Identifikasi Variabel dan Definisi Operasional	49
3.4.2 Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen	51
3.4.3 Penyusunan Butir Pernyataan dan Skala Pengukuran	52
3.4.4 Uji Validitas dan Reliabilitas	53
3.5 Teknik Pengumpulan Data	55
3.6 Teknik Analisis Data	56
3.6.1 Analisis Deskriptif	57
3.6.2 Evaluasi Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	57
3.6.3 Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	60
3.6.4 Uji Hipotesis (<i>Bootstrapping</i>)	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Deskripsi Data	67
4.1.1 Profil Responden	67
4.1.2 Statistik Deskriptif	69
4.2 Hasil Analisis Data	76
4.2.1 Analisis Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	76
4.2.2 Analisis Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	85
4.2.3 Uji Hipotesis	90
4.3 Pembahasan	95

BAB V PENUTUP	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Implikasi.....	113
5.2.1 Implikasi Teoritis	113
5.2.2 Implikasi Praktis	114
5.3 Keterbatasan Penelitian	116
5.4 Rekomendasi Bagi Penelitian Selanjutnya.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN.....	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Pra-riset Variabel Penggunaan Gawai.....	5
Gambar 1. 2 Hasil Pra-riset Variabel Gamifikasi.....	6
Gambar 1. 3 Hasil Pra-riset Variabel Motivasi Belajar.....	6
Gambar 2. 1 Konstelasi Penelitian	42
Gambar 4. 1 Hasil Analisis Perhitungan <i>Outer Model</i>	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3. 1 <i>Timeline</i> Penyusunan Laporan Penelitian	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	51
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Likert	53
Tabel 4. 1 Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas	67
Tabel 4. 2 Profil Responden Berdasarkan Jenis Gawai Utama.....	68
Tabel 4. 3 Tingkat Paparan Terhadap Konsep Gamifikasi	69
Tabel 4. 4 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar (Y)	70
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif Penggunaan Gawai.....	72
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Gamifikasi.....	74
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas (Outer Loading)	77
Tabel 4. 8 Hasil Uji Heteroit-Monotrait Ratio (HTMT)	80
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas Konstruk.....	82
Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R-square)	85
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Uji Predictive Relevance.....	87
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Uji SRMR	88
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Uji Effect Size (F-Square).....	89
Tabel 4. 14 Hasil Uji Analisis Path Coefficient (Direct Effect)	91
Tabel 4. 15 Hasil Uji Analisis Specific Indirect Effect	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsultasi Pembimbingan Skripsi	125
Lampiran 2 Surat Izin Pengumpulan Data dan Balasan.....	126
Lampiran 3 Kuesioner Penelitian.....	128
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner	132
Lampiran 5 Distribusi Frekuensi Kuesioner	135
Lampiran 6 Hasil Uji Inner dan Outer Model SEM-PLS	136
Lampiran 7 Hasil Uji Bootstrapping SmartPLS.....	137
Lampiran 8 Dokumentasi Pengambilan Data	138
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup.....	140



ABSTRAK

Muhammad Jofarhan. 1709622019. Pengaruh Penggunaan Gawai melalui Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar melalui gamifikasi pada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta dan dianalisis menggunakan *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak *SmartPLS 4*. Variabel yang diteliti meliputi penggunaan gawai sebagai variabel independen, gamifikasi sebagai variabel *intervening*, dan motivasi belajar sebagai variabel dependen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif dan signifikan terhadap gamifikasi dengan koefisien jalur sebesar 0,785 dan $p\text{-value} < 0,001$. Penggunaan gawai juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur sebesar 0,557 dan $p\text{-value} < 0,001$. Selain itu, gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur sebesar 0,430 dan $p\text{-value} < 0,001$. Hasil analisis juga membuktikan bahwa gamifikasi memediasi secara positif dan signifikan pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan gawai yang didukung penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan mengoptimalkan penggunaan gawai melalui strategi pembelajaran berbasis gamifikasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memotivasi.

Kata Kunci: Penggunaan Gawai, Gamifikasi, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Muhammad Jofarhan. 1709622019. The Effect of Gadget Use on Learning Motivation Through Gamification Among Office Management Students at SMK Negeri 48 Jakarta.

This study aims to analyze the effect of gadget use on learning motivation through gamification among Office Management students at SMK Negeri 48 Jakarta. The study employed a quantitative approach using a survey method. Data were collected through questionnaires distributed to Office Management students at SMK Negeri 48 Jakarta and analyzed using Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with the SmartPLS 4 software. The variables examined consisted of gadget use as the independent variable, gamification as the intervening variable, and learning motivation as the dependent variable. The results revealed that gadget use had a positive and significant effect on gamification, with a path coefficient of 0.785 and a $p\text{-value} < 0,001$. Gadget use also had a positive and significant effect on learning motivation, with a path coefficient of 0.557 and a $p\text{-value} < 0,001$. Furthermore, gamification had a positive and significant effect on learning motivation, with a path coefficient of 0.430 and $p\text{-value} < 0,001$. The findings also demonstrated that gamification positively and significantly mediated the effect of gadget use on learning motivation. Based on these findings, it can be concluded that the effective use of gadgets supported by gamification can enhance students' learning motivation. Therefore, teachers are encouraged to optimize the use of gadgets through gamification-based learning strategies to create a more interactive, engaging, and motivating learning environment.

Keywords: Gadget Use, Gamification, Learning Motivation