

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan adalah bentuk pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang spesifik sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Menurut Pan dkk (2025), pendidikan kejuruan memainkan peran penting dalam membentuk tenaga kerja terampil yang dapat memenuhi tuntutan perkembangan industri dan sosial. Pendidikan ini tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengembangan kompetensi sosial dan adaptasi terhadap perubahan teknologi dan pasar kerja.

Di Indonesia, pendidikan kejuruan diselenggarakan pada jenjang pendidikan menengah melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK berfungsi untuk membekali peserta didik dengan keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia industri. Hal ini sejalan dengan pandangan Rahayu dan Suhartini (2024) yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan strategi dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0, dengan harapan dapat meningkatkan kompetensi, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan individu.

Lebih lanjut, pendidikan kejuruan juga dikenal dengan istilah *Vocational Education and Training* (VET). Menurut Lee dan Hong (2025), VET

memiliki peran strategis dalam mempersiapkan individu untuk memasuki pasar kerja dengan membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan industri. Penelitian mereka menunjukkan bahwa program VET yang terkait dengan ekonomi Revolusi Industri 4.0 memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan program yang terkait dengan ekonomi lainnya.

Tujuan utama dari pendidikan kejuruan adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Menurut Sudira (2012), pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kerja dan produktivitas lulusan, sehingga pendidikan kejuruan atau pendidikan vokasi akan sia-sia tanpa menumbuhkan dan mewujudkan apresiasi terhadap pekerjaan (Rahayu dan Suhartini, 2024). Selain itu, pendidikan kejuruan juga bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri melalui pendidikan yang berbasis pada kebutuhan dunia industri.

Prinsip-prinsip pendidikan kejuruan berfungsi sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan program pendidikan yang efektif dan relevan. Menurut Suhaedin dkk (2023), prinsip-prinsip dasar pendidikan teknologi dan kejuruan meliputi relevansi, efisiensi, efektivitas, dan keberlanjutan dalam menghadapi tantangan global. Charles Prosser menambahkan bahwa prinsip pendidikan kejuruan yang efektif meliputi 16 dalil prinsip

pendidikan kejuruan diantaranya (1) Pendidikan kejuruan akan efisien jika lingkungan dimana siswa dilatih merupakan replika lingkungan dimana nanti ia akan bekerja, (2) Pendidikan kejuruan yang efektif hanya dapat diberikan dimana tugas-tugas latihan dilakukan dengan cara, alat dan mesin yang sama seperti yang ditetapkan di tempat kerja, (3) Pendidikan kejuruan akan efektif jika melatih seseorang dalam kebiasaan berpikir dan bekerja seperti yang diperlukan dalam pekerjaan itu sendiri, (4) Pendidikan kejuruan akan efektif jika dapat memampukan setiap individu mengembangkan minatnya, pengetahuannya dan keterampilannya pada tingkat yang paling tinggi, (5) Pendidikan kejuruan yang efektif untuk setiap profesi, jabatan atau pekerjaan hanya dapat diberikan kepada seseorang yang memerlukannya, yang menginginkannya dan yang mendapat untung darinya, (6) Pendidikan kejuruan akan efektif jika pengalaman latihan untuk membentuk kebiasaan kerja dan kebiasaan berpikir yang benar diulang-ulang sehingga sesuai seperti yang diperlukan dalam pekerjaan nantinya, (7) Pendidikan kejuruan akan efektif jika gurunya telah mempunyai pengalaman yang sukses dalam penerapan keterampilan dan pengetahuan pada operasi dan proses kerja yang akan dilakukan, (8) Pada setiap jabatan ada kemampuan minimum yang harus dipunyai oleh seseorang agar dia tetap dapat bekerja pada jabatan tersebut, (9) Pendidikan kejuruan harus memperhatikan permintaan pasar, (10) Proses pembinaan kebiasaan yang efektif pada siswa akan tercapai jika pelatihan diberikan pada pekerjaan

yang nyata (pengalaman sarat nilai, (11) Sumber yang dapat dipercaya untuk mengetahui isi pelatihan pada suatu okupasi tertentu adalah dari pengalaman para ahli okupasi tersebut, (12) Setiap pekerjaan mempunyai ciri-ciri isi (*body of content*) yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain, (13) Pendidikan kejuruan akan merupakan layanan sosial yang efisien jika sesuai dengan kebutuhan seseorang yang memang memerlukan dan memang paling efektif jika dilakukan lewat pengajaran kejuruan, (14) Pendidikan kejuruan akan efisien jika metode pengajaran yang digunakan dan hubungan pribadi dengan peserta didik mempertimbangkan sifat-sifat peserta didik tersebut, (15) Administrasi pendidikan kejuruan akan efisien jika luwes, serta (16) Pendidikan kejuruan memerlukan biaya tertentu dan jika tidak terpenuhi maka pendidikan kejuruan tidak boleh dipaksakan beroperasi.

Filosofi pendidikan kejuruan menjadi landasan konseptual yang mengarahkan kebijakan dan praktik pendidikan agar relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Menurut Rama, Jalinus, dan Abdullah (2023), pendidikan kejuruan didasarkan pada filosofi esensialisme, eksistensialisme, dan pragmatisme, yang menekankan pada pengembangan kompetensi teknis dan non-teknis peserta didik (Irwanto, 2024). Filosofi ini membantu lembaga pendidikan merancang program pembelajaran yang inovatif dan relevan, sehingga lulusan tidak hanya memiliki kompetensi teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan keterampilan non-teknis yang diperlukan di dunia kerja (Wahyuni et al., 2025).

Konsep pendidikan kejuruan memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini, mengingat objek penelitian merupakan siswa SMK yang sedang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja berbasis teknologi. Karakteristik pendidikan kejuruan yang menekankan pada penguasaan keterampilan praktis, disiplin kerja, serta kesiapan menghadapi perkembangan teknologi menjadikan perilaku belajar siswa sebagai faktor penting dalam pencapaian kompetensi. Kebiasaan bermain game online berbasis mobile device pada siswa SMK sebagai bagian dari Generasi Z berpotensi memengaruhi minat belajar, motivasi belajar, serta hasil belajar yang menjadi indikator keberhasilan pendidikan kejuruan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai konsep, tujuan, prinsip, dan filosofi pendidikan kejuruan menjadi landasan teoretis yang relevan dalam menganalisis pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap proses dan hasil belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

2. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan menengah yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan praktis dan kompetensi teknis yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Tujuan utama dari SMK adalah menghasilkan lulusan yang siap pakai, memiliki keahlian khusus, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan industri. Hal ini sejalan dengan pandangan Pan dkk (2025) yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan memainkan peran penting

dalam membentuk tenaga kerja terampil yang dapat memenuhi tuntutan perkembangan industri dan sosial.

Pendidikan kejuruan, termasuk yang diselenggarakan melalui SMK, memiliki tujuan yang lebih spesifik dibandingkan dengan pendidikan umum. Pendidikan kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki kualifikasi yang memungkinkan mereka untuk memasuki dunia kerja profesional, melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, atau memulai usaha secara mandiri. Tujuan ini mencerminkan fleksibilitas dan relevansi pendidikan kejuruan dalam menghadapi dinamika pasar kerja yang terus berubah.

Prinsip dasar pendidikan kejuruan mencakup relevansi, efisiensi, dan efektivitas. Relevansi mengacu pada kesesuaian antara kurikulum yang diajarkan dengan kebutuhan industri dan dunia kerja. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan sumber daya secara optimal dalam proses pembelajaran, sementara efektivitas menilai sejauh mana tujuan pendidikan tercapai.

Filosofi pendidikan kejuruan berakar pada pragmatisme, esensialisme, dan eksistensialisme. Pendekatan pragmatisme menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada praktik dan hasil nyata di dunia kerja. Esensialisme menekankan pentingnya penguasaan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan keterampilan yang esensial untuk kehidupan profesional. Sementara itu, eksistensialisme menekankan pada pengembangan individu

secara utuh, termasuk aspek sosial, emosional, dan etika. Filsafat pendidikan kejuruan menekankan pentingnya integrasi yang seimbang antara teori dan praktik sebagai fondasi dalam penyusunan kurikulum berbasis kompetensi. Dengan pendekatan ini, kebijakan pendidikan dapat dirancang untuk memastikan bahwa lulusan SMK memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Hal ini tidak hanya meningkatkan relevansi pendidikan kejuruan, tetapi juga membantu menurunkan angka pengangguran di kalangan lulusan.

Dalam konteks SMK di Indonesia, implementasi filosofi pendidikan kejuruan dapat dicapai melalui pemenuhan delapan aspek "link and match" antara SMK dan dunia kerja. Lince Leny (2022) mengidentifikasi delapan aspek tersebut, antara lain: (1) penyusunan kurikulum bersama dengan dunia industri, (2) pembelajaran berbasis proyek nyata dari dunia kerja, (3) peningkatan jumlah dan peran guru/instruktur dari industri, (4) praktik kerja lapangan minimal satu semester, (5) sertifikasi kompetensi sesuai standar industri, (6) pembaruan teknologi melalui pelatihan rutin bagi guru/instruktur, (7) riset terapan yang mendukung teaching factory, dan (8) komitmen dunia kerja dalam menyerap lulusan. Penerapan delapan aspek ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SMK dan memastikan lulusan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri.

Penyelenggaraan SMK di Indonesia juga diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Selain itu, Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2010 Pasal 1 ayat 15 mendefinisikan SMK sebagai satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah, sebagai kelanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang setara. Kegiatan pembelajaran di SMK mencakup teori dan praktik, baik di lingkungan sekolah maupun di industri, dengan tujuan menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang keahliannya dan siap berkarier di dunia kerja.

Dengan demikian, SMK memegang peran strategis dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Melalui penerapan prinsip-prinsip pendidikan kejuruan yang relevan, efisien, dan efektif, serta filosofi pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi teknis dan non-teknis, SMK diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya siap pakai, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perubahan dan tantangan di dunia kerja. Oleh karena itu, penting bagi semua pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan dunia industri, untuk bekerja sama dalam mengembangkan dan menerapkan kebijakan pendidikan yang mendukung keberhasilan pendidikan kejuruan di Indonesia.

Konsep Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini, mengingat subjek penelitian merupakan siswa SMK yang sedang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja berbasis teknologi. Karakteristik pembelajaran di SMK yang menekankan penguasaan keterampilan teknis, praktik kerja, serta kedisiplinan belajar menjadikan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar sebagai faktor kunci keberhasilan pendidikan kejuruan. Dalam konteks siswa SMK sebagai bagian dari Generasi Z, kebiasaan bermain game online berbasis mobile device berpotensi memengaruhi fokus belajar, pengelolaan waktu, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran kejuruan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai peran dan karakteristik SMK menjadi landasan teoretis yang penting dalam menganalisis pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

3. Kebiasaan

Kebiasaan adalah perilaku yang dilakukan secara berulang dan otomatis, sering kali tanpa kesadaran penuh. Menurut Aarts dkk (1997), kebiasaan terbentuk melalui pengulangan perilaku dalam konteks yang konsisten, sehingga individu menjadi lebih responsif terhadap rangsangan tertentu dan kurang responsif terhadap rangsangan lain yang tidak relevan (Bamberg et al., 2003). Menurut Jensen (dalam Smith dan Graybiel, 2022) teori pembentukan kebiasaan antara lain:

a) Teori Pembiasaan (*Habituation Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa kebiasaan terbentuk melalui pengulangan perilaku dalam konteks yang konsisten, sehingga individu menjadi lebih responsif terhadap rangsangan tertentu dan kurang responsif terhadap rangsangan lain yang tidak relevan.

b) Teori Pembelajaran Asosiasi (*Association Learning Theory*)

Teori ini berfokus pada bagaimana asosiasi antara stimulus dan respons membentuk kebiasaan. Semakin sering suatu stimulus diikuti oleh respons tertentu, semakin kuat asosiasi tersebut, dan akhirnya respons tersebut menjadi otomatis. Dalam konteks permainan daring, mekanisme ini dapat menjelaskan bagaimana pemain mengembangkan kebiasaan bermain melalui pengulangan dan asosiasi positif dengan pengalaman bermain.

c) Teori Behavioristik (*Behaviorism Theory*)

Dikemukakan oleh B.F. Skinner, teori ini menekankan bahwa perilaku manusia dapat dipahami melalui stimulus dan respons yang dapat diamati (Kiki Melita Andriani et al., 2022). Kebiasaan terbentuk melalui penguatan positif atau negatif yang memperkuat perilaku tertentu. Dalam permainan daring, elemen-elemen seperti hadiah, tantangan, dan umpan balik positif dapat berfungsi sebagai penguatan yang memperkuat kebiasaan bermain.

Konsep kebiasaan memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini karena kebiasaan bermain game online berbasis mobile device merupakan variabel utama yang dikaji. Kebiasaan bermain game yang terbentuk melalui pengulangan, asosiasi positif, dan penguatan perilaku berpotensi memengaruhi cara siswa mengelola waktu belajar, tingkat konsentrasi, serta keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran. Pada siswa SMK yang termasuk dalam Generasi Z, kebiasaan bermain game online dapat menjadi aktivitas dominan yang berdampak pada minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar. Oleh karena itu, pemahaman mengenai teori pembentukan kebiasaan menjadi landasan teoretis yang penting dalam menganalisis bagaimana kebiasaan bermain game online dapat memengaruhi perilaku belajar dan capaian akademik siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

4. Generasi Z

Generasi Z atau sering disebut sebagai *iGeneration*, *Generation Net*, atau *Digital Natives* adalah kelompok Masyarakat yang lahir dan tumbuh di Tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut (Fitriyadi dkk., 2023), Generasi Z yang juga sering disebut dengan generasi digital adalah generasi yang lahir pada perkembangan teknologi dan mempunyai ketergantungan besar terhadap teknologi, generasi ini lahir pada kurun waktu 1995 sampai 2010. Untuk generasi saat ini, teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sudah menjadi bagian dari identitas

mereka dan gaya hidup sehari-hari. Mereka sangat bergantung pada perangkat mobile dan akses internet dalam melakukan berbagai kegiatan, seperti belajar, berinteraksi dengan orang lain, hingga menikmati hiburan seperti bermain game online. Definisi Generasi Z menurut para ahli dalam (Rufaida, 2023) yaitu:

a) Pew Research Center

Generasi Z adalah kelompok individu yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an. Mereka merupakan generasi pertama yang tumbuh dan berinteraksi di era digital, dengan akses yang luas terhadap teknologi informasi dan media sosial.

b) Jean Twenge, seorang psikolog dan Peneliti buku "iGen"

Generasi Z adalah generasi yang tumbuh dan berinteraksi di era smartphone dan media sosial. Mereka cenderung memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi pada perangkat digital dan memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya.

c) Sparks & Honey, perusahaan konsultan pemasaran

Generasi Z adalah generasi yang paling beragam, terhubung, dan teknologi-savvy dalam sejarah. Mereka menghargai autentisitas, keterbukaan, dan kreativitas dalam konten dan merek yang mereka konsumsi.

d) Sosiolog dan Peneliti Jason Dorsey

Generasi Z adalah generasi pertama yang lahir di tengah era digital, sehingga mereka memiliki cara berpikir dan berkomunikasi yang unik. Mereka memiliki kecenderungan untuk memilih pengalaman yang instan dan cepat, serta lebih terbuka terhadap perubahan dan keberagaman.

Teori mengenai Generasi Z memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini, mengingat subjek penelitian merupakan siswa SMK yang termasuk dalam kategori Generasi Z. Karakteristik Generasi Z yang lekat dengan penggunaan teknologi digital dan kebiasaan mengakses hiburan berbasis internet, seperti game online, menjadi faktor penting yang diduga memengaruhi minat belajar, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pemahaman terhadap konsep dan karakteristik Generasi Z menjadi landasan teoretis yang relevan dalam menganalisis kebiasaan bermain game online berbasis mobile device serta dampaknya terhadap perilaku dan capaian belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

5. *Game Online*

Game online adalah bentuk permainan digital yang dijalankan melalui perangkat komputer, konsol, maupun telepon pintar dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai media penghubung antar pemain. Berbeda dengan permainan tradisional yang bersifat luring (offline), game online

memungkinkan interaksi secara real-time antara pemain dari berbagai lokasi, sehingga menghadirkan pengalaman bermain yang lebih dinamis, kompetitif, sekaligus kolaboratif. Menurut Griffiths (2010), game online merupakan permainan berbasis jaringan yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana komunikasi sosial, pembentukan identitas, dan pengembangan keterampilan kognitif maupun motorik (Ulya et al., 2021).

Selain itu, game online memiliki ciri khas berupa keberadaan komunitas virtual, sistem level, reward, serta fitur interaktif yang mendukung keterlibatan emosional pemain. Karakteristik inilah yang membedakan game online dari jenis permainan digital lainnya. Dengan kata lain, game online bukan hanya sekadar aktivitas rekreatif, melainkan sebuah ekosistem digital yang kompleks yang dapat memengaruhi pola perilaku, interaksi sosial, bahkan gaya hidup penggunanya (Kuss dan Griffiths, 2012).

Dalam konteks pendidikan dan perkembangan remaja, game online dapat menjadi pedang bermata dua. Di satu sisi, ia berpotensi meningkatkan kemampuan problem solving, kerja sama tim, serta konsentrasi. Namun di sisi lain, jika tidak dikelola dengan baik, kebiasaan bermain game online dapat mengarah pada perilaku adiktif, penurunan minat belajar, hingga gangguan kesehatan fisik maupun psikologis. Oleh sebab itu, pemahaman tentang pengertian dan karakteristik game online penting sebagai dasar analisis mengenai dampaknya terhadap siswa.

6. Jenis-jenis *Game Online*

Menurut Purnamasari dan Sabrina (2020: 157-158), *game online* memiliki beragam kategori, mulai dari permainan sederhana hingga yang menampilkan grafis kompleks dengan dunia virtual yang dapat dieksplorasi banyak pemain sekaligus. Beberapa jenis *game online* antara lain:

a) Massively Multiplayer Online First-Person Shooter (MMOFPS)

Jenis permainan ini menggunakan sudut pandang orang pertama sehingga pemain seolah berada langsung dalam permainan melalui karakter yang dimainkan. Biasanya bertema peperangan dengan senjata militer, contohnya Counter Strike, Call of Duty, dan Point Blank.

b) Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy (MMORTS)

Permainan ini menekankan strategi pemain dalam mengatur jalannya permainan, dengan tema beragam seperti sejarah (Age of Empires), fantasi (Warcraft), hingga fiksi ilmiah (Star Wars).

c) Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)

Jenis permainan ini berfokus pada pengambilan peran karakter fiksi yang bekerja sama membangun cerita. RPG lebih menonjolkan kolaborasi sosial, contohnya Ragnarok Online, Final Fantasy, DotA, Mobile Legends, dan PUBG.

d) Cross-Platform Online Play

Permainan ini dapat dimainkan melalui berbagai perangkat, baik PC maupun konsol, misalnya Need for Speed Underground.

e) Massively Multiplayer Online Browser Game

Permainan berbasis peramban (browser) yang dijalankan melalui HTML, JavaScript, atau plugin seperti Flash dan Java. Contohnya Pac-Man versi web.

f) Simulation Games

Permainan simulasi dirancang untuk memberikan pengalaman mirip kehidupan nyata, seperti Second Life, di mana pemain mengelola karakter virtual dengan kebutuhan layaknya manusia.

g) Massively Multiplayer Online Games (MMOG)

Jenis permainan berskala besar yang melibatkan ratusan hingga ribuan pemain. MMOG mencakup beberapa sub-genre seperti MMORPG, MMORTS, MMOFPS, dan MMOSG.

7. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan internal yang mencerminkan keinginan dan ketertarikan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), minat belajar memiliki peran krusial mengingat pelajaran kejuruan menuntut keterampilan teknis sekaligus pemahaman konseptual yang kuat. Pada SMK, apabila minat belajar tinggi, siswa cenderung menunjukkan keterlibatan lebih besar dalam praktik, tugas-tugas kejuruan, dan penguasaan kompetensi yang diperlukan di dunia kerja.

Penelitian terkini mendukung bahwa pada SMK, minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan kompetensi kerja. Misalnya, di SMK Negeri 3 Singaraja ditemukan bahwa minat belajar dari siswa kelas X pada mata pelajaran produktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar, bersama dengan disiplin belajar (Hartawan dan Ratnaya, 2024). Penelitian lain di SMK Negeri 1 Godean memperlihatkan bahwa minat belajar dan metode pengajaran guru berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran Akuntansi Pemerintahan (Puspita Ningrum dan Siswanto, 2024). Faktor-faktor penentu minat belajar antara lain:

- a) Metode dan model pembelajaran yang variatif dan relevan sangat mempengaruhi minat belajar (seperti teknik modeling, asesmen berbasis web).
- b) Lingkungan pembelajaran yang mendukung guru yang menarik, fasilitas yang memadai, suasana kelas yang interaktif juga berkontribusi besar terhadap minat belajar (Desi Lestari dan Mellisa, 2023).
- c) Kesesuaian antara materi/pelajaran dengan minat siswa, dimana siswa merasa materi pelajaran menarik dan relevan, meningkatkan motivasi internal mereka.
- d) Dukungan luar, seperti bimbingan, talenta, pilihan jurusan sesuai minat, serta pengakuan terhadap prestasi juga memperkuat minat belajar (Rahmadani et al., 2023)

Konsep minat belajar memiliki keterkaitan langsung dengan penelitian ini, mengingat minat belajar merupakan salah satu variabel utama yang diteliti. Karakteristik siswa SMK sebagai bagian dari Generasi Z yang akrab dengan teknologi digital dan hiburan berbasis mobile device, seperti game online, berpotensi memengaruhi tingkat minat mereka terhadap aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pemahaman mengenai minat belajar menjadi landasan teoretis yang penting dalam menganalisis bagaimana kebiasaan bermain game online berbasis mobile device dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir, serta implikasinya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

8. Motivasi Belajar

Motivasi dapat dipahami sebagai usaha untuk membentuk situasi yang mendorong individu melakukan aktivitas yang dianggap menyenangkan serta menjauhi aktivitas yang tidak disukai. Sumber motivasi ini bisa muncul dari faktor eksternal maupun dari dorongan internal yang ada dalam diri seseorang. (Rahman, 2021). Dalam ranah motivasi belajar, motivasi dipandang sebagai kekuatan dari dalam diri siswa yang mendorong keterlibatan aktif dalam aktivitas pembelajaran, sekaligus berperan sebagai pengarah agar proses belajar yang dijalani dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Motivasi dipahami sebagai suatu kondisi psikologis yang berfungsi sebagai penggerak internal yang mendorong individu untuk bertindak,

berperilaku, dan mengarahkan energi dalam mencapai tujuan tertentu. (Haqiqi dan Cahya, 2023). Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal yang muncul dari dalam diri siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus mengarahkan usaha yang dilakukan agar mencapai tujuan yang ditetapkan. Motivasi berperan penting dalam menentukan kualitas keterlibatan siswa, sebab tanpa adanya motivasi, peserta didik cenderung pasif dan tidak menunjukkan inisiatif dalam kegiatan belajar, sehingga pencapaian hasil pembelajaran menjadi kurang optimal. Selain itu menurut Siregar (2020) motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh munculnya perasaan tertentu.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan atau respons internal yang timbul dari dalam diri seseorang untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar guna mencapai hasil yang diharapkan. Motivasi belajar tidak hanya ditentukan oleh faktor internal, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang memberikan rangsangan bagi individu. Dalam konteks pendidikan di sekolah, siswa membutuhkan stimulus eksternal, baik dari guru, lingkungan belajar, maupun fasilitas, agar tetap memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan perilaku

yang dialami peserta didik setelah melalui interaksi dengan pengalaman belajar, sedangkan pembelajaran adalah upaya sistematis yang dirancang dan dilaksanakan untuk mengarahkan serta memfasilitasi kegiatan belajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Ryan dan Deci (2023) menyebutkan beberapa fungsi motivasi dalam belajar diantaranya adalah:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, motivasi sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dilakukan;
- 2) Menentukan arah perbuatan, motivasi dapat memberikan arah tujuan yang akan dicapai dalam melakukan kegiatan;
- 3) Menyeleksi perbuatan, menentukan perbuatan yang akan dikerjakan untuk mencapai tujuan dan menyingkirkan kegiatan yang dapat menghambat tujuan tersebut;
- 4) Pendorong usaha mencapai prestasi, dengan adanya usaha yang tekun dan motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil prestasi yang baik.

Wina Sanjaya sebagaimana dikutip oleh Wahab (2017) menyebutkan bahwa motivasi merupakan peranan yang strategis dalam aktivitas belajar, berikut fungsi motivasi dalam belajar, diantaranya:

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan
Siswa belajar karena ingin mencari tahu sesuatu yang belum dipahami.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik akan membentuk sikap yang tak terbendung yang kemudian menjelma menjadi gerakan psikofisis.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Siswa yang memiliki motivasi dapat menyeleksi perbuatan yang harus dilakukan dan harus diabaikan.

Fungsi motivasi dijelaskan sebagai dorongan dan penunjuk arah tindakan. Harapannya, motivasi dapat mendorong siswa untuk aktif dalam menjalankan tugas yang diberikan, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan terarah.

Motivasi belajar memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini karena menjadi salah satu variabel utama yang diteliti. Karakteristik siswa SMK sebagai bagian dari Generasi Z yang intens berinteraksi dengan teknologi digital dan hiburan berbasis mobile device, seperti game online, berpotensi memengaruhi tingkat motivasi mereka dalam belajar. Kebiasaan bermain game online dapat berperan sebagai faktor eksternal yang memberikan stimulus positif maupun negatif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pemahaman mengenai konsep dan fungsi motivasi belajar menjadi landasan teoretis yang penting dalam menganalisis pengaruh kebiasaan bermain game online berbasis mobile device terhadap motivasi

belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir, serta implikasinya terhadap minat dan hasil belajar.

9. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama yang digunakan untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan. Secara umum, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku, kemampuan, atau kompetensi yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Menurut Bloom, hasil belajar terbagi ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan), ranah afektif (berkaitan dengan sikap, nilai, dan karakter), serta ranah psikomotor (berhubungan dengan keterampilan fisik atau teknis). Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan karena saling melengkapi dalam membentuk keutuhan kompetensi peserta didik.

Dalam konteks pendidikan kejuruan di SMK, hasil belajar tidak hanya mencakup pemahaman teori, tetapi juga penguasaan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja. Oleh karena itu, hasil belajar siswa SMK sering kali diukur melalui ujian tertulis, ujian praktik, proyek, maupun penilaian sikap kerja. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan vokasi, yaitu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi profesional sesuai kebutuhan industri.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan awal, minat, motivasi, serta kondisi fisik dan psikologis siswa. Faktor eksternal mencakup kualitas pengajaran, metode pembelajaran, media dan sumber belajar, dukungan orang tua, serta lingkungan sekolah. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut berkontribusi signifikan terhadap capaian hasil belajar. Misalnya, penelitian di SMK Negeri 1 Karanganyar menemukan bahwa motivasi belajar dan lingkungan belajar secara simultan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif (Pitasari dan Indrawati, 2024). Penelitian lain di SMK Negeri 22 Jakarta juga menegaskan bahwa hasil belajar siswa meningkat seiring dengan meningkatnya motivasi belajar dan disiplin akademik (Kalifaur, Khairtati, 2024).

Selain itu, hasil belajar dapat dilihat dari dua sudut pandang. Pertama, dari sudut pandang individu, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mengalami perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah proses pembelajaran. Kedua, dari sudut pandang institusi pendidikan, hasil belajar menjadi ukuran keberhasilan guru, sekolah, dan kurikulum dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, hasil belajar bukan hanya sekadar angka atau nilai rapor, melainkan representasi dari transformasi yang terjadi pada diri siswa melalui proses pendidikan.

Dalam praktik pembelajaran di SMK, hasil belajar sering kali dikaitkan dengan ketercapaian Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) sebagaimana diatur dalam Kurikulum Merdeka atau Kurikulum 2013. Hasil belajar yang baik ditandai dengan tercapainya profil kompetensi lulusan yang meliputi penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan kerja, kemampuan kolaborasi, kreativitas, serta sikap profesional. Untuk itu, guru dituntut tidak hanya memberikan materi secara teoritis, tetapi juga melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan *learning by doing* agar siswa mampu menginternalisasi keterampilan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Penelitian lain di SMK Nasional Makassar menemukan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan kognitif, tetapi juga oleh kondisi psikologis yang mendukung seperti *school well-being* dan motivasi belajar, yang secara bersama-sama mampu meningkatkan capaian akademik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah produk kompleks dari interaksi antara faktor internal siswa, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran menyeluruh dari pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pendidikan kejuruan di SMK, hasil belajar memiliki nilai strategis karena menjadi tolok ukur keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi keahlian sekaligus kesiapan mereka untuk masuk ke dunia kerja. Oleh sebab

itu, upaya peningkatan hasil belajar harus dilakukan secara holistik dengan memperhatikan faktor internal maupun eksternal yang memengaruhinya.

Konsep hasil belajar memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan penelitian ini karena hasil belajar merupakan variabel terikat yang dipengaruhi oleh minat belajar dan motivasi belajar siswa. Kebiasaan bermain game online berbasis mobile device yang melekat pada siswa SMK sebagai bagian dari Generasi Z berpotensi memengaruhi fokus, waktu belajar, serta kondisi psikologis siswa, yang pada akhirnya berdampak pada capaian hasil belajar. Oleh karena itu, pemahaman mengenai hasil belajar menjadi landasan teoretis yang penting dalam menganalisis sejauh mana kebiasaan bermain game online berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir, baik secara langsung maupun melalui variabel minat dan motivasi belajar.

10. Pembentukan dan Perubahan Kebiasaan dalam *Game Online*

Kebiasaan bermain *game online* terbentuk melalui siklus yang melibatkan tiga komponen utama seperti isyarat (*cue*), rutinitas (*routine*), dan hadiah (*reward*). Proses ini dikenal sebagai "*habit loop*" yang pertama kali dijelaskan oleh Charles Duhigg dalam bukunya *The Power of Habit* (Chen et al., 2020). Untuk membentuk kebiasaan baru, individu perlu mengganti rutinitas lama dengan yang baru, sambil mempertahankan isyarat dan hadiah yang sama.

Dalam konteks *game online*, elemen-elemen seperti tantangan, pencapaian, dan interaksi sosial dapat berfungsi sebagai isyarat yang memicu rutinitas bermain. Rutinitas ini kemudian diperkuat oleh hadiah berupa kepuasan pribadi, pengakuan sosial, atau pencapaian dalam permainan. Proses ini dapat menyebabkan pemain mengembangkan kebiasaan bermain yang kuat dan otomatis. Menurut Jiang dkk (2021) faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan kebiasaan bermain *game online* antara lain:

a) Intensitas Bermain

Semakin sering seseorang bermain, semakin kuat kebiasaan tersebut terbentuk.

b) Pengalaman Aliran (*Flow Experience*)

Keadaan terlibat sepenuhnya dalam aktivitas yang menyenangkan dapat memperkuat kebiasaan bermain.

c) Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam permainan dapat meningkatkan motivasi dan memperkuat kebiasaan bermain.

d) Eksternalitas Jaringan (*Network Externality*)

Pengaruh teman dan komunitas dalam permainan dapat memperkuat kebiasaan bermain melalui interaksi sosial.

Konsep kebiasaan bermain game online memiliki keterkaitan langsung dengan penelitian ini karena kebiasaan tersebut menjadi variabel utama yang dianalisis dalam hubungannya dengan perilaku belajar siswa. Pada siswa SMK yang termasuk dalam Generasi Z, kebiasaan bermain game online berbasis mobile device berpotensi memengaruhi pengelolaan waktu, fokus belajar, serta keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Intensitas bermain, pengalaman flow, efikasi diri, dan pengaruh lingkungan sosial dalam game dapat memperkuat kebiasaan bermain yang pada akhirnya berdampak pada minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pemahaman mengenai mekanisme pembentukan kebiasaan bermain game online menjadi landasan teoretis yang penting dalam menganalisis pengaruh kebiasaan tersebut terhadap minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

11. Teori Penggunaan Media dan Perilaku Belajar

Dalam penelitian yang mengkaji hubungan antara penggunaan media digital dengan perilaku belajar, diperlukan landasan teori yang mampu menjelaskan mekanisme bagaimana dan mengapa penggunaan media, khususnya game online, dapat memengaruhi aspek psikologis dan akademik siswa. Dua teori yang relevan dalam konteks ini adalah *Uses and Gratifications Theory* dan *Time Displacement Theory*.

a. *Uses and Gratifications (U&G) Theory*

Uses and Gratifications Theory (U&G) adalah teori komunikasi yang menyatakan bahwa individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi berbagai kebutuhan psikologis dan sosialnya, seperti mencari informasi, hiburan, membentuk identitas personal, menjalin hubungan sosial, atau menghindari tekanan. Teori ini dikembangkan oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch, yang menekankan bahwa audiens memiliki peran aktif dalam proses penggunaan media.

Dalam perspektif teori ini, pengguna media tidak dipandang sebagai pihak yang pasif, melainkan sebagai individu yang secara sadar memilih media berdasarkan kebutuhan psikologis dan sosialnya, seperti kebutuhan akan hiburan, interaksi sosial, pencarian informasi, serta pelarian dari tekanan (Karunia H et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, teori ini banyak digunakan untuk menjelaskan perilaku penggunaan game online. Game online dipilih oleh pengguna karena mampu memberikan berbagai bentuk kepuasan, seperti kesenangan, tantangan, interaksi sosial, serta pencapaian dalam permainan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online didorong oleh kebutuhan hiburan, kompetisi, dan relasi sosial yang pada akhirnya memengaruhi intensitas penggunaan media tersebut (H. Li et al., 2015).

Dalam konteks pendidikan, penggunaan media berbasis game juga memiliki implikasi terhadap keterlibatan belajar siswa. Ketika kebutuhan hiburan lebih dominan terpenuhi melalui aktivitas bermain game, maka perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berpotensi mengalami penurunan. Sebaliknya, apabila penggunaan media dilakukan secara proporsional, maka dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. *Uses and Gratifications Theory* memberikan kerangka konseptual yang menjelaskan bahwa kebiasaan bermain game online pada siswa berkaitan erat dengan upaya pemenuhan kebutuhan psikologis tertentu yang secara langsung maupun tidak langsung dapat memengaruhi minat, motivasi, dan hasil belajar (W. P. Sari et al., 2025).

b. Time Displacement Theory

Time Displacement Theory relevan dalam menjelaskan hubungan antara penggunaan media dan aktivitas belajar. Teori ini berangkat dari asumsi bahwa waktu yang dimiliki individu bersifat terbatas, sehingga penggunaan waktu untuk suatu aktivitas tertentu akan mengurangi waktu yang tersedia untuk aktivitas lainnya.

Dalam konteks penelitian ini, intensitas penggunaan waktu untuk bermain game online berpotensi mengurangi alokasi waktu belajar

siswa. Ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas hiburan digital, maka waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, maupun mempersiapkan materi pembelajaran menjadi berkurang.

Kondisi tersebut dapat berdampak pada menurunnya kualitas proses belajar, yang pada akhirnya berimplikasi terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, berkurangnya waktu belajar juga dapat memengaruhi motivasi dan minat belajar, karena siswa menjadi kurang terlibat secara optimal dalam kegiatan akademik. Dengan demikian, *Time Displacement Theory* memberikan penjelasan mengenai konsekuensi penggunaan media terhadap pengelolaan waktu individu, khususnya dalam konteks keseimbangan antara aktivitas hiburan dan kegiatan belajar.

Kedua teori tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan perilaku belajar siswa. *Uses and Gratifications Theory* menekankan pada alasan dan motivasi individu dalam menggunakan media, sedangkan *Time Displacement Theory* menyoroti dampak penggunaan media terhadap alokasi waktu dan aktivitas lainnya.

Dalam penelitian ini, kebiasaan bermain game online berbasis mobile device diasumsikan memiliki hubungan dengan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa jurusan TKJ dan TJKT di SMK Negeri 1

Kayan Hilir. Oleh karena itu, penggunaan kedua teori ini menjadi landasan konseptual yang penting dalam menjelaskan hubungan antarvariabel yang diteliti.

Sebagai implikasi, kedua teori tersebut memberikan dasar pemahaman bahwa penggunaan game online oleh siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan psikologis, tetapi juga memiliki konsekuensi terhadap pengelolaan waktu belajar, yang pada akhirnya berdampak pada proses dan capaian pembelajaran.

Tabel 2. 1. Relevansi Teori U&G – TD

Aspek	Teori Pendukung	Hubungan Teori dan Perilaku
Minat & Motivasi	<i>Uses & Gratifications</i>	Siswa memiliki minat tinggi pada game karena kebutuhan hiburan/sosial terpenuhi di sana, sehingga motivasi belajar di kelas (yang dianggap membosankan) menurun.
Hasil Belajar	<i>Time Displacement</i>	Durasi bermain game yang tinggi menyita waktu belajar dan waktu istirahat, yang secara langsung berdampak pada penurunan nilai dan kompetensi teknis.

Sumber: (W. P. Sari et al., 2025)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Sun dkk (2023) yang dipublikasikan dalam *Frontiers in Psychology* meneliti dampak adiksi game online terhadap motivasi pencapaian akademik mahasiswa di Tiongkok dengan menempatkan keterlibatan belajar (*learning engagement*) sebagai variabel mediasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi game online, semakin rendah motivasi pencapaian akademik yang dimiliki mahasiswa.

Selain itu, keterlibatan belajar terbukti berperan sebagai mediator yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa adiksi game online tidak hanya berdampak langsung terhadap penurunan motivasi belajar, tetapi juga secara tidak langsung menurunkan partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berujung pada penurunan capaian akademik.

Jika dikaitkan dengan penelitian ini, terdapat beberapa persamaan mendasar. Pertama, kedua penelitian sama-sama mengkaji perilaku bermain game online sebagai variabel yang berpotensi memengaruhi aspek psikologis dan akademik peserta didik. Kedua, baik penelitian Sun dkk (2023) maupun penelitian ini sama-sama menempatkan motivasi belajar sebagai variabel penting yang dipengaruhi oleh intensitas atau kebiasaan bermain game online. Selain itu, temuan mengenai menurunnya keterlibatan belajar akibat adiksi game online memiliki keterkaitan konseptual dengan variabel minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini, karena keterlibatan belajar merupakan manifestasi langsung dari minat dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas akademik.

Namun demikian, terdapat pula perbedaan signifikan antara penelitian Sun dkk. (2023) dengan penelitian ini. Pertama, dari segi subjek penelitian, Sun dkk. meneliti mahasiswa di perguruan tinggi, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang secara karakteristik perkembangan, tuntutan akademik, dan orientasi pendidikannya berbeda. Kedua, penelitian Sun dkk. menitikberatkan pada

konsep adiksi game online, sementara penelitian ini menggunakan konsep kebiasaan bermain game online berbasis mobile device, yang tidak selalu berada pada level adiksi, tetapi lebih menekankan pada pola perilaku bermain yang berulang dalam kehidupan sehari-hari siswa Generasi Z. Ketiga, penelitian Sun dkk. menggunakan keterlibatan belajar sebagai variabel mediasi tunggal, sedangkan penelitian ini mengkaji minat belajar dan motivasi belajar sebagai variabel yang berpotensi memengaruhi hasil belajar secara simultan.

Perbedaan-perbedaan tersebut menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang belum sepenuhnya terjawab oleh penelitian sebelumnya. Hingga saat ini, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh kebiasaan bermain game online berbasis mobile device terhadap minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa SMK, khususnya pada konteks pendidikan kejuruan di daerah. Padahal, siswa SMK memiliki karakteristik unik karena dituntut menguasai kompetensi akademik sekaligus keterampilan vokasional yang membutuhkan fokus, praktik berulang, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk melengkapi dan memperluas temuan penelitian sebelumnya dengan mengkaji secara lebih komprehensif bagaimana kebiasaan bermain game online berbasis mobile device memengaruhi minat belajar, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa Generasi Z di SMK Negeri 1 Kayan Hilir. Dengan demikian, penelitian ini

tidak hanya mereplikasi temuan terdahulu dalam konteks yang berbeda, tetapi juga memberikan kontribusi empiris baru dalam pengembangan kajian perilaku digital dan pendidikan kejuruan.

2. Penelitian Khoiruddin dan Mudawwamah (2025) dalam *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* mengkaji hubungan antara intensitas bermain game online, minat belajar, dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa SMK PGRI 2 Kediri. Melalui pendekatan kuantitatif korelasional terhadap 82 siswa kelas X, penelitian ini menemukan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar PAI, sedangkan intensitas bermain game online tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara statistik, meskipun berpotensi menyita waktu belajar dan menurunkan fokus akademik.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu sama-sama mengkaji pengaruh kebiasaan atau intensitas bermain game online terhadap aspek akademik siswa SMK serta menempatkan minat belajar sebagai variabel penting dalam pencapaian hasil belajar. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menyoroti siswa SMK yang merupakan bagian dari Generasi Z dan memiliki kedekatan tinggi dengan teknologi digital.

Adapun perbedaannya, penelitian Khoiruddin dan Mudawwamah (2025) hanya memfokuskan prestasi belajar pada mata pelajaran PAI dan menggunakan intensitas bermain game sebagai variabel tunggal tanpa mengaitkannya dengan motivasi belajar maupun hasil belajar secara umum.

Sementara itu, penelitian ini mengkaji kebiasaan bermain game online berbasis mobile device secara lebih luas serta melibatkan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar sebagai variabel yang saling berkaitan dalam konteks pendidikan kejuruan.

Berdasarkan perbedaan tersebut, terlihat adanya celah penelitian (*research gap*), yaitu belum adanya kajian yang secara komprehensif meneliti pengaruh kebiasaan bermain game online berbasis mobile device terhadap minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa SMK secara simultan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melengkapi temuan sebelumnya dengan memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai dampak kebiasaan bermain game online terhadap proses dan hasil belajar Generasi Z di SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Angelita dkk (2025) dalam Jurnal Abdimas Fisib meneliti dampak permainan Mobile Legends terhadap hasil pembelajaran siswa SMK Taruna Terpadu 1. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara dan dokumentasi, penelitian ini menemukan bahwa kebiasaan bermain Mobile Legends berdampak pada berbagai aspek, baik positif maupun negatif.

Dampak positif yang teridentifikasi mencakup peningkatan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, kerja sama tim, serta komunikasi antar siswa. Game Mobile Legends sebagai permainan berbasis strategi menuntut pemain untuk berpikir cepat dan berkolaborasi, sehingga

secara tidak langsung dapat mengembangkan aspek kognitif dan sosial siswa. Namun demikian, penelitian ini menegaskan bahwa dampak negatif lebih dominan. Siswa yang bermain Mobile Legends dalam intensitas tinggi mengalami penurunan nilai akademis, meningkatnya rasa malas untuk mengerjakan tugas atau menghadiri sekolah, serta berkurangnya konsentrasi belajar. Selain itu, kebiasaan bermain berlebihan juga memengaruhi kesehatan siswa, seperti terganggunya pola tidur, menurunnya kesehatan mata akibat paparan layar ponsel, dan kecenderungan munculnya gangguan psikologis berupa kecemasan, emosi tidak terkontrol, hingga depresi (Angelita dkk., 2025).

Penelitian ini juga menegaskan bahwa ketergantungan terhadap game online seperti Mobile Legends dapat mengurangi minat siswa dalam mengikuti kegiatan akademik maupun sosial. Bahkan, beberapa siswa kehilangan motivasi belajar karena lebih terfokus pada reward instan yang ditawarkan oleh permainan. Situasi ini menunjukkan adanya keterkaitan langsung antara kebiasaan bermain game online dengan menurunnya minat, motivasi, dan hasil belajar.

Dalam konteks penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kayan Hilir, temuan ini sangat relevan. Siswa Generasi Z yang lekat dengan perangkat mobile berisiko tinggi mengembangkan kebiasaan bermain game online secara berlebihan. Dampak negatif seperti penurunan prestasi akademik, berkurangnya keterlibatan dalam pembelajaran, serta menurunnya motivasi

belajar dapat mengancam kualitas pendidikan vokasi yang diharapkan menghasilkan lulusan siap kerja. Oleh karena itu, penelitian Angelita dkk (2025) menjadi penguat bahwa kebiasaan bermain game online berbasis mobile device memiliki implikasi yang nyata terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa SMK.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sofyan Nurdin, Hasmira Said, dan Roni Amaludin (2026) dalam jurnal Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI) berjudul "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Kendari" merupakan rujukan utama yang sangat relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut menganalisis bagaimana intensitas bermain game online memengaruhi motivasi belajar siswa pada jurusan yang berbasis teknologi. Beberapa poin penting dari penelitian tersebut yang berkaitan dengan konteks penelitian ini antara lain. Temuan pengaruh negatif dimana hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000. Koefisien regresi yang bernilai negatif mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka motivasi belajar siswa cenderung menurun. Variabel game online memberikan kontribusi sebesar 50,3% terhadap variasi motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Kendari.

Penelitian tersebut secara spesifik meneliti siswa SMK jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), yang memiliki karakteristik kedekatan dengan teknologi digital yang tinggi, serupa dengan subjek yang akan diteliti oleh peneliti di SMK Negeri 1 Kayan Hilir. Penelitian ini didukung oleh pandangan bahwa game online sering kali menyebabkan pengalihan waktu belajar ke aktivitas hiburan, yang pada akhirnya melemahkan komitmen terhadap tanggung jawab akademik.

Jika penelitian Nurdin (2026) berfokus pada pengaruh terhadap motivasi belajar, peneliti memperluas kajian dengan menghubungkan kebiasaan bermain game online terhadap tiga variabel sekaligus, yaitu Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar. Penelitian Nurdin dkk. (2026) dilakukan di lingkungan perkotaan (Kendari), sementara penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Kayan Hilir, yang memiliki karakteristik sosial-budaya dan tantangan akses infrastruktur digital yang berbeda (seperti fenomena penggunaan jaringan Starlink di warung-warung WiFi setempat). Peneliti menekankan pada aspek Generasi Z secara lebih mendalam, melihat bagaimana gaya hidup digital yang melekat pada generasi ini memengaruhi efektivitas pembelajaran vokasi yang menuntut keterampilan praktis tinggi.

Dengan demikian, hasil penelitian Nurdin dkk. (2026) menjadi dasar empiris yang kuat untuk memprediksi arah hubungan antar variabel, sementara penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih

komprehensif mengenai dampak gaya hidup digital tersebut terhadap seluruh aspek belajar siswa di lokasi penelitian.

C. Kerangka Pikir

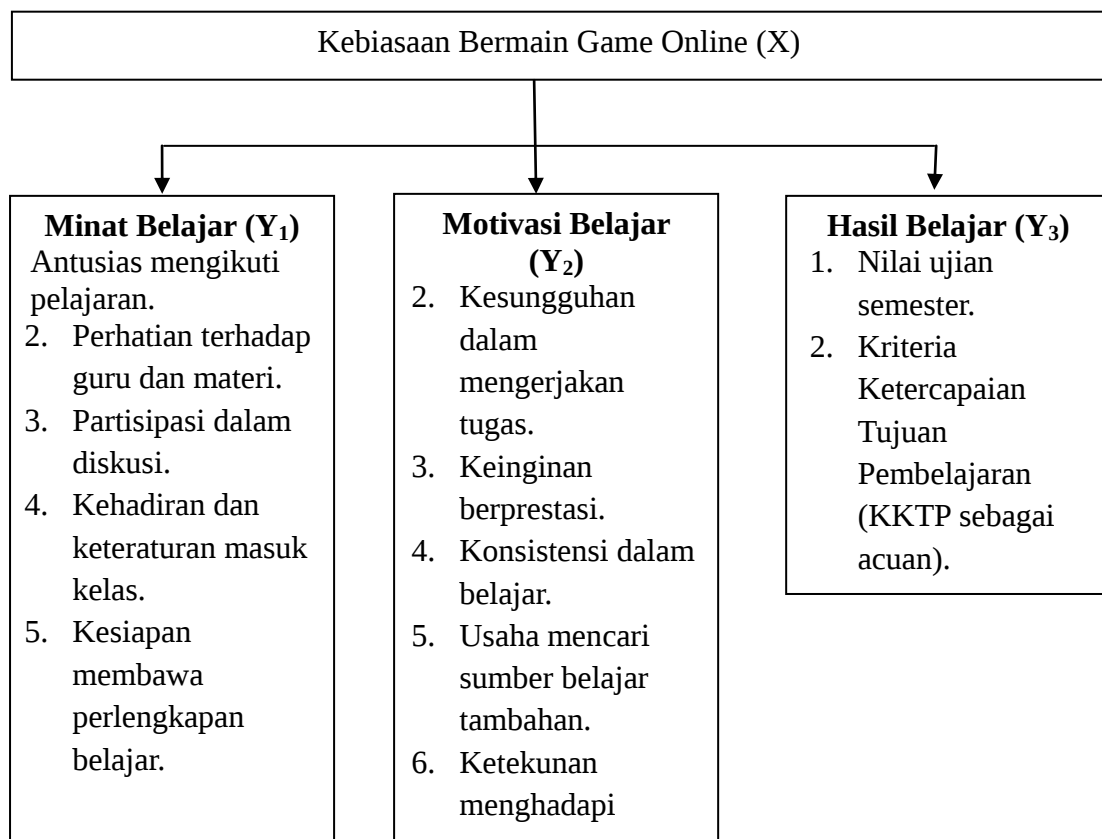
Game online berbasis mobile device merupakan salah satu bentuk hiburan yang banyak digemari oleh siswa SMK dan dalam penelitian ini diposisikan sebagai variabel bebas (X). Intensitas kebiasaan bermain game online yang tinggi dapat memengaruhi kehidupan akademik siswa, terutama dalam aspek minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar. Kebiasaan bermain game online berpotensi menjadi masalah ketika menyita waktu belajar dan menurunkan konsentrasi, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam kerangka berpikir penelitian ini, masalah yang diangkat adalah tingginya kebiasaan bermain game online berbasis mobile device pada siswa Generasi Z. Kebiasaan tersebut menjadi perlakuan atau faktor pemicu yang memengaruhi proses internal siswa, yaitu minat belajar dan motivasi belajar. Perubahan pada minat dan motivasi belajar selanjutnya berdampak pada hasil, yakni capaian hasil belajar siswa di jurusan TKJ–TJKT SMK Negeri 1 Kayan Hilir.

Secara sederhana, semakin tinggi intensitas kebiasaan bermain game online, maka semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan minat dan motivasi belajar. Kondisi ini berimplikasi pada menurunnya hasil belajar siswa.

Sebaliknya, jika kebiasaan bermain game dapat dikendalikan, minat dan motivasi belajar dapat tetap terjaga sehingga hasil belajar tidak terganggu.

Berdasarkan alur tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kebiasaan bermain game online berbasis mobile device dengan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa Generasi Z di SMK Negeri 1 Kayan Hilir. Kerangka berpikir ini menjadi dasar dalam penyusunan hipotesis penelitian yang selanjutnya akan diuji secara empiris, serta harus divisualisasikan secara konsisten dalam gambar kerangka berpikir penelitian.



Gambar 2. 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini merupakan dugaan sementara terhadap hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen yang akan diuji secara empiris. Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Minat Belajar

$$(X \rightarrow Y_1)$$

- a. H_{01} : Tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan minat belajar siswa.
- b. H_{11} : Terdapat hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan minat belajar siswa.

2. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar

$$(X \rightarrow Y_2)$$

- a. H_{02} : Tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar siswa.
- b. H_{12} : Terdapat hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar siswa.

3. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Hasil Belajar

$$(X \rightarrow Y_3)$$

- a. H_{03} : Tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan hasil belajar siswa.

- b. H_{13} : Terdapat hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan hasil belajar siswa.