

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, komunikasi, hingga hiburan (Arifin, 2025; C. Lestari et al., 2025). Transformasi digital yang ditandai dengan kehadiran *mobile device* atau perangkat seluler pintar telah mempermudah akses informasi sekaligus menghadirkan berbagai bentuk hiburan digital yang semakin beragam (Setiawan Wibowo et al., 2024). Salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer adalah permainan daring atau *online games*. Menurut Rani (2019), fenomena bermain melalui *mobile device* tidak hanya menjangkiti kalangan anak-anak, tetapi juga remaja, mahasiswa, bahkan orang dewasa (Fitri dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan semakin luasnya akses internet secara global serta ketersediaan perangkat mobile yang kini semakin terjangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. (Santri et al., 2025).

Berdasarkan laporan *We are Social* (2024), jumlah pengguna internet di dunia mencapai lebih dari 5,35 miliar jiwa atau sekitar 66 persen dari total populasi dunia. Dari jumlah tersebut, sekitar 3,32 miliar orang aktif bermain *game* digital, baik melalui komputer, konsol, maupun perangkat *mobile*. Data tersebut menunjukkan bahwa bermain telah menjadi salah satu aktivitas digital yang paling populer di dunia, menandakan adanya pergeseran gaya hidup global

menuju digital *entertainment lifestyle* (Dutra, 2021). Secara khusus, *mobile gaming* atau permainan digital berbasis perangkat *mobile* menjadi segmen dengan pertumbuhan paling cepat dibandingkan dengan konsol maupun PC *gaming*. Fleksibilitas, kemudahan akses, serta variasi genre permainan yang luas menjadi faktor pendorong tingginya minat masyarakat untuk memilih *game* berbasis *mobile*.

Fenomena ini tidak bisa dilepaskan dari karakteristik Generasi Z, yakni generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Generasi ini tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital sehingga mereka disebut sebagai digital *natives* (Chan & Lee, 2023; Febliza et al., 2025). Karakteristik utama Generasi Z adalah kemampuan multitasking, keterampilan digital yang relatif baik, serta ketergantungan pada internet dan perangkat *mobile* sebagai media utama untuk belajar, berinteraksi, maupun mencari hiburan. Di satu sisi, kondisi ini memberikan peluang besar bagi peningkatan literasi digital dan penguasaan teknologi. Namun di sisi lain, paparan berlebihan terhadap game online maupun media digital berpotensi menimbulkan dampak negatif, terutama pada aspek psikologis dan akademis, termasuk minat belajar, motivasi belajar, serta capaian hasil belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), fenomena ini menjadi semakin kompleks. Hal tersebut disebabkan oleh karakteristik pembelajaran SMK yang berbeda dengan sekolah umum, yakni berorientasi pada penguasaan keterampilan praktis dan kesiapan

memasuki dunia kerja. Siswa SMK, terutama pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT), dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi teknis, seperti perakitan perangkat, instalasi jaringan, konfigurasi server, serta troubleshooting sistem. Aktivitas pembelajaran di jurusan ini memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi, ketelitian, serta kemampuan berpikir logis dan sistematis.

Namun demikian, berdasarkan pengamatan di lapangan, kebiasaan bermain game online secara berlebihan sering kali mengganggu fokus belajar siswa. Beberapa guru produktif di SMK Negeri 1 Kayan Hilir mengungkapkan bahwa siswa yang bermain game hingga larut malam cenderung mengalami kelelahan, kesulitan berkonsentrasi saat praktik, bahkan menunjukkan penurunan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada terhambatnya pencapaian kompetensi dasar yang menjadi target utama lulusan SMK agar siap memasuki dunia kerja di bidang teknologi informasi. Padahal, keberhasilan pembelajaran di SMK tidak hanya diukur melalui hasil ujian tertulis, tetapi juga melalui penguasaan keterampilan kerja (job skills) sebagai indikator kesiapan menghadapi tuntutan dunia industri dalam konsep link and match. Oleh karena itu, pemahaman mengenai hubungan antara kebiasaan bermain game online dan aspek belajar siswa SMK menjadi penting, karena berpengaruh langsung terhadap keberhasilan pembelajaran vokasi.

Selain itu, terdapat berbagai permasalahan nyata yang dihadapi oleh siswa dan guru di lingkungan SMK. Dari sisi siswa, kebiasaan bermain game online secara berlebihan kerap menyebabkan penurunan konsentrasi belajar, keterlambatan hadir di sekolah, kelelahan saat mengikuti kegiatan praktik, serta menurunnya motivasi dalam menyelesaikan tugas proyek. Tidak sedikit pula siswa yang menunjukkan kecenderungan menunda pekerjaan sekolah karena lebih tertarik menghabiskan waktu untuk bermain game setelah jam pelajaran berakhir.

Sementara itu, dari perspektif guru, tantangan utama terletak pada upaya menjaga disiplin belajar dan meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Guru produktif di jurusan TKJ dan TJKT sering mengalami kesulitan dalam mengarahkan siswa agar tetap fokus selama kegiatan praktik, karena sebagian siswa menunjukkan kondisi kelelahan atau sikap pasif akibat kurang tidur setelah bermain game hingga larut malam. Situasi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada rendahnya capaian kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian, kebiasaan bermain game online tidak hanya memengaruhi individu siswa, tetapi juga menimbulkan tantangan pedagogis bagi guru dalam pengelolaan kelas dan pencapaian tujuan pembelajaran vokasi.

Dampak permasalahan tersebut terasa baik dalam proses maupun hasil belajar siswa di SMK. Pada proses pembelajaran, siswa dengan intensitas bermain game yang tinggi cenderung mengalami kesulitan mempertahankan

konsentrasi, kurang aktif dalam diskusi, serta menunjukkan partisipasi yang rendah pada kegiatan praktik. Akibatnya, pembelajaran menjadi bersifat satu arah dan kurang interaktif. Selain itu, disiplin belajar siswa juga mengalami penurunan, yang terlihat dari meningkatnya tingkat keterlambatan serta rendahnya kesiapan mengikuti pembelajaran pada jam-jam awal.

Dari sisi hasil belajar, kebiasaan bermain game secara berlebihan sering berimplikasi pada penurunan prestasi akademik, khususnya pada mata pelajaran produktif yang menuntut konsentrasi tinggi dan keterampilan praktik. Beberapa siswa menunjukkan penurunan kemampuan dalam memecahkan masalah teknis, kurang teliti dalam pengerjaan proyek, serta lambat dalam memahami instruksi yang diberikan guru. Apabila kondisi ini berlangsung secara berkelanjutan, maka pencapaian kompetensi kejuruan sebagai tujuan utama pembelajaran vokasi di SMK akan semakin terhambat. Dalam perspektif teori Behavioristik, pembentukan kebiasaan belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh penguatan positif (Skinner, 2014). Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan sistem penghargaan berbasis teknologi, seperti gamification learning, yang mengintegrasikan elemen permainan berupa poin, level, dan reward untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini relevan karena mampu mengalihkan minat bermain game ke arah aktivitas pembelajaran yang lebih produktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik Generasi Z dan gaya hidup

digital yang melekat pada siswa. Berdasarkan teori Self-Determination (Vallerand, 2000), motivasi belajar akan berkembang secara optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasar siswa terpenuhi, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan sosial (*relatedness*). Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang memberikan ruang bagi siswa untuk berinisiatif, menampilkan kemampuan teknis yang dimiliki, serta membangun interaksi positif dengan teman sebaya dan guru selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, ditinjau dari perspektif teori Konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, siswa perlu memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan berbasis proyek (*project-based learning*) agar pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh terasa relevan dengan kebutuhan dunia kerja (T. E. Siregar et al., 2024). Dengan pendekatan ini, kebiasaan digital siswa tidak perlu ditekan, melainkan diarahkan agar mendukung penguasaan kompetensi kejuruan. Integrasi teknologi pembelajaran yang tepat dapat menjadikan perangkat mobile tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran vokasi.

Solusi pembelajaran berbasis teori Self-Determination, Behavioristik, dan Konstruktivisme dipilih sebagai fokus penelitian karena dinilai paling relevan dengan karakteristik siswa SMK generasi Z yang cenderung aktif secara digital, tetapi memiliki tantangan dalam menjaga motivasi dan konsentrasi belajar. Pendekatan ini mampu menjembatani kebiasaan digital siswa seperti

bermain game online dengan kebutuhan pendidikan kejuruan yang menuntut keterampilan praktis dan berpikir kritis.

Penerapan unsur gamification dan project-based learning selaras dengan konteks pembelajaran vokasi, di mana siswa belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, tantangan nyata, serta sistem penghargaan yang memotivasi. Selain itu, solusi ini realistis diterapkan di SMK Negeri 1 Kayan Hilir yang sudah memiliki fasilitas digital dasar dan guru yang akrab dengan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, solusi ini tidak hanya menjawab permasalahan rendahnya minat dan motivasi belajar akibat kebiasaan bermain game online, tetapi juga berpotensi mengubah kebiasaan digital siswa menjadi sarana pembelajaran yang konstruktif dan bermakna.

Hasil riset internasional menunjukkan bahwa kebiasaan bermain memiliki implikasi ganda (*double impact*) (F. Li et al., 2023). Menurut Griffiths & Nuyens, (2017), dapat memberikan manfaat positif apabila dimainkan dalam kadar yang wajar, misalnya meningkatkan keterampilan kognitif, kerjasama tim, hingga kemampuan memecahkan masalah. Namun, intensitas bermain yang berlebihan dapat menimbulkan masalah serius seperti penurunan konsentrasi belajar, kurangnya motivasi dalam menyelesaikan tugas sekolah, hingga gangguan dalam pencapaian akademik. Dengan kata lain, perilaku bermain game online merupakan salah satu faktor gaya hidup digital yang perlu dicermati, terutama dalam konteks peserta didik di jenjang pendidikan menengah.

Dunia pendidikan global juga menghadapi tantangan serupa. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menekankan pentingnya mengintegrasikan teknologi digital dalam pendidikan untuk menjawab kebutuhan generasi saat ini (UNESCO, 2023). Namun, integrasi teknologi digital tersebut juga harus diiringi dengan pengelolaan dampak negatif yang mungkin timbul, seperti adiksi terhadap game online. Banyak penelitian internasional membuktikan bahwa terdapat hubungan antara frekuensi bermain game online dengan perilaku belajar siswa. Misalnya, penelitian Kuss dan Griffiths, (2012) menemukan bahwa pelajar yang memiliki kebiasaan bermain *game online* secara intensif cenderung mengalami penurunan motivasi akademik, meskipun sebagian kecil menunjukkan peningkatan dalam keterampilan strategi berpikir.

Fenomena global ini pada akhirnya menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* bukanlah sekadar aktivitas hiburan, melainkan sebuah gaya hidup digital yang berpotensi memengaruhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Oleh karena itu, penelitian yang menelaah hubungan antara kebiasaan bermain game online berbasis *mobile device* dengan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa menjadi sangat relevan dalam konteks pendidikan masa kini. Hal ini terutama penting bagi Generasi Z yang kehidupannya tidak bisa dilepaskan dari perangkat mobile dan interaksi digital sehari-hari.

Fenomena bermain *game online* berbasis *mobile device* juga sangat menonjol di Indonesia. Negara ini termasuk dalam lima besar pasar game

terbesar di Asia Tenggara, bahkan dunia. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215 juta jiwa atau sekitar 78,19 persen dari total populasi. Dari jumlah tersebut, sekitar 94 persen mengakses internet melalui perangkat mobile. Data ini menunjukkan bahwa *mobile device* menjadi media utama masyarakat Indonesia untuk berselancar di dunia digital, termasuk dalam bermain *game online* (Tekno & Yati, 2023).

Popularitas *game online* berbasis *mobile* di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya (1) harga *smartphone* yang semakin terjangkau; (2) paket data internet yang relatif murah, (3) serta tersedianya berbagai *genre game* populer seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, hingga *Genshin Impact* (Chandra et al., 2022; E. Lestari et al., 2023). Fenomena ini menjadikan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan paling dominan di kalangan generasi muda Indonesia, khususnya remaja usia sekolah.

Kondisi tersebut memiliki implikasi signifikan terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Remaja Indonesia, khususnya mereka yang berada di bangku SMP dan SMK/SMA, merupakan kelompok usia yang paling rentan terhadap dampak kebiasaan bermain *game online* (Chientya, 2024). Di satu sisi, *game online* dapat melatih keterampilan kognitif seperti strategi berpikir, refleksi, hingga kemampuan kerjasama tim. Namun di sisi lain, intensitas yang berlebihan sering kali dikaitkan dengan menurunnya minat terhadap kegiatan belajar formal. Banyak siswa lebih antusias bermain *game online* ketimbang

membaca buku, mengerjakan tugas, atau mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Game online menghadirkan masalah serius bagi siswa TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi), terutama Generasi Z. Di satu sisi, mereka familiar dengan teknologi karena tuntutan kurikulum, tetapi di sisi lain, kebiasaan ini membuat mereka lebih terbiasa bermain game daripada mempelajari keterampilan teknis. Bermain game berlebihan bisa mengurangi fokus kognitif mereka dan mengalihkan perhatian mereka dari materi belajar yang bermanfaat ke kegiatan hiburan virtual. Di lapangan, masalah ini terlihat jelas, siswa yang terbiasa bermain game cenderung cepat lelah ketika menghadapi praktikum yang sulit, terutama jika mereka bermain hingga larut malam. Hal ini mempengaruhi kesiapan fisik dan semangat belajar mereka saat harus melakukan instalasi atau konfigurasi jaringan di laboratorium. Jika minat dan semangat belajar di bidang teknis terganggu oleh kebiasaan bermain game, maka target kompetensi minimal dan profil lulusan yang siap kerja sangat sulit tercapai. Oleh karena itu, sangat penting untuk meneliti hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Kayan Hilir, terutama di jurusan teknologi informasi. Penelitian ini penting agar literasi digital siswa tidak hanya terbatas pada kemampuan bermain game, tetapi berkembang menjadi keterampilan teknis yang bermanfaat dalam dunia kerja industri digital.

Fenomena ini semakin kompleks jika dikaitkan dengan motivasi belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor psikologis utama yang memengaruhi

keberhasilan belajar siswa. Sardiman (2018) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang membuat siswa bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Ikhwandari Lely Afni et al., 2019; Langi, 2021). Dalam konteks Indonesia, beberapa penelitian membuktikan adanya hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar. Misalnya, penelitian oleh Pratama (2021) menemukan bahwa siswa SMA/MK yang bermain game online lebih dari tiga jam per hari menunjukkan penurunan motivasi belajar, terutama dalam hal ketekunan mengerjakan tugas dan konsentrasi saat belajar di kelas (Oknalia et al., 2020).

Selain motivasi, minat belajar siswa juga menjadi aspek penting yang sering kali terdampak oleh kebiasaan bermain game online. Minat belajar merujuk pada rasa ketertarikan atau perhatian yang konsisten terhadap aktivitas pembelajaran. Menurut Slameto (2015), minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar (Sebastian dkk., 2024). Namun, fenomena di Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar siswa justru lebih tertarik pada dunia game dibandingkan materi pelajaran. Survei Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2022 menunjukkan bahwa sekitar 32 persen siswa SMA/SMK mengaku lebih sering menghabiskan waktu di luar jam belajar untuk bermain game online ketimbang membaca atau mengulang materi

pelajaran (Oknalia et al., 2020; Utomo & Wibawa, 2019). Hal ini berimplikasi pada rendahnya minat belajar formal di sekolah.

Tidak hanya itu, dampak bermain *game online* juga tercermin pada hasil belajar siswa. Hasil belajar sebagai cerminan capaian akademik dapat diukur melalui nilai ujian, keterampilan, maupun sikap. Penelitian oleh Damanik (2024) di salah satu SMK di Salatiga menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan hasil belajar mata pelajaran produktif. Siswa dengan kebiasaan bermain game lebih dari empat jam per hari cenderung memiliki nilai rata-rata di bawah standar KKTP. Namun, ada juga penelitian yang menemukan sisi positif. Misalnya, D. Rahmawati & Rahmawati, (2024) menyebutkan bahwa siswa yang bermain *game* strategi dalam durasi sedang (1–2 jam/hari) justru memiliki kemampuan berpikir kritis lebih baik, yang berkontribusi terhadap hasil belajar di mata pelajaran tertentu.

Kondisi ini menggambarkan adanya keragaman dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap aspek minat, motivasi, dan hasil belajar siswa di Indonesia. Artinya, fenomena tersebut tidak bisa digeneralisasikan hanya sebagai pengaruh negatif atau positif, melainkan sangat bergantung pada intensitas, jenis game, serta cara siswa mengelola waktu antara bermain *game* dan belajar. Oleh karena itu, penelitian yang mengkaji hubungan ketiga variabel (minat, motivasi, hasil belajar) dengan kebiasaan bermain game online berbasis *mobile device* menjadi penting, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Lebih jauh lagi, pemerintah Indonesia melalui Kemendikbudristek mendorong implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya *student agency*, yakni kemandirian dan motivasi siswa dalam proses belajar. Dalam kerangka ini, minat dan motivasi belajar menjadi kunci utama keberhasilan penerapan kurikulum. Namun, kenyataannya, generasi Z Indonesia sangat dipengaruhi oleh gaya hidup digital, termasuk bermain *game online*. Jika tidak dikelola dengan baik, kebiasaan tersebut berpotensi menjadi tantangan serius dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dengan demikian, kajian tentang hubungan kebiasaan bermain *game online* berbasis *mobile device* dengan tingkat minat, motivasi, dan hasil belajar siswa di Indonesia memiliki relevansi yang sangat tinggi. Penelitian ini bukan hanya akan memberikan gambaran empiris mengenai kondisi siswa generasi Z di sekolah, tetapi juga menjadi landasan penting bagi guru, orang tua, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap realitas kehidupan digital siswa.

Kayan Hilir merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat, yang memiliki karakteristik sosial-budaya dan geografis unik. Masyarakatnya sebagian besar bekerja di sektor pertanian, perkebunan, dan perdagangan lokal. Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjangkau wilayah ini secara signifikan, terutama dengan meningkatnya akses internet melalui jaringan seluler. Internet di kawasan pedesaan semakin meningkat dengan hadirnya infrastruktur BTS dan program pemerataan akses

digital. Kondisi ini membawa perubahan besar terhadap pola hidup generasi muda, khususnya siswa SMK.

SMK Negeri 1 Kayan Hilir adalah salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang menjadi pusat pembelajaran dan pengembangan keterampilan di kecamatan tersebut. Sekolah ini memiliki beberapa jurusan yang relevan dengan kebutuhan lokal maupun perkembangan global, seperti Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT)/ Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP), Produksi Film (PF), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH). Sebagai lembaga pendidikan kejuruan, SMK ini tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diaplikasikan dalam dunia kerja. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa siswa generasi Z di SMK Negeri 1 Kayan Hilir menghadapi tantangan besar terkait keseimbangan antara penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran dan sebagai sarana hiburan. Penelitian ini sangat penting karena SMK memiliki fokus pada kemampuan kerja. Berbeda dengan sekolah umum, siswa SMK, khususnya di jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi), harus menguasai keterampilan teknis yang rumit dan presisi, seperti mengatur perangkat jaringan, mengelola server, hingga memperbaiki masalah dalam sistem telekomunikasi yang membutuhkan fokus dan logika yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung yang dilakukan peneliti pada tanggal 1–2 Oktober 2025 di SMK Negeri 1 Kayan Hilir, ditemukan bahwa kebiasaan bermain game online telah menjadi kebiasaan umum di kalangan siswa, terutama pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT). Dari hasil wawancara dengan tiga orang guru, diperoleh keterangan bahwa sebagian besar siswa sering memainkan game online seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG Mobile menggunakan smartphone mereka, baik saat jam istirahat maupun setelah pulang sekolah.

Salah satu guru produktif menyebutkan bahwa beberapa siswa mengaku bermain hingga larut malam, bahkan sampai pukul 12 malam, sehingga mengantuk saat pelajaran pagi dan kurang fokus mengikuti pembelajaran teori. Guru lain menambahkan bahwa sebagian siswa sulit mengatur waktu belajar di rumah karena lebih memilih bermain game di warung WiFi sekitar sekolah. Hasil pengamatan juga memperlihatkan bahwa warung WiFi yang menggunakan jaringan Starlink selalu ramai pada sore hingga malam hari dan menjadi tempat berkumpul favorit siswa setelah sekolah.

Dari hasil pengamatan di kelas, terlihat bahwa partisipasi siswa rendah ketika pembelajaran teori berlangsung. Sebagian besar siswa tampak pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru. Namun, ketika kegiatan praktik dilakukan di laboratorium, antusiasme mereka meningkat. Siswa tampak aktif bekerja sama dan lebih bersemangat

menyelesaikan tugas praktik seperti instalasi dan konfigurasi jaringan. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa lebih kuat pada kegiatan praktik dibanding teori.

Guru produktif juga menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa beragam. Sebagian siswa memiliki tanggung jawab yang baik dan mengerjakan tugas tepat waktu, tetapi banyak juga yang baru mengerjakan PR di pagi hari sebelum pelajaran dimulai. Beberapa siswa sering lupa membawa alat praktik atau tidak menyiapkan diri sebelum pelajaran dimulai. Wali kelas XI TKJ menambahkan bahwa disiplin waktu dan semangat belajar siswa menurun, terutama pada mereka yang aktif bermain game setiap malam.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan hal serupa. Beberapa siswa mengaku bahwa mereka lebih tertarik bermain game karena dianggap menyenangkan dan menantang, sementara pelajaran teori terasa membosankan dan sulit dipahami. Satu siswa menyebut bahwa ia “lebih semangat saat praktik daripada menghafal teori jaringan”, sedangkan siswa lain mengaku “sering lupa belajar karena main game di warung WiFi”. Namun, ada pula siswa yang tetap berusaha membagi waktu antara belajar dan bermain agar tidak tertinggal pelajaran.

Dari sisi hasil belajar, guru melaporkan bahwa nilai ulangan harian beberapa siswa mengalami penurunan, khususnya pada mata pelajaran produktif yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Siswa yang sering bermain game cenderung tidak fokus dan cepat lelah saat kegiatan praktik. Guru menduga hal

ini berkaitan dengan kurangnya waktu istirahat dan rendahnya kesiapan belajar di pagi hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online di kalangan siswa SMK Negeri 1 Kayan Hilir telah berdampak pada menurunnya minat, motivasi, dan hasil belajar. Siswa lebih tertarik pada hiburan digital daripada kegiatan akademik, dan sebagian mengalami kesulitan menjaga disiplin serta konsentrasi belajar. Kondisi ini memperkuat urgensi penelitian mengenai hubungan antara kebiasaan bermain game online berbasis perangkat mobile dengan tingkat minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, khususnya pada jurusan TJKT dan TKJ.. Kondisi ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian 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". Penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana hubungan bermain game online dengan minat, motivasi dan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Kayan Hilir Jurusan TKJ dan TJKT.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini difokuskan pada siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) di SMK Negeri 1 Kayan Hilir, yaitu:

1. Bagaimana kebiasaan bermain game online pada siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) SMK Negeri 1 Kayan Hilir?
2. Adakah hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan minat belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) SMK Negeri 1 Kayan Hilir?
3. Adakah hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) SMK Negeri 1 Kayan Hilir?
4. Adakah hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan hasil belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) SMK Negeri 1 Kayan Hilir?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain game online berbasis mobile device dengan tingkat minat, motivasi, dan hasil belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) di SMK Negeri 1 Kayan Hilir. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kebiasaan bermain *game online* pada siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) SMK Negeri 1 Kayan Hilir.
2. Mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan minat belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) SMK Negeri 1 Kayan Hilir.
3. Mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) SMK Negeri 1 Kayan Hilir.
4. Mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dan TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan kajian pendidikan kejuruan, khususnya yang berkaitan dengan perilaku belajar siswa di tengah intensitas penggunaan

teknologi digital. Penelitian ini secara spesifik mengkaji hubungan kebiasaan bermain game online berbasis mobile device dengan minat belajar, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperjelas pola hubungan dan arah pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap aspek afektif (minat dan motivasi) serta aspek kognitif (hasil belajar) siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperkuat dan menguji relevansi teori-teori belajar yang menjelaskan pengaruh faktor eksternal berupa teknologi digital terhadap kondisi psikologis dan performa akademik peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan konseptual bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang berfokus pada karakteristik perilaku belajar siswa SMK di era digital, khususnya pada bidang keahlian teknologi informasi dan jaringan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Wali Kelas/ Guru Mata Pelajaran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai tingkat kebiasaan bermain game online siswa serta dampaknya terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar. Hasil penelitian ini kedepannya dapat dimanfaatkan guru sebagai dasar dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, misalnya dengan mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi atau

pengelolaan kelas yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa yang intens menggunakan perangkat digital.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman riil kepada siswa mengenai hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan pencapaian belajar mereka. Dengan adanya data dan temuan penelitian, siswa diharapkan mampu melakukan refleksi diri serta mengelola waktu penggunaan game online secara lebih seimbang agar tidak menghambat atau mengurangi minat, motivasi, dan hasil belajar.

c. Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan sekolah, khususnya yang berkaitan dengan pengawasan penggunaan *gadget*, penguatan literasi digital, serta program pendampingan belajar bagi siswa jurusan TKJ dan TJKT. Selain itu, sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam merancang program pembinaan siswa yang lebih terarah dan berbasis data empiris.

d. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih jelas kepada orang tua mengenai pola kebiasaan bermain game online anak serta implikasinya terhadap proses belajar. Dengan demikian, orang tua dapat meningkatkan peran pengawasan dan pendampingan belajar di

rumah, serta membantu anak dalam mengatur keseimbangan antara aktivitas hiburan digital dan kewajiban akademik di sekolah.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi empiris bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa dengan variabel, metode, atau konteks yang berbeda. Penelitian ini juga dapat menjadi pijakan awal untuk pengembangan penelitian lanjutan di bidang pendidikan vokasi, perilaku belajar siswa, serta pemanfaatan dan dampak teknologi digital dalam dunia pendidikan.

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua kategori variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel merupakan objek atau hal yang menjadi fokus utama dalam suatu penelitian. Variabel yang memengaruhi dinamakan variabel bebas atau independen (X), sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat atau dependen (Y) (Umalekhoa et al., 2025). Variabel independen atau variabel bebas adalah kebiasaan bermain *game online* berbasis *mobile device* yang dimaknai sebagai segala bentuk perilaku siswa dalam menggunakan perangkat seluler untuk bermain game online, baik dari segi frekuensi, durasi, waktu bermain, maupun tujuan dan jenis game yang dimainkan. Variabel ini diasumsikan memiliki pengaruh terhadap aspek

psikologis dan akademik siswa, khususnya pada siswa jurusan TKJ - TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi) di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

Adapun variabel dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini terdiri atas tiga variabel, yaitu minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar. Minat belajar dipahami sebagai ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan, baik di dalam maupun di luar kelas. Motivasi belajar mencakup dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk belajar, berusaha, dan bertahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademiknya. Sedangkan hasil belajar dimaknai sebagai pencapaian akademik siswa yang dapat diukur melalui nilai ulangan, tugas, maupun rapor.

Dengan demikian, penelitian ini menekankan pada hubungan antara kebiasaan bermain game online berbasis mobile device (variabel X) dengan minat belajar (Y_1), motivasi belajar (Y_2), dan hasil belajar (Y_3) seluruh siswa generasi Z jurusan TKJ dan TJKT kelas X, XI, dan XII di SMK Negeri 1 Kayan Hilir, baik secara parsial maupun simultan. Hubungan variabel ini penting untuk dikaji agar dapat diketahui sejauh mana kebiasaan digital yang berkembang di kalangan siswa berimplikasi terhadap proses dan capaian pembelajaran di pendidikan vokasi.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional mencakup karakteristik yang dapat diamati dari suatu konsep dengan menggunakan indikator yang terukur, sehingga dapat diuji dan diverifikasi secara empiris (Pasaribu et al., 2022). Definisi operasional

dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap setiap variabel serta menjelaskan cara pengukurannya dalam proses pengumpulan data. Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket dengan skala Likert empat poin yang disusun secara berjenjang, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Skala ini digunakan untuk memperoleh data kuantitatif berdasarkan tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan yang diajukan.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain game online berbasis mobile device, yang didefinisikan sebagai perilaku siswa dalam menggunakan perangkat seluler untuk bermain game online dengan intensitas tertentu. Variabel ini diukur melalui indikator frekuensi bermain, durasi bermain, waktu bermain, jenis game yang dimainkan, serta tujuan bermain.

Adapun variabel dependen dalam penelitian ini terdiri atas tiga variabel, yaitu minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar. Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan siswa dalam menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang terhadap kegiatan pembelajaran, yang tercermin melalui indikator perhatian terhadap pelajaran, ketertarikan terhadap materi, dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, yang diukur melalui indikator keinginan untuk berhasil, ketekunan dalam belajar, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas.

Sementara itu, hasil belajar merupakan pencapaian akademik siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah, yang diukur menggunakan data dokumentasi berupa nilai ulangan harian, tugas praktik, dan nilai rapor pada mata pelajaran produktif jurusan TKJ dan TJKT.

Dengan demikian, seluruh variabel dalam penelitian ini telah didefinisikan secara operasional melalui indikator yang jelas dan terukur, baik menggunakan angket berskala Likert maupun data dokumentasi, sehingga memungkinkan analisis hubungan antarvariabel dilakukan secara sistematis dan empiris pada siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.