

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Zaman sekarang merupakan zaman dimana berbagai aspek kehidupan dapat diselesaikan dengan lebih mudah dengan pemanfaatan gawai. Salah satunya terlihat pada bidang teknologi komunikasi, seperti *smartphone* dan internet. Kehadiran gawai atau dikenali juga sebagai *gadget* kini memang telah menjadi kebutuhan utama, baik dari anak-anak maupun dewasa. Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2025, Gen Z mendominasi kontribusi pengguna internet di Indonesia dengan nilai 25,54% (APJII, 2025). Penggunaan media digital di pembelajaran dinilai mampu meningkatkan efektivitas belajar karena membantu mempercepat proses pembelajaran dan memudahkan Generasi Z memahami materi dari guru (Manjillatul Urba dkk., 2024).

Keberhasilan pemanfaatan teknologi ini tentu tidak berdiri sendiri, melainkan sangat didukung oleh faktor-faktor eksternal lain seperti tingkat literasi digital siswa dan ketersediaan media teknologi di lingkungan sekolah. Berdasarkan penelitian Suryadi dkk. (2023), industri bidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis diperkirakan akan mengalami perubahan teknologi yang cepat dan signifikan di abad 21. Namun, sekolah dengan program manajemen perkantoran dan layanan bisnis masih banyak yang belum siap menghadapi perubahan tersebut. Menurut penelitian Sipayung & Kurniawan (2025), dengan penggunaan berbagai platform digital dalam pembelajaran termasuk LMS, audio-video *Youtube*, dan kuis berbasis digital motivasi generasi Z diduga meningkat dalam mengikuti pembelajaran dan berpengaruh juga secara signifikan.

Menurut (Peni dkk., 2022), gawai atau *gadget* adalah alat komunikasi yang diciptakan untuk memudahkan segala aspek kehidupan modern, seperti penggunaan *smartphone*, komputer dan internet. Dalam dunia pendidikan, gawai menghadirkan kemudahan akses informasi yang tak terbatas. Banyak orang kini beranggapan bahwa ilmu pengetahuan tidak lagi hanya diperoleh dari membaca buku cetak, mendengarkan guru ataupun teman sebaya, melainkan juga melalui internet yang sangat mudah diakses menggunakan gawai.

Dengan dukungan gawai, pelajar dapat memanfaatkannya untuk mencari informasi dan belajar secara mandiri, sehingga penggunaan gawai yang bijak sangat penting agar dapat menunjang proses belajar secara optimal (Ferdinan Bau dkk., 2025). Pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis sendiri, integrasi teknologi menjadi sangat krusial. Hal ini karena perusahaan menyambut antusias perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi kerja (Suryadi dkk., 2023). Calon tenaga administrasi perkantoran modern dituntut untuk fasih dalam mengoperasikan perangkat digital untuk mengikuti perkembangan zaman agar menjadi sukses di abad 21 ini (Oyinloye dkk., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian Aswinda dkk. (2025), motivasi siswa cenderung meningkat ketika gawai digunakan untuk aktivitas yang interaktif dan kolaboratif, seperti diskusi kelompok melalui aplikasi pembelajaran atau kuis daring, sedangkan motivasi biasanya menurun apabila penggunaan gawai bersifat pasif, misalnya hanya membaca teks digital tanpa adanya interaksi lanjutan. Penelitian Ferdinan Bau dkk. (2025), mengungkapkan bahwa berbagai fitur interaktif di gawai mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memperkuat motivasi intrinsik siswa.

Namun, realitanya penggunaan gawai di sekolah seringkali menjadi pisau bermata dua. Menurut penelitian Fadlilah dkk. (2023), gawai yang dimiliki siswa saat kegiatan belajar umumnya lebih sering digunakan untuk berbagai

aktivitas seperti bermain gim, mendengarkan musik, bermain media sosial dan aktivitas lainnya yang menghambat motivasi belajar siswa. Menurut Sajdah dkk. (2023), apabila penggunaan gawai berkembang pesat tanpa pengelolaan yang tepat, hal tersebut diduga tidak akan meningkatkan motivasi belajar siswa, melainkan sebaliknya. Siswa dapat terpapar berbagai pengaruh negatif akibat penggunaan gawai yang berlebihan.

Dampak negatif ini terjadi karena siswa lebih cenderung tertarik pada gim di dalam gawai daripada belajar. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian oleh Lestia & Kamarudin (2024), dimana pola tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang menyebabkan menurunnya motivasi internal untuk terlibat secara aktif dan tekun dalam kegiatan pembelajaran.

Fenomena ketertarikan siswa yang tinggi terhadap gawai tidak seharusnya dipandang sekadar sebagai hambatan, melainkan dapat direorientasi menjadi peluang instruksional melalui penerapan metode pembelajaran gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan unsur desain dan pengalaman permainan ke dalam proses pembelajaran untuk membuat belajar lebih efektif dan berkelanjutan (Putra dkk., 2024).

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025, kurikulum mendalam yang disahkan pada tahun 2025 menekankan konsep pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Gamifikasi yang memanfaatkan gawai memiliki sejumlah manfaat, di antaranya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan., membantu siswa meningkatkan perhatian dan fokus mereka terhadap kegiatan belajar, serta memberikan peluang bagi siswa untuk berkompetisi dan mengeksplorasi kemampuan mereka (Irnawati dkk., 2024).

Strategi ini hadir sebagai salah satu jembatan untuk mengalihkan adiksi gawai menjadi partisipasi belajar yang konstruktif dan menyenangkan. Desain gamifikasi yang adaptif dan inklusif, yang mempertimbangkan keragaman siswa dapat membantu menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang lebih menarik dan efektif sehingga mampu mendorong minat siswa untuk belajar (Intang dkk., 2025).

Motivasi mendorong diri individu yang untuk bertindak guna mencapai tujuan tertentu, sehingga dengan motivasi yang kuat seseorang cenderung berusaha lebih optimal dan tetap fokus dalam meraih hasil yang diharapkan (Irnawati dkk., 2024). Menurut Putra dkk. (2024), Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Ini termasuk keinginan untuk menyelesaikan tugas, memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru, dan meningkatkan prestasi akademik.

Gawai memiliki fitur-fitur yang menarik seperti untuk berkomunikasi, menghitung dan kemudahan memperoleh informasi yang meningkatkan keinginan diri siswa untuk belajar (Wachid & Shanti, 2022). Sejalan dengan pernyataan tersebut, hasil penelitian Pahlevi & Mulyati (2025) menjelaskan penggunaan gawai dalam pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa untuk belajar.

Observasi awal dilaksanakan selama peneliti menjalani program praktik keterampilan mengajar di SMK Negeri 48 Jakarta pada bulan Juli – Desember 2025. Hasil pengamatan selama praktik mengajar menunjukkan adanya perbedaan respons siswa yang mencolok terhadap variasi media pengajaran yang diterapkan. Para siswa cenderung menunjukkan ketertarikan yang jauh lebih besar ketika guru menggunakan gawai sebagai media ajar dibandingkan dengan metode konvensional, seperti mencatat materi secara pasif dari papan tulis. Kegiatan menulis materi di papan tulis sering kali dinilai monoton dan membosankan oleh siswa, yang kemudian berdampak pada penurunan fokus

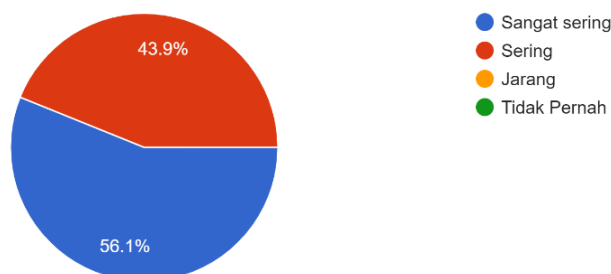
dan partisipasi aktif mereka di dalam kelas. Sebaliknya, penyampaian materi melalui perangkat digital dirasa lebih interaktif dan tidak membosankan.

Peneliti juga menemukan fenomena dimana beberapa siswa sering kali memainkan ponsel mereka tanpa seizin guru yang mengajar di kelas untuk hal diluar kegiatan belajar di dalam kelas. Saat peneliti menegur atau menyita ponsel mereka, siswa menunjukkan turunnya motivasi dalam pembelajaran.

Penerapan unsur gamifikasi menggunakan gawai dalam pembelajaran peneliti lakukan untuk mencoba mengarahkan kecenderungan siswa pada gawai mereka menjadi kegiatan positif. Peneliti menerapkan gamifikasi pada materi mengetik cepat 10 jari atau ketika memberikan latihan menggunakan platform kuis interaktif seperti *Quizziz* dan *Kahoot!*. Siswa terlihat lebih antusias berlomba-lomba untuk mencetak skor dan melihat perbandingan skor mereka dengan teman sebayanya secara langsung lewat layar proyektor.

Untuk memberikan gambaran terkait penelitian ini, peneliti melakukan sebuah pra-riset sederhana untuk mengetahui tanggapan siswa terkait penggunaan gawai, gamifikasi dan motivasi belajar mereka ketika keduanya telah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Pra-riset telah diisi oleh siswa SMK Negeri 48 Jakarta yang mengambil jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis sejumlah 41 orang.

Seberapa sering Anda menggunakan HP/Laptop untuk membantu mengerjakan tugas sekolah?
41 responses

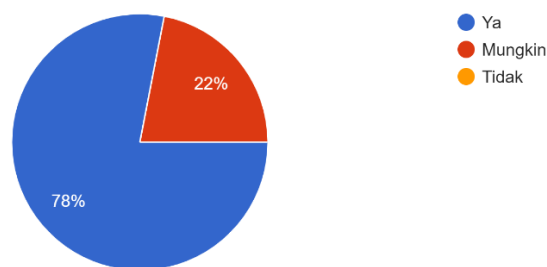


Gambar 1. 1 Hasil Pra-riset Variabel Penggunaan Gawai
Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Hasil survei pra-riset terhadap 41 responden menunjukkan tingginya intensitas penggunaan gawai untuk keperluan akademik di kalangan siswa. Seluruh responden menyatakan memanfaatkan handphone atau laptop untuk membantu mengerjakan tugas sekolah. Fenomena ini mengindikasikan bahwa gawai menjadi alat yang esensial dalam mendukung proses pembelajaran.

Apakah penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran membuat Anda lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar?

41 responses



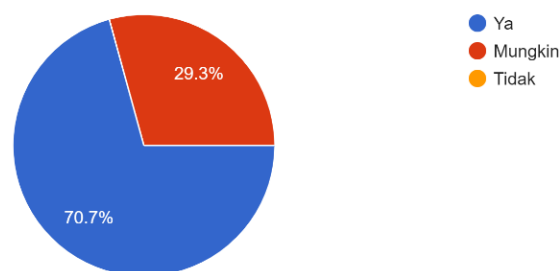
Gambar 1. 2 Hasil Pra-riset Variabel Gamifikasi

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil pra-riset terkait variabel gamifikasi, sebagian besar responden menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Sebanyak 78% responden menyatakan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran menarik perhatian mereka untuk mengikuti pembelajaran, sedangkan 22% responden menyatakan mungkin tertarik. Hasil tersebut menunjukkan penerapan unsur gamifikasi berpotensi meningkatkan keterlibatan serta minat siswa dalam proses pembelajaran.

Apakah penggunaan HP dan metode belajar sambil bermain membuat Anda lebih bersemangat, rajin belajar dan tidak cepat bosan di kelas?

41 responses



Gambar 1. 3 Hasil Pra-riset Variabel Motivasi Belajar

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil pra-riset mengenai penggunaan gawai melalui gamifikasi dalam pembelajaran, diperoleh hasil bahwa sebagian besar responden menunjukkan respon positif terhadap penerapan tersebut. Sebanyak 70,7% responden menyatakan bahwa penggunaan HP yang dipadukan dengan metode belajar sambil bermain dapat membuat mereka lebih bersemangat, rajin belajar, dan tidak cepat merasa bosan di kelas, sedangkan 29,3% responden menyatakan mungkin.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang dimanfaatkan secara positif dalam pembelajaran, terutama melalui pendekatan gamifikasi, berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika ada elemen permainan dalam proses pembelajaran yang didukung oleh penggunaan gawai, siswa diduga dapat menjadi lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Penggunaan gawai yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran menunjukkan respon yang positif dari sebagian besar responden dan berpotensi meningkatkan semangat serta ketertarikan siswa dalam belajar.

Penelitian sebelumnya telah banyak menelaah penggunaan gawai atau gamifikasi secara terpisah. Terkait penggunaan gawai, penelitian Gniezdilova (2021) membuktikan bahwa penggunaan gawai dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar para siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh temuan Fadlilah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gawai yang tepat dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas dan mencari informasi, sehingga berdampak positif pada motivasi belajar.

Di sisi lain, pada variabel gamifikasi, Irnawati dkk. (2024) menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi secara terpisah membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, studi meta-analisis dari Zhang & Yu (2022) juga menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki efisiensi yang stabil dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama motivasi intrinsik.

Berbagai literatur terdahulu tersebut belum memotret pengaruh keduanya secara simultan pada program keahlian manajemen perkantoran dan layanan bisnis untuk siswa SMK di satuan pendidikan yang diteliti. Karena hal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gawai melalui Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap strategi gamifikasi pada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh langsung penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar melalui gamifikasi sebagai variabel intervening pada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan gawai melalui gamifikasi berdampak pada motivasi belajar siswa SMK Negeri 48 Jakarta yang belajar Manajemen Perkantoran. Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap strategi gamifikasi pada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta
2. Untuk menganalisis pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta
3. Untuk menganalisis pengaruh langsung penggunaan gawai terhadap motivasi belajar siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta
4. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar melalui gamifikasi sebagai variabel intervening pada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa berbagai pihak yang berkepentingan akan memperoleh manfaat teoretis dan praktis yang signifikan dari penelitian ini. Adapun manfaat teoritis dan praktis penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah bukti empiris sekaligus memperkaya kajian teori mengenai hubungan penggunaan gawai melalui gamifikasi terhadap motivasi belajar, khususnya dalam konteks teknologi pembelajaran vokasi pada siswa Manajemen Perkantoran.
2. Memberikan kontribusi teoretis sebagai bahan rujukan dan studi perbandingan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji integrasi teknologi gawai melalui gamifikasi terhadap motivasi belajar, terutama pada bidang administrasi perkantoran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menyajikan manfaat bagi beberapa pihak, yakni:

1. Bagi Siswa

Memberikan pemahaman bahwa penggunaan gawai melalui gamifikasi bermanfaat sebagai sarana pendukung belajar yang produktif dan memotivasi.

2. Bagi Guru

Menjadi dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis gawai melalui gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa.

3. Bagi SMK Negeri 48 Jakarta

Menjadi pertimbangan sekolah dalam merumuskan kebijakan gawai yang terarah guna mendukung pembelajaran berbasis teknologi di jurusan manajemen perkantoran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi bersifat empiris dan data pembanding dalam penelitian lanjutan terkait penggunaan gawai, gamifikasi, dan motivasi belajar, khususnya pada konteks pendidikan kejuruan manajemen perkantoran.