

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MELALUI PEMAHAMAN
KONSEP SISWA MPLB SMKN 16 JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran

Oleh:

TIA ATIKA MAHARANI

NIM: 1709622058

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

**THE EFFECT OF GAMIFICATION-BASED LEARNING ON
LEARNING MOTIVATION THROUGH CONCEPTUAL
UNDERSTANDING AMONG OFFICE MANAGEMENT AND
BUSINESS SERVICES (MPLB) STUDENTS AT
SMKN 16 JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

This thesis was written to fulfill the requirements for obtaining a Bachelor of Education Degree at the Faculty of Economics and Business, Jakarta State University

Compiled By:

TIA ATIKA MAHARANI

NIM: 1709622058

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
OFFICE ADMINISTRATION EDUCATION 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 : Tia Atika Maharani
NIM : 1709622058
Judul Penelitian : Pengaruh pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Melalui Pemahaman Konsep Siswa MPLB SMKN 16 Jakarta

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

Jakarta, 27 April 2026
Pembimbing/Pembimbing I/Promotor,)*

Dewi Nurmalasari S. Pd., M.M.
NIDN/NUPTK. 0014018105

Pembimbing II/Ko-Promotor)*

Dr. Susan Febriantina S. Pd., M. Pd.
NIDN/NUPTK. 0016028102

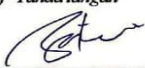
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Tia Atika Maharani
NIM : 1709622058
Program Studi/Fakultas : S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran/Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Judul Penelitian : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Melalui Pemahaman Konsep Siswa MPLB SMKN 16 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	Darma Rika Swaramarinda, S.Pd., M.SE.	)* Tanda tangan 
	NIP. 198303242009122002	
Sekretaris	Mayang Riyantie, S.I.Kom., M.I.Kom.	)* Tanda tangan 
	NIP. 198912082024062001	
Penguji Ahli	Bayu Suhendry, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP. 199902132024061001	
Pembimbing 1	Dewi Nurmalasari, S.Pd., M.M	)* Tanda tangan 
	NIP. 198101142008122002	
Pembimbing 2	Dr. Susan Febriantina, S.Pd., M.Pd	)* Tanda tangan 
	NIP. 198102162014042001	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Koordinator Program Studi Pendidikan
Administrasi Perkantoran


Prof. Dr. Mohamad Rizan, SE., MM
NIDN. 0027067204


Dewi Nurmalasari, S.Pd., MM
NIDN. 0014018105

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Tia Atika Maharani
NIM : 1709622058
Program Studi : SI Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis
Judul TA : Pengembangan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar
Melalui Pemahaman Konsep Siswa MPLB SMKN 16 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, 28 Juli 2026
Yang menyatakan,

A rectangular stamp with a grid pattern and the text "MPLB SMKN 16 JAKARTA" and "727" is visible. A handwritten signature in blue ink is written over the stamp.

Tia Atika Maharani
NIM. 1709622058

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Tia Atika Maharani
NIM : 1709622058
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis / S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran
Alamat email : tiaatikamaharani@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 :

Pengembangan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Melalui Pemahaman Konsep Siswa MPLB SMKN 16 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, 3 Agustus 2026

Penulis

(Tia Atika Maharani)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kemudahan, dan kelancaran yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kepada Mama dan Bapak tercinta, terima kasih atas segala doa segala bentuk dukungan, baik secara materi maupun moril, serta atas kesabaran dan ketulusan yang senantiasa menyertai setiap langkah peneliti. .
2. Kepada kakak dan seluruh keluarga yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan, perhatian, serta semangat yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Kepada teman-teman seperjuangan Kelas A Pendidikan Administrasi Perkantoran 2022, khususnya Annisa, Aliyah, Cahya, Marrina, Neila, Rika, Rena, Sabrina, Shalsa, Sapna, Wiwit, dan Zahna, terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dukungan, serta berbagai pengalaman berharga yang telah dibagikan selama masa perkuliahan..
4. Kepada teman favorit peneliti, terima kasih telah meluangkan waktu untuk membantu dan menemani peneliti selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas momen-momen sederhana seperti bermain game bersama yang menjadi hiburan di tengah kesibukan. Kehadiranmu telah memberikan warna tersendiri dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini.
5. Kepada rekan-rekan GA MMKSI, terima kasih atas semangat, dukungan, dan kebersamaan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Tuhan Yang Maha Esa telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan banyak kesempatan pada Peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Melalui Pemahaman Konsep” dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti maupun bagi para pembaca.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Peneliti telah banyak menerima kritik, Saran, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya 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 yang telah memberikan arahan selama masa perkuliahan.

3. Ibu Dewi Nurmalasari S.Pd., M.M., dan Ibu Dr. Susan Febriantina, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta bantuan kepada peneliti selama menempuh masa perkuliahan.
5. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan baik secara moral maupun materi, semangat, serta kasih sayang tanpa henti kepada peneliti sejak awal hingga akhir
6. Teman-teman kelas A Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, serta motivasi selama menjalani masa perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 17 Juli 2026

Peneliti,

Tia Atika Maharani

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	17
1.3 Tujuan Penelitian	18
1.4 Manfaat Penelitian	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
2.1 Teori Pendukung	20
2.1.1 Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	20

2.1.2 Motivasi Belajar.....	28
2.1.3 Pemahaman Konsep.....	36
2.2 Penelitian Terdahulu	46
2.3 Kerangka Teori dan Pengembangan Hipotesis	51
2.3.1 Kerangka Teori	51
2.3.2 Pengembangan Hipotesis	59
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	60
3.2 Desain Penelitian	60
3.3 Populasi dan Sampel.....	61
3.3.1 Populasi	61
3.3.2 Sampel.....	62
3.4 Pengembangan instrumen.....	63
3.4.1 Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	63
3.4.2 Motivasi Belajar.....	65
3.4.3 Pemahaman Konsep.....	67
3.5 Teknik Pengumpulan Data	69
3.5.1 Kusioner	69
3.5.2 Studi Pustaka	70
3.6. Teknik Analisis Data.....	70
3.6.1 Outer Model.....	71
3.6.2 Inner Model	72

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	75
4.1 Deskripsi Data	75
4.1.1 Profil Responden	75
4.1.2 Teknik Analisis Data	78
4.2 Hasil Pengujian	85
4.2.1 Evaluasi Outer Model	85
4.2.2 Evaluasi <i>Inner Model</i>	93
4.3 Pembahasan	100
4.3.1 Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y)	100
4.3.2 Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi (X) Terhadap Pemahaman Konsep (Z)	102
4.3.3 Pengaruh Pemahaman Konsep (Z) Terhadap Motivasi Belajar (Y)	105
4.3.4 Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y) Melalui Pemahaman Konsep (Z)	107
BAB V PENUTUP	114
5.1 Kesimpulan	114
5.2 Implikasi Penelitian	115
5.2.1 Implikasi Teoritis	115
5.2.2 Implikasi Praktis	116

5.3 Keterbatasan Penelitian.....	118
5.4 Rekomendasi.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN.....	130
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . 1 <i>Pra - Survei</i> Gamifikasi.....	6
Gambar 1. 2 <i>Pra Survei</i> Gamifikasi.....	7
Gambar 1 . 3 <i>Pra - Survei</i> Motivasi Belajar.....	8
Gambar 1. 4 <i>Pra - Survei</i> Motivasi Belajar.....	8
Gambar 1 . 5 <i>Pra - Survei</i> Pemahaman Konsep.....	9
Gambar 2 . 1 Pengembangan Hipotesis.....	59
Gambar 4. 1 <i>Path Diagram</i>	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	46
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	60
Tabel 3. 2 Tabel Sampel	63
Tabel 3. 3 Instrumen Gamifikasi	65
Tabel 3. 4 Instrumen Motivasi Belajar	67
Tabel 3. 5 Instrumen Pemahaman Konsep	68
Tabel 4. 1 Profil Responden (Asal Kelas).....	76
Tabel 4.2 Profil Responden (Jenis Kelamin).....	77
Tabel 4. 3 Profil Responden (Umur)	77
Tabel 4. 4 Analisis Deskriptif Gamifikasi	78
Tabel 4. 5 Analisis Deskriptif Motivasi Belajar	81
Tabel 4. 6 Analisis Deskriptif Pemahaman Konsep	83
Tabel 4. 7 Hasil Validitas Konvergen.....	86
Tabel 4. 8 <i>Fornell-Larcker Criterion</i>	90
Tabel 4. 9 <i>Cross Loading</i>	90
Tabel 4. 10 <i>Composite Realibility dan Cronbach's Alpha</i>	92
Tabel 4. 11 <i>Nilai R-Square (R^2)</i>	94
Tabel 4. 12 <i>Nilai F – Square (F^2)</i>	95
Tabel 4.13 <i>Nilai Q– Square (Q^2)</i>	96
Tabel 4. 14 <i>Path Coefficient</i>	96
Tabel 4 15 <i>Specific Indirect Effects</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	130
Lampiran 2 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing	130
Lampiran 3 Kartu Konsultasi	131
Lampiran 4 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	133
Lampiran 5 Surat Persetujuan Seminar Proposal.....	134
Lampiran 6 Form Saran dan Perbaikan Seminar Proposal	135
Lampiran 7 Form Saran dan Perbaikan Seminar Hasil Skripsi	136
Lampiran 8 Surat Persetujuan Sidang Skripsi.....	137
Lampiran 9 Kusioner Penelitian.....	138
Lampiran 10 Tabulasi Data Uji Coba.....	145
Lampiran 11 Tabulasi Data Hasil.....	146
Lampiran 12 Dokumentasi.....	147

ABSTRAK

Tia Atika Maharani. 2026. 1709622058. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Melalui Pemahaman Konsep Siswa MPLB SMKN 16 Jakarta. Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis , Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar melalui pemahaman konsep siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKN 16 Jakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *survei*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X dan XI MPLB SMKN 16 Jakarta, dengan sampel sebanyak 105 responden yang ditentukan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan metode *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* dengan bantuan *SmartPLS 4.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar ($\beta = 0,239$; $p < 0,001$) dan pemahaman konsep ($\beta = 0,688$; $p < 0,001$). Selain itu, pemahaman konsep juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar ($\beta = 0,643$; $p < 0,001$). Hasil pengujian mediasi menunjukkan bahwa pemahaman konsep mampu memediasi secara signifikan pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar ($T\text{-statistics} = 8,818$; $p < 0,001$). Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pada pendidikan vokasi.

Kata kunci: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep

ABSTRACT

Tia Atika Maharani. 2026. 1709622058. The Effect Of Gamification-Based Learning On Learning Motivation Through Conceptual Understanding Among Office Management And Business Services (MPLB) Students At SMKN 16 Jakarta. Office Administration Education Program, Faculty Of Economics And Business, Universitas Negeri Jakarta.

This study aims to examine the effect of gamification-based learning on students' learning motivation through conceptual understanding among Office Management and Business Services (MPLB) students at SMKN 16 Jakarta. This research employed a quantitative approach using a survey method. The population consisted of Grade X and XI MPLB students at SMKN 16 Jakarta, with a sample of 105 respondents selected using proportionate stratified random sampling. Data were collected through questionnaires and analyzed using the Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) approach with SmartPLS 4.0 software. The findings indicate that gamification-based learning has a positive and significant effect on learning motivation ($\beta = 0.239$; $p < 0.001$) and conceptual understanding ($\beta = 0.688$; $p < 0.001$). Furthermore, conceptual understanding has a positive and significant effect on learning motivation ($\beta = 0.643$; $p < 0.001$). The mediation analysis also reveals that conceptual understanding significantly mediates the relationship between gamification-based learning and learning motivation (T-statistics = 8.818; $p < 0.001$). This study implies that gamification-based learning can serve as an effective instructional strategy for improving the quality of teaching and learning outcomes in vocational education.

Keywords: gamification, learning motivation, conceptual understanding.