

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

Muhammad Jofarhan¹, Henry Eryanto², Ria Rahma Nida³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

¹muhammadjofarhan@gmail.com

ABSTRACT

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-value of 0.000 (< 0.05). Gadget use also had a positive and significant effect on learning motivation, with a path coefficient of 0.557 and a p-value of 0.000 (< 0.05). Furthermore, gamification had a positive and significant effect on learning motivation, with a path coefficient of 0.430 and a p-value of 0.000 (< 0.05). 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.*

ABSTRAK

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-value 0,000 ($< 0,05$). Penggunaan gawai juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur sebesar 0,557 dan p-value 0,000 ($< 0,05$). Selain itu, gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur sebesar 0,430 dan p-value 0,000 ($< 0,05$). 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.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran semakin meningkat seiring dengan tingginya penggunaan internet oleh Generasi Z. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2025), Generasi Z merupakan kelompok pengguna internet terbesar di Indonesia. Kondisi ini menunjukkan bahwa gawai telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media digital dapat meningkatkan efektivitas belajar karena mempermudah akses informasi, mempercepat proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami

materi secara lebih fleksibel (Manjillatul Urba et al., 2024). Khusus pada pendidikan vokasi, integrasi teknologi menjadi kebutuhan penting karena dunia kerja menuntut lulusan yang memiliki kompetensi digital dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi perkantoran (Suryadi et al., 2023).

Meskipun demikian, penggunaan gawai dalam pembelajaran masih menghadirkan dua sisi yang berbeda. Di satu sisi, gawai memberikan kemudahan bagi siswa dalam mencari informasi, mengakses Learning Management System (LMS), mengerjakan tugas, dan berkolaborasi secara daring sehingga dapat meningkatkan keterlibatan belajar (Ferdinan Bau et al., 2025). Penelitian Aswinda et al. (2025) juga menunjukkan bahwa

motivasi belajar meningkat ketika gawai digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif. Namun di sisi lain, penggunaan gawai yang tidak terkontrol sering kali mengalihkan perhatian siswa ke aktivitas non-akademik, seperti bermain gim, mengakses media sosial, atau hiburan lainnya sehingga berdampak pada menurunnya motivasi belajar ((Fadlilah et al., 2023; Sajdah et al., 2023)). Dengan demikian, efektivitas penggunaan gawai dalam pembelajaran sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Salah satu strategi yang dinilai mampu mengoptimalkan penggunaan gawai adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana (badges), papan peringkat (leaderboard), tantangan, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Putra et al., 2024) Pendekatan ini juga sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Mendalam yang menekankan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Berbagai

penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta memperkuat motivasi intrinsik dalam belajar (Irnawati et al., 2024; Zhang & Yu, 2022). Oleh karena itu, penerapan gamifikasi berpotensi mengubah penggunaan gawai yang semula menjadi sumber distraksi menjadi media yang mendukung aktivitas belajar secara positif.

Fenomena tersebut juga ditemukan pada siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta. Berdasarkan observasi awal selama pelaksanaan praktik mengajar, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran memanfaatkan gawai dibandingkan metode konvensional. Selain itu, penerapan platform pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti *Quizizz* dan *Kahoot!*, mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hasil pra-riset terhadap 41 siswa menunjukkan bahwa seluruh responden memanfaatkan gawai untuk membantu kegiatan belajar, sebanyak 78% responden menyatakan pembelajaran berbasis gamifikasi membuat mereka lebih

tertarik mengikuti pembelajaran, dan 70,7% responden menyatakan penggunaan gawai yang dipadukan dengan gamifikasi membuat mereka lebih bersemangat dan tidak cepat bosan saat belajar. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kombinasi penggunaan gawai dan gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian terdahulu umumnya hanya mengkaji pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar atau pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar secara terpisah. Gniezdilova (2021) menemukan bahwa penggunaan gawai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan Irnawati et al. (2024) dan Zhang & Yu (2022) membuktikan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar. Namun, masih terbatas penelitian yang menguji bagaimana gamifikasi berperan sebagai variabel intervening dalam hubungan antara penggunaan gawai dan motivasi belajar, khususnya pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian Manajemen Perkantoran. Padahal, karakteristik pembelajaran vokasi yang menekankan penguasaan keterampilan digital menjadikan

hubungan ketiga variabel tersebut penting untuk dikaji.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar melalui gamifikasi sebagai variabel intervening pada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan gawai melalui penerapan gamifikasi.

B. Metode Penelitian

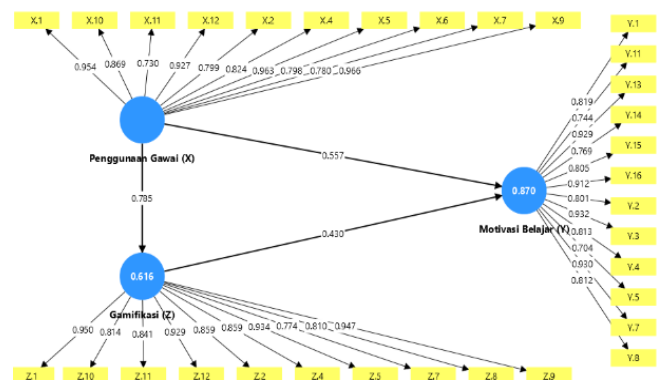
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar melalui gamifikasi sebagai variabel intervening pada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menguji hubungan antarvariabel secara empiris melalui analisis statistik (Syahrani, 2022). Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 48 Jakarta dengan responden siswa

program keahlian Manajemen Perkantoran berjumlah 72 siswa. Instrumen penelitian berupa kuesioner menggunakan skala Likert lima poin yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel. Variabel penggunaan gawai diukur melalui indikator tujuan penggunaan, pemanfaatan fitur, durasi penggunaan, dan dampak penggunaan. Variabel gamifikasi diukur melalui indikator tantangan belajar, umpan balik, keterlibatan di kelas, serta suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan motivasi belajar diukur melalui indikator hasrat untuk berhasil, harapan masa depan, dorongan belajar, penghargaan, dan kegiatan belajar yang menarik.

Data dianalisis menggunakan *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak *SmartPLS 4*. Pemilihan PLS-SEM didasarkan pada kemampuannya menganalisis hubungan kausal antar konstruk laten secara simultan serta sesuai untuk penelitian prediktif berbasis model struktural (Setiabudhi et al., 2024). Analisis dilakukan melalui dua tahapan, yaitu evaluasi model pengukuran (*outer model*) dan

model struktural (*inner model*). Evaluasi *outer model* meliputi uji validitas konvergen (*outer loading* dan *Average Variance Extracted/AVE*), validitas diskriminan menggunakan *Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT)*, serta uji reliabilitas menggunakan *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*. Selanjutnya, evaluasi *inner model* dilakukan melalui pengujian nilai koefisien determinasi (R^2), *predictive relevance* (Q^2_{predict}), *Standardized Root Mean Square Residual* (SRMR), dan *effect size* (f^2). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan prosedur *bootstrapping* dengan melihat nilai *path coefficient*, *t-statistic*, dan *p-value* pada taraf signifikansi 5% (Hair Jr et al., 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan



Gambar 1 Hasil Analisis Perhitungan Outer Model

Hasil pengujian menunjukkan seluruh konstruk telah memenuhi kriteria validitas konvergen. Seluruh indikator memiliki nilai *outer loading* di

atas batas minimum 0,70, sedangkan beberapa indikator dengan nilai mendekati 0,70 masih dipertahankan karena nilai *Average Variance Extracted* (AVE) setiap konstruk telah melebihi 0,50. Dengan demikian, indikator mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara memadai (Hair Jr et al., 2021).

Tabel 1 Hasil Uji Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT)

Variabel	Penggunaan Gawai (X)	Gamifikasi (Z)	Motivasi Belajar (Y)
Penggunaan Gawai (X)			
Gamifikasi (Z)	0.788		0.870
Motivasi Belajar (Y)	0.896		

Selain itu, hasil uji validitas diskriminan menggunakan Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT) menunjukkan seluruh nilai berada di bawah ambang batas 0,90 sehingga setiap konstruk memiliki kemampuan diskriminasi yang baik. Selanjutnya, nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability seluruh variabel berada di atas 0,70 yang menunjukkan

instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas Konstruk

Variabel	Penggunaan Gawai (X)	Gamifikasi (Z)	Motivasi Belajar (Y)
Penggunaan Gawai (X)	0.966	0.971	0.748
Gamifikasi (Z)	0.969	0.972	0.764
Motivasi Belajar (Y)	0.964	0.967	0.696

Selanjutnya, nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability seluruh variabel berada di atas 0,70 yang menunjukkan instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik.

Kemudian, hasil evaluasi model struktural menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan yang baik dalam menjelaskan hubungan antarvariabel.

Tabel 3 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R-square)

Variabel	R-square	R-square Adjusted
Gamifikasi (Z)	0.616	0.611
Motivasi Belajar (Y)	0.870	0.866

Nilai R^2 menunjukkan bahwa penggunaan gawai mampu menjelaskan variasi gamifikasi pada kategori kuat, sedangkan penggunaan gawai bersama gamifikasi mampu menjelaskan variasi motivasi belajar pada kategori sedang hingga kuat.

Penggunaan Gawai (X)	1.606	0.916
Gamifikasi (Z)		0.546
Motivasi Belajar (Y)		

Tabel 4 Hasil Analisis Uji Predictive Relevance

Variabel	Q-Square
Gamifikasi (Z)	0.570
Motivasi Belajar (Y)	0.746

Selain itu, hasil *Predictive Relevance* (Q^2 Predict) menunjukkan nilai positif yang mengindikasikan model memiliki kemampuan prediksi yang baik.

Tabel 5 Hasil Uji SRMR

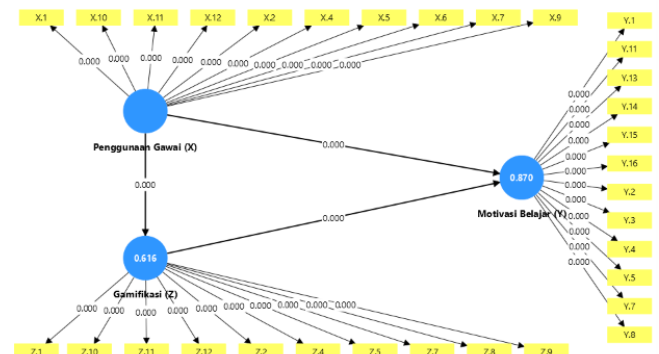
Satuan	Saturated Model	Estimated Model
SRMR	0.053	0.053

Nilai Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) juga berada di bawah batas 0,08 sehingga model dinyatakan memiliki tingkat kesesuaian (*goodness of fit*) yang baik.

Tabel 6 Hasil Uji Effect Size

Variabel	Penggunaan Gawai (X)	Gamifikasi (Z)	Motivasi Belajar (Y)
----------	----------------------	----------------	----------------------

Sementara itu, hasil *effect size* (f^2) memperlihatkan bahwa penggunaan gawai memberikan pengaruh besar terhadap gamifikasi, sedangkan pengaruh penggunaan gawai dan gamifikasi terhadap motivasi belajar berada pada kategori sedang hingga besar.



Gambar 2 Hasil Uji Bootstrapping

Hasil bootstrapping menunjukkan seluruh hipotesis penelitian diterima karena memiliki nilai p -value $< 0,05$ yang ditunjukkan setiap arah panah.

Penggunaan gawai berpengaruh positif dan signifikan terhadap gamifikasi dengan koefisien jalur sebesar 0,785 dan p -value 0,000.

Hasil ini menunjukkan bahwa semakin optimal pemanfaatan gawai dalam pembelajaran, semakin tinggi efektivitas penerapan gamifikasi di kelas.

Penggunaan gawai juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur sebesar 0,557 dan p-value 0,000, yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara tepat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur sebesar 0,430 dan p-value 0,000. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, tantangan, dan papan peringkat mampu meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar siswa.

Selain pengaruh langsung, hasil analisis *Specific Indirect Effect* menunjukkan bahwa gamifikasi memediasi secara positif dan signifikan hubungan antara penggunaan gawai dengan motivasi belajar. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan gawai akan memberikan dampak yang lebih besar terhadap

motivasi belajar apabila diintegrasikan dengan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap gamifikasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin optimal pemanfaatan perangkat digital dalam proses pembelajaran, semakin efektif pula implementasi strategi gamifikasi di kelas. Gawai menyediakan berbagai fitur yang mendukung penerapan unsur permainan, seperti aplikasi kuis interaktif, sistem pemberian poin, leaderboard, maupun badge yang mampu meningkatkan partisipasi siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Li et al. (2024), yang menyatakan bahwa perangkat digital merupakan media utama dalam implementasi gamifikasi modern karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Penggunaan gawai juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa gawai tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang dapat memperluas akses informasi,

meningkatkan interaksi, dan mempermudah penyelesaian tugas.

Temuan ini mendukung hasil penelitian Fadlilah et al. (2023) dan Gniezdilova (2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan gawai secara tepat mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan gawai yang tidak terarah berpotensi menurunkan konsentrasi belajar sehingga diperlukan pengelolaan yang tepat oleh guru.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Penerapan elemen permainan seperti poin, tantangan, papan peringkat, maupun penghargaan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memediasi hubungan antara penggunaan gawai dan motivasi belajar. Artinya, penggunaan gawai tidak secara otomatis meningkatkan motivasi belajar apabila hanya digunakan sebagai media penyampaian materi. Dampak positif penggunaan gawai akan menjadi lebih

optimal ketika dipadukan dengan strategi pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan. Integrasi tersebut mampu mengubah aktivitas belajar yang monoton menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan gawai yang dipadukan dengan strategi gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK, khususnya pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah guru dapat memanfaatkan berbagai platform pembelajaran digital, seperti *Quizizz*, *Kahoot!*, maupun aplikasi sejenis, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, penggunaan gawai di lingkungan sekolah tidak lagi dipandang sebagai sumber distraksi, tetapi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar apabila digunakan secara tepat dan terarah.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap motivasi belajar melalui gamifikasi pada siswa Manajemen Perkantoran SMK Negeri 48 Jakarta. Hasil analisis menggunakan metode Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) menunjukkan bahwa seluruh hipotesis penelitian diterima. Penggunaan gawai terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap gamifikasi, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan perangkat digital secara optimal mampu mendukung implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Selain itu, penggunaan gawai juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar, sehingga penggunaan gawai yang diarahkan untuk kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan semangat, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam proses belajar.

Gamifikasi juga terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar melalui penerapan elemen-elemen permainan yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Lebih

lanjut, gamifikasi berperan sebagai variabel intervening yang memediasi secara positif dan signifikan hubungan antara penggunaan gawai dan motivasi belajar.

Dengan demikian, penggunaan gawai akan memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan motivasi belajar apabila diintegrasikan dengan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pendidikan vokasi, khususnya Program Keahlian Manajemen Perkantoran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abida, H. I., Cahyanti, A. N. F., Felita, A. V., Ningrum, R. L. K., & Wulandari, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1, 105–114. <https://jipipi.org/index.php/jipipi105Si> [tuswebjurnal:https://jipipi.org/index.php/jipipi](https://jipipi.org/index.php/jipipi)
- APJII. (2025). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia - Survei*. <https://survei.apjii.or.id/survei?emailSent=1>
- Aswinda, A., Alwizar, A., & Tohirin, T. (2025). PENGARUH

- PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA SMAN 1 MANDAU. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 997. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i2.24115>
- Baah, C., Govender, I., & Rontala Subramaniam, P. (2023). Exploring the role of gamification in motivating students to learn. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2210045>
- Brace, I. (2004). *HOW TO PLAN, STRUCTURE AND WRITE SURVEY MATERIAL FOR EFFECTIVE MARKET RESEARCH QUESTIONNAIRE DESIGN* (D. Barr & R. J. Birn, Ed.). Kogan Page Ltd. www.kogan-page.co.uk
- Dwiyono, G., & Nurhayati, S. (2025). Digitalization in Being Aware of The Impact of Gadgets on Mental Well-being and Learning Motivation in School. *International Journal of Multidisciplinary Research and Creative Innovation Ideas – (The MIR Journal)*, 1, 137–147. <https://journal.bizscript-studio.co.id/the-mir-journal>
- Fadlilah, N., Merlina, S., & Yuliza, I. (2023). Analysis of The Impact of Gadgets on Student Motivation and Learning: Reviewed After Covid. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(3), 432–440. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i3.119>
- Felea, M. I., & Roman, A. F. (2023). Learning Motivation of Students. *Educatia* 21, (25), 298–304. <https://doi.org/10.24193/ed21.2023.25.33>
- Ferdinan Bau, M., Meo, M. N., Ferina, G., Modok, N., Nitti, N., Mas'ud, F., & Dwiputra, R. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN MEDIA DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- García-López, I. M., Acosta-Gonzaga, E., & Ruiz-Ledesma, E. F. (2023). Investigating the Impact of Gamification on Student Motivation, Engagement, and Performance. *Education Sciences*, 13(8). <https://doi.org/10.3390/educsci13080813>
- Gniezdilova, V. (2021). Use of Gadgets in Biology Classes as a Means of Increasing Students' Motivation. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 8(1), 174–181. <https://doi.org/10.15330/jpnu.8.1.174-181>
- Hair Jr, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., Sarstedt, M., Danks, N. P., & Ray Soumya. (2021). *Classroom Companion: Business Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R*. <http://www.>
- Heryana, A. (2023). *Bekerja dengan Data Tidak Normal*. <https://www.mathsisfun.com/definitions/significant-digits.html>
- Intang, S. B., Jenheri, Fandan Sari, A., & Azhar Nampira, A. (2025). Gamification and Student Motivation: Evaluating E-Learning Engagement from an Educational Psychology Perspective. *Darussalam: Journal of Psychology and Educational*, 4(1), 73–84. <https://doi.org/10.70177/innovatsio.n.v2i1.308>
- Irnowati, D. R., Makmur, A., & Sri Istiyowati, L. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-

19. Jayapangus Press Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1).
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Izzati, N. D., Hijriyah, U., & Safari. (2026). Korelasi antara Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1).
<https://doi.org/10.62491/njpi.2026.v6i1-16>
- Kontesa, F. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Kusumastuti, Y. S., Nurhayati, Faisal, A., Rahayu, D. H., & Hartini. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF (Panduan Lengkap Penulisan untuk Karya Ilmiah Terbaik)* (Sepriano & Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. www.buku.sonpedia.com
- Lestia, V., & Kamarudin, S. (2024). THE IMPACT OF GADGET USE ON STUDENTS' MOTIVATION AND ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT IN THE EFL CLASSROOM. *ELTE Journal: Journal of English Language Teaching & Education*.
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 765–796.
<https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Manjillatul Urba, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, & Ade Suryanda. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Muin, A. (2023). *Buku Ajar METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (A. Maulana, Ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Oyinloye, O. T., Asonibare, E. M., & Kikelomo, O. (2021). OFFICE SKILLS REQUIRED BY OFFICE TECHNOLOGY AND MANAGEMENT STUDENTS FOR EFFECTIVE PERFORMANCE IN MODERN OFFICE. *Nigerian Journal of Business Education (NIGJBED)*, 8(1), 86–93.
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)*, 6(1).
<https://journal.stmiki.ac.id>
- Peni, T., Laili, S. I., & Ratnaningsih, T. (2022). Gadget Use Duration and its Impact on Learning Motivation and Social Development of Children. *Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 9(3), 296–302.
<https://doi.org/10.26699/jnk.v9i3.art.p296-302>
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *TESAURUS BAHASA INDONESIA PUSAT BAHASA*.

- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*, 4, 2775–4138.
- Putu Gede Subhaktiyasa. (2024). PLS-SEM for Multivariate Analysis: A Practical Guide to Educational Research using SmartPLS. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 4(3), 353–365. <https://doi.org/10.35877/454ri.edulin.e2861>
- Rahman, S. (2021). PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Gorontalo*.
- Rindrayani, S. R., Lely Widyawati, L., & Dirgantoro, A. (2025). The Effect of Digital Literacy, Gadget Use, And Availability of Technological Media in School on Junior High School Students' Learning Motivation. *IJE: Interdisciplinary Journal of Education*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.61277/ije.v3i1.189>
- Safira, R. J. A. (2025). Peran Strategis Model dan Media Pembelajaran: Meningkatkan Kompetensi Siswa Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. *Book Chapter Administrasi Perkantoran Jilid 1*. <https://doi.org/10.15294/bap.v1i1.449>
- Sajdah, M., Uyun, M., Isnaini, M., & Defnaldi. (2023). The Effect of Gadget Management on Student's Learning Motivation. *JMKSP: Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan*, 8(1), 312–328.
- Salsabillah, A., Eryanto, H., & Rachmadania, R. F. (2024). THE INFLUENCE OF GADGET USE AND PEER ENVIRONMENT ON STUDENTS' INTEREST IN LEARNING MPLB SKILLS COMPETENCIES AT SMKN 25 JAKARTA. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 3, 3–224. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja>
- Setiabudhi, H., Suwono, Setiawan, Y. A., & Karim, S. (2024). *Analisis Data Kuantitatif dengan SmartPLS 4* (I. P. H. H. Duari, Ed.).
- Sipayung, M. S., & Kurniawan, D. (2025). Analisis Metode Pembelajaran Aktif dan Literasi Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan SEM-PLS. *Journal Scientific of Mandalika*, 6(5), 2809–0543.
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Alfabeta.
- Suryadi, E., Inayati, T., Rasto, Islamy, F. J., & Hernawan, Y. (2023). Office Management Competencies Model Based on Industrial Perspectives. *International Journal of Professional Business Review*, 8(8), e03099. <https://doi.org/10.26668/businessreview/2023.v8i8.3099>
- Susanti, S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. Institut Agama Islam Negeri Kendari.
- Syahroni, M. I. (2022). PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 43(3).

- Tasya Hidayatuladkia, S., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Torrado Cespón, M., & Díaz Lage, J. M. (2022). Gamification, Online Learning and Motivation: A Quantitative and Qualitative Analysis in Higher Education. *Contemporary Educational Technology*, 14(4).
<https://doi.org/10.30935/cedtech/12297>
- Ubaidillah, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Edukatif dalam Mengurangi Ketergantungan Gadget Siswa di Era Digital. *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan dan konseling*, 13(2), 115–124.
<https://doi.org/10.56013/edu.v13i2.4823>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (14 ed.). Bumi Aksara.
- Wachid, N. S., & Shanti, N. S. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR. *Fourth Conference on Research and Community Services STKIP PGRI Jombang*.
- Wibowo, K. E. (2021). KORELASI INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN SIKAP DISIPLIN SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 1 KARANGMONCOL KABUPATEN PURBALINGGA DI MASA PANDEMI COVID-19. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-Analysis on Investigating and Comparing the Effects on Learning Achievement and Motivation for Gamification and Game-Based Learning. *Hindawi: Education Research International*, 2022.
<https://doi.org/10.1155/2022/1519880>