

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* BERBASIS
MOBILE DEVICE DENGAN TINGKAT MINAT MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR GENERASI Z DI
SMK NEGERI 1 KAYAN HILIR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Program Studi Pendidikan Komputer



DISUSUN OLEH :

CRISMAS AYU UTAMI
NIM: 220509148

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2026**

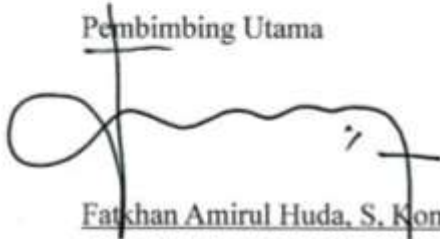
LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Crimas Ayu Utami
NIM : 220509148
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Berbasis *Mobile Device* Dengan Tingkat Minat Motivasi Dan Hasil Belajar Generasi Z Di SMK Negeri 1 Kayan Hilir

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang, 20 April 2026

Pembimbing Utama



Fatkhah Amirul Huda, S. Kom., M.Pd
NUPTK. 2540767668130293

Pembimbing Pendamping



Yayan Adrianova Eka Tuah, S. Kom., M.Pd
NUPTK. 3444767668138012

Disetujui:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa



Didin Syafuddin, SP., M.Si
NUPTK. 4548744645200012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Berbasis Mobile Device Dengan Tingkat Minat Motivasi dan Hasil Belajar Generasi Z di SMK Negeri 1 Kayan Hilir**” yang disusun oleh :

Nama : Crismas Ayu Utami

NIM : 220509148

Program Studi : Pendidikan Komputer

Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, pada hari Selasa, 28 April 2026.

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Antonius Edy Setyawan, S. Kom., M.Pd	Ketua Penguji	
2	Fatkhan Amirul Hudaa, S. Kom., M.Pd	Sekretaris	
3	Anyan, M.Kom	Anggota Penguji I	
4	Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom, M.Pd	Anggota Penguji II	

Disetujui Oleh:

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang


Didin Syafruddin, SP., M.Si
NUP TK 4538744645200012



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id*

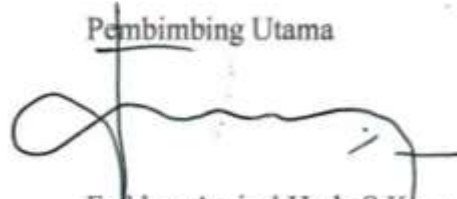
CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Crismas Ayu Utami
NIM : 220509148
Program Studi : Pendidikan Komputer

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	3 Oktober 2025	Konsultasi judul	
2	6 Oktober 2025	Revisi BAB 1 latar belakang dan revisi lampiran	
3	8 Oktober 2025	Revisi dokumentasi hasil belajar dan Teknik analisis data	
4	13 Oktober 2025	Revisi alur penelitian dan rumusan masalah	
5	21 Oktober 2025	ACC	
6	13 April 2026	Revisi Tulisan dan Tabel	
7	16 April 2026	Revisi Lampiran	
8	20 April 2026	ACC	

Pembimbing Utama



Falkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd
NUPTK. 2540767668130293



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387

Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Crismas Ayu Utami
NIM : 220509148
Program Studi : Pendidikan Komputer

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	22 Oktober 2025	Revisi Latar Belakang	
2	24 Oktober 2025	Revisi Sistematika Penulisan dan Tata Bahasa	
3	27 Oktober 2025	Revisi Perumusan Masalah dan Tujuan	
4	29 Oktober 2025	Revisi Teknik Analisis Data	
5	3 November 2025	Revisi Instrumen Angket Penelitian	
6	5 November 2025	ACC	
7	13 April 2026	Revisi tabel dan tulisan	
8	14 April 2026	Revisi hasil penelitian	
9	15 April 2026	Perbaikan hasil penelitian	
10	16 April 2026	Revisi kesimpulan dan saran	
11	17 April 2026	Perbaikan kesimpulan	
12	20 April 2026	ACC	

Pembimbing Pendamping

Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd
NUPTK. 3444767668138012

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di sekolah tinggi/ perguruan tinggi lainnya.
2. Karya ini adalah murni gagasan, rumusan dan peneliti saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 20 April 2026
Yang membuat pernyataan



Crismas Ayu Utami
NIM. 220509148

MOTTO

In the Name Of Jesus Christ

“Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, *Prove Them Wrong*”

“Aku ditolak dengan hebat sampai jatuh, tetapi Tuhan menolong aku”

(Mazmur 118:13)

“Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesuatu, dan tidak ada rencana-Mu yang gagal”

(Ayub 42:2)

“Jangan takut, percaya saja”

(Markus 5:36)

“Apapun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia”

(Kolose 3:23)

“Tidak perlu membandingkan dirimu dengan orang lain.

Jadilah diri sendiri dengan versi terbaik dan tumbuhlah dengan jauh lebih indah”

“See Miracle in live every moment”

PERSEMBAHAN

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa, terima kasih atas kasih dan kekuatan yang telah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya ini dapat menjadi berkat bagi banyak orang.
2. Skripsi ini kupersembahkan untuk orang tua ku tercinta, Bapak (Martinus. L) dan Ibu (Sarina Dewi), yang tiada henti memberikan doa, dukungan moril, materiil, serta kasih sayang yang tulus. Keberhasilan ini adalah persembahan kecil untuk membalas pengorbanan kalian.
3. Skripsi ini kupersembahkan untuk ke-dua saudara ku tercinta, terima kasih atas dukungan dan semangat yang selalu kalian berikan. Kalian adalah bagian dari perjalanan ini.
4. Skripsi ini kupersembahkan kepada dosen pembimbingku, terima kasih atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan. Ilmu dan nasihat kalian sangat berharga bagi aku.
5. Skripsi ini kupersembahkan kepada Bapak Ibu Dosen, terima kasih atas pendidikan dan teladan yang kalian berikan. Semoga karya ini dapat menjadi kebanggaan bagi kalian.
6. Skripsi ini kupersembahkan untuk diriku sendiri, terima kasih karena telah bertahan dan tidak menyerah. Semoga karya ini menjadi pengingat bahwa aku kuat dan mampu.
7. Almamater tercinta, (STKIP Persada Khatulistiwa Sintang), tempat saya menimba ilmu dan mendewasakan diri.

8. Sahabat dan teman-teman seperjuangan Angkatan 2022 yang telah berbagi suka dan duka selama masa perkuliahan.

ABSTRAK

Crismas Ayu Utami, 2026, Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Berbasis *Mobile Device* dengan Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Siswa Generasi Z Jurusan TKJ–TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir. Skripsi, Program Studi Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing Utama: Fatkhan Amirul Huda, S.Kom.,M.Pd. Pembimbing Pendamping: Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom.,M.Pd.

Kata kunci: kebiasaan bermain game online; mobile device; minat belajar; motivasi belajar; hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan mobile device di kalangan siswa yang diikuti dengan tingginya intensitas bermain game online, yang berpotensi berkaitan dengan aspek akademik seperti minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar. Fenomena ini penting dikaji khususnya pada siswa Generasi Z yang memiliki kedekatan tinggi dengan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kebiasaan bermain game online serta menganalisis hubungan antara kebiasaan bermain game online berbasis mobile device dengan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi nilai siswa. Sampel penelitian berjumlah 39 siswa. Analisis data menggunakan uji korelasi Product Moment (Pearson) dengan bantuan perangkat lunak statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan minat belajar ($r = 0,546$; Sig. = 0,000), motivasi belajar ($r = 0,520$; Sig. = 0,001), dan hasil belajar ($r = 0,547$; Sig. = 0,000). Seluruh hubungan berada pada kategori sedang. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online memiliki keterkaitan dengan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa, meskipun bukan merupakan faktor utama yang menentukan. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya pengelolaan penggunaan mobile device dan aktivitas bermain game secara bijak agar dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal. Penelitian ini diharapkan mendorong pengembangan program literasi digital yang membantu siswa memanfaatkan game online secara selektif sebagai media stimulasi minat dan motivasi belajar, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji faktor-faktor lain yang turut memengaruhi hasil belajar di era digital.

ABSTRACT

Crismas Ayu Utami, 2026, The Relationship Between Mobile Device-Based Online Gaming Habits and Learning Interest, Learning Motivation, and Learning Outcomes of Generation Z Students in TKJ–TJKT Majors at SMK Negeri 1 Kayan Hilir. Undergraduate Thesis, Computer Education Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Main Supervisor: Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd. Co-Supervisor: Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd.

Keywords: online gaming habits; mobile device; learning interest; learning motivation; learning outcomes

This study is motivated by the rising use of mobile devices among students, accompanied by high-intensity online gaming—factors potentially linked to academic aspects such as learning interest, learning motivation, and academic achievement. This phenomenon warrants examination, particularly among Generation Z students, who are deeply integrated with digital technology. The study aims to describe online gaming habits and analyze the relationship between mobile-based online gaming habits and the learning interest, motivation, and achievement of students in the TKJ (Computer and Network Engineering) and TJKT (Telecommunication Network and Access Engineering) majors at SMK Negeri 1 Kayan Hilir. A quantitative approach with a correlational design was employed. Data collection involved questionnaires and student grade documentation, with a sample size of 39 students. Data analysis utilized the Pearson Product-Moment correlation test with statistical software. The results indicate a positive and significant relationship between online gaming habits and learning interest ($r = 0.546$; Sig. = 0.000), learning motivation ($r = 0.520$; Sig. = 0.001), and academic achievement ($r = 0.547$; Sig. = 0.000). All relationships fell within the moderate category. The study concludes that online gaming habits are linked to students' learning interest, motivation, and achievement, although they are not the primary determining factor. The findings highlight the importance of wisely managing mobile device usage and gaming activities to optimally support the learning process. This research is expected to encourage the development of digital literacy programs that help students selectively use online games to stimulate learning interest and motivation, while also serving as a reference for future researchers to examine other factors influencing academic achievement in the digital era.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Berbasis *Mobile Device* Dengan Tingkat Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Generasi Z di SMK Negeri 1 Kayan Hilir”.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Komputer di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang. Peneliti menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Fatkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer dan pembimbing pertama dalam penyusunan Skripsi ini yang telah memberikan arahan dan dukungan.
2. Bapak Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom., M.Pd. Selaku Sekretaris program studi Pendidikan komputer dan dosen pembimbing kedua, yang telah memberikan masukan selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak Andri Sujitno. S.Pd., M.Pd Selaku kepala sekolah SMK Negeri 1 Kayan Hilir yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi penelitian.
4. Didin Syafruddin, SP., M.Si Selaku ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk bisa menempuh Pendidikan dengan baik.

5. Dr. Drs.Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si. Selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kesempatan kepada Peneliti untuk belajar dan menimba ilmu di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
6. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Komputer yang telah dengan tulus membimbing, mendidik, membagikan ilmu, pengalaman, serta nilai-nilai kehidupan selama saya menempuh pendidikan. Terima kasih atas setiap nasihat, motivasi, kesabaran, dan dedikasi yang telah diberikan sehingga saya dapat bertumbuh, baik dalam pengetahuan maupun karakter. Setiap ilmu yang telah diajarkan akan menjadi bekal yang sangat berharga dalam perjalanan hidup dan karier saya. Semoga segala kebaikan, pengabdian, dan ketulusan Bapak dan Ibu Dosen senantiasa dibalas dengan berkat, kesehatan, serta penyertaan Tuhan Yang Maha Esa.
7. Terima kasih kepada almamater tercinta, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah menjadi tempat saya menimba ilmu, bertumbuh, dan berproses selama masa perkuliahan. Terima kasih atas setiap kesempatan, pengalaman, pembelajaran, serta nilai-nilai kehidupan yang telah diberikan. Almamater biru ini bukan hanya menjadi tempat saya memperoleh pendidikan, tetapi juga menjadi saksi perjalanan, perjuangan, dan impian yang akhirnya dapat saya wujudkan. Semoga almamater tercinta senantiasa melahirkan generasi yang

berilmu, berkarakter, dan mampu memberikan kontribusi terbaik bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

8. Keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah hadir dalam setiap proses, baik melalui perhatian, nasihat, maupun bantuan yang diberikan. Dukungan dan kepercayaan yang kalian berikan menjadi kekuatan bagi saya untuk terus bertahan, bangkit di setiap kesulitan, dan menyelesaikan perjalanan ini hingga akhirnya mencapai titik akhir dengan penuh rasa syukur.
9. Kepada Pahlawan pertamaku Bapak Martinus.L dan kepada surgaku ibu Sarina Dewi Terima kasih atas setiap tetesan keringat yang telah tcurahkan dalam setiap langkah ketika mengemban tanggung jawab sebagai orang tua untuk mencari nafkah. Mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mereka bekerja keras serta mendidik Peneliti, memberikan dukungan dan do'a sehingga Peneliti mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. Terima kasih pak bu, anak gadis mu sudah tumbuh besar dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi yang selalu bapak dan ibu doakan selama ini.
10. Kepada saudara saya yang tersayang Arian Eliyakim dan David Rusliadi. Terima kasih banyak atas dukungan secara moril maupun matrial, terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada Peneliti sehingga Peneliti mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. terima kasih sudah hadir dikehidupan kami kalian adalah abang terbaik ku satu-satunya yang

tak kalah penting perannya dalam membantu biaya pendidikanku, yang rela jadi anak laki-laki sederhana, serta ikhlas membantu Peneliti membiayakan kuliah dan demi keperluan ku selama masa kuliah.

11. Kepada seseorang yang pernah singgah dalam hidup penulis, meski namanya tak lagi dapat dituliskan. Terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, serta pelajaran berharga yang tertinggal dalam setiap proses yang telah dilalui. Ada hal-hal yang pada masanya belum sempat dipahami sepenuhnya, namun waktu perlahan mengajarkan makna di balik setiap cerita. Kepergian anda menghadirkan ruang bagi penulis untuk belajar tentang kedewasaan, kesabaran, dan keikhlasan dalam menjalani hidup. Di antara proses itu terselip rasa rindu yang sesekali hadir, bukan untuk mengulang masa lalu, melainkan sebagai pengingat bahwa pernah ada cerita yang begitu indah. Meski tidak lagi berjalan beriringan, jejak yang ditinggalkan tetap menjadi bagian dari perjalanan yang membentuk penulis hingga sampai pada titik ini. Karena luka pasti membawa kita untuk berubah, maka berubahlah ke arah yang lebih baik.
12. Segala puji, hormat, dan kemuliaan bagi nama-Mu, Tuhan Yesus Kristus, atas penyertaan, hikmat, dan kasih setia-Mu yang tidak pernah sedetik pun meninggalkan saya selama proses penyusunan skripsi ini. Di saat saya merasa lelah, buntu, dan hampir menyerah, Engkaulah yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, memberikan ketenangan, serta membuka jalan hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih karena Engkau telah mengutus orang-orang baik untuk mendukung saya, dan saya mempersembahkan

keberhasilan ini semata-mata sebagai wujud kesaksian akan kebaikan-Mu yang nyata dalam hidup saya. Saya menyadari bahwa tanpa pertolongan dan anugerah-Mu, segala usaha dan perjuangan ini tidak akan mencapai hasil yang baik. Engkau telah menuntun setiap langkah saya, memberi kesabaran dalam menghadapi setiap kesulitan, serta meneguhkan hati saya untuk terus berjuang hingga akhir. Semoga segala pengetahuan dan pengalaman yang saya peroleh melalui penyusunan skripsi ini dapat menjadi bekal yang bermanfaat dalam pengabdian saya di masa yang akan datang.

13. Terakhir, terima kasih kepada wanita manis, sederhana, kuat, dan mandiri, yaitu diri saya sendiri, Crismas Ayu Utami, anak bungsu yang kini telah beranjak di usia 21 tahun. Terima kasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui hingga sampai pada titik ini. Begitu banyak proses yang telah dilewati, begitu banyak air mata yang dihapus dengan tangan sendiri, begitu banyak lelah dan keluh kesah yang dipendam, serta begitu banyak tantangan yang dijalani, dihadapi, dan diselesaikan dengan penuh keteguhan. Sampai detik ini, saya tetap berdiri karena pertolongan Tuhan yang senantiasa menyertai setiap langkah. Seperti firman-Nya dalam Lukas 1:37, "*Sebab bagi Allah tidak ada yang mustahil.*" Ayat ini menjadi pengingat bahwa tidak ada perjuangan yang sia-sia ketika diserahkan kepada Tuhan. Saya bangga pada setiap langkah kecil yang telah saya tempuh. Meski mudah menangis, saya tidak pernah berhenti mencoba dan tidak memilih menyerah. Selamat menyambut setiap kesempatan baru, selamat berpetualang di babak kehidupan berikutnya, selamat bertumbuh menjadi pribadi yang semakin

dewasa, kuat, dan penuh iman. Ketika harus berjalan sendiri, percayalah bahwa Tuhan selalu menyertai dan membuka jalan terbaik pada waktu-Nya. Kiranya firman Tuhan dalam Amsal 23:18 senantiasa menjadi pegangan: *"Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang."* Dengan keyakinan itu, saya percaya setiap proses memiliki tujuan yang indah, setiap doa akan dijawab pada waktu yang tepat, dan setiap langkah akan membawa saya semakin dekat kepada rencana terbaik yang telah Tuhan sediakan. Tidak ada yang lebih indah daripada menyaksikan proses, pertumbuhan, dan penyertaan Tuhan dalam setiap perjalanan hidup.

Peneliti berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan Semoga hasil dari Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Akhir kata, Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Sintang, 7 April 2026

(Crismas Ayu Utami)

NIM.220509148

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING I.....	iv
CATATAN PEMBIMBING II	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	17
C. Tujuan Penelitian.....	18
D. Manfaat Penelitian	19
E. Variabel Penelitian.....	22
F. Definisi Operasional	23
BAB II LANDASAN TEORI.....	26
A. Kajian Teoritik.....	26
1. Pendidikan Kejuruan.....	26
2. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).....	30
3. Kebiasaan.....	34

4.	Generasi Z.....	36
5.	<i>Game Online</i>	38
6.	Jenis-jenis <i>Game Online</i>	40
7.	Minat Belajar.....	41
8.	Motivasi Belajar	43
9.	Hasil Belajar	47
10.	Pembentukan dan Perubahan Kebiasaan dalam <i>Game Online</i>	50
11.	Teori Penggunaan Media dan Perilaku Belajar	52
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	56
C.	Kerangka Pikir	64
D.	Hipotesis Penelitian	66
BAB III METODE PENELITIAN.....		68
A.	Pendekatan Penelitian.....	68
B.	Metode atau Bentuk Penelitian	69
C.	Populasi dan Sampel	72
1.	Populasi	72
2.	Sampel Penelitian	73
D.	Teknik dan Pengumpulan Data.....	74
1.	Angket	74
2.	Dokumentasi	79
E.	Teknik Analisis Data.....	80
1.	Uji Validitas Angket	80
2.	Uji Reliabilitas	84
3.	Uji Deskriptif	88
4.	Uji Prasyarat Analisis	89
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		92
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	92
B.	Deskripsi Variabel Penelitian	92
C.	Uji Prasyarat Analisis.....	101

D. Uji Hipotesis	106
E. Pembahasan	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
A. Kesimpulan	116
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Pikir	65
Gambar 3. 1. Konsep Hubungan Antarvariabel.....	72
Gambar 4. 1. Histogram Kebiasaan Bermain Game Online	94
Gambar 4. 2. Histogram Minat Belajar	96
Gambar 4. 3. Histogram Motivasi Belajar.....	98
Gambar 4. 4. Histogram Hasil Belajar	100

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Tabel Operasional Variabel Penelitian	70
Tabel 3. 2. Populasi Siswa TKJ-TJKT SMK Negeri Kayan Hilir	73
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Instrumen Kebiasaan Bermain Game Online pada Mobile Device	76
Tabel 3. 4. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar	77
Tabel 3. 5. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	78
Tabel 3. 6. Kisi-kisi Dokumentasi Hasil Belajar	79
Tabel 3. 7. Rekapitulasi uji validitas angket kebiasaan bermain game	81
Tabel 3. 8. Rekapitulasi uji validitas angket minat belajar	82
Tabel 3. 9. Kriteria Penilaian Tingkat Reliabilitas	85
Tabel 3. 10. Hasil uji reliabilitas angket kebiasaan bermain game	85
Tabel 3. 11. Hasil uji reliabilitas angket minat belajar	86
Tabel 3. 12. Hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar	87
Tabel 3. 13. Kategori Variabel	89
Tabel 4. 1. Deskripsi Variabel Penelitian	92
Tabel 4. 2. Output uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	102
Tabel 4. 3. Output Uji Linearitas Variabel X dan Y1, Y2, dan Y3	105
Tabel 4. 4. Hasil Uji Hipotesis dengan Korelasi Product Moment Pearson	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket.....	128
Lampiran 2. Dokumentasi	132
Lampiran 3. Foto Pra Observasi.....	133
Lampiran 4. Foto Kegiatan Belajar	138
Lampiran 5. Surat Pengantar Pra Observasi dari Prodi.....	139
Lampiran 6. Surat Balasan Hasil Pra Observasi.....	140
Lampiran 7. Instrumen Pra Observasi dan Hasil Jawabannya	141
Lampiran 8. SK Pembimbing	146
Lampiran 9. SK Penguji	147
Lampiran 10. Surat Permohonan Penelitian.....	148
Lampiran 11. Surat Balasan Penelitian.....	149
Lampiran 12. Foto Penelitian	150
Lampiran 13. Penunjukan Validator Kelayakkan Instrumen Penelitian Pembimbing Utama	155
Lampiran 14. Penunjukkan Validator Kelayakkan Instrumen Penelitian Pembimbing Pendamping	156
Lampiran 15. Instrumen Penilaian Kelayakan Angket oleh Pembimbing Utama.....	157
Lampiran 16. Instrumen Penilaian Kelayakan Angket Oleh Pembimbing Pendamping...	163
Lampiran 17. Dokumentasi Hasil Belajar	169
Lampiran 18. Hasil Angket Penelitian Siswa	174
Lampiran 19. Instrumen Pengisian Angket Kepada 30 Siswa.....	180
Lampiran 20. Instrumen Pengisian Angket Kepada 39 Siswa.....	208
Lampiran 21. Daftar Riwayat Hidup	235