



Dinamika Game Mobile Legends dan Implikasinya terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik IPS di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu

Wahyu ade putra¹⁾, Adawiyah Pettalongi¹⁾, Mudaimin¹⁾

¹⁾Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

*Correspondence: adeputrawahyu32@gmail.com

ABSTRAK

Maraknya penggunaan game online di kalangan peserta didik menimbulkan perhatian terhadap dampaknya terhadap hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dinamika penggunaan game Mobile Legends yang berlebihan serta dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik IPS di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Informan penelitian berjumlah 4 orang yang terdiri atas 3 peserta didik IPS (2 peserta didik yang aktif bermain Mobile Legends dan 1 ketua OSIS) serta 1 guru mata pelajaran IPS yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Legends telah menjadi bagian dari interaksi sosial peserta didik dalam kelompok sebaya. Dampaknya terhadap hasil belajar bervariasi tergantung pada kemampuan regulasi diri dan manajemen waktu peserta didik. Peserta didik yang mampu mengatur waktu bermain tetap dapat mempertahankan prestasi akademik, sedangkan penggunaan yang berlebihan cenderung mengurangi waktu belajar, menurunkan konsentrasi, dan menyebabkan kelelahan akibat kurang tidur. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dampak Mobile Legends terhadap hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam mengendalikan intensitas bermain dan menyeimbangkannya dengan tanggung jawab akademik.

Kata Kunci: Mobile Legends; Hasil belajar; Peserta didik

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, hiburan, dan interaksi sosial. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 78% dengan mayoritas pengguna berasal dari kelompok usia pelajar dan remaja. Selain itu, laporan Sensor Tower (2023) menunjukkan bahwa Mobile Legends: Bang Bang termasuk dalam daftar game mobile dengan jumlah unduhan tertinggi di Asia Tenggara, termasuk Indonesia, yang menunjukkan tingginya intensitas penggunaan game tersebut di kalangan remaja.

Salah satu dampak dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam permainan daring berbasis smartphone. Mobile Legends menjadi salah satu game yang paling populer di kalangan pelajar karena menawarkan sistem permainan berbasis strategi, kerja sama tim, dan kompetisi yang mendorong interaksi sosial antar pemain. Kondisi ini menjadikan game tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial baru bagi peserta didik.

Fenomena tersebut juga terlihat pada peserta didik IPS di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada bulan Mei 2026 melalui pengamatan langsung di lingkungan sekolah dan wawancara awal dengan beberapa peserta didik serta guru mata pelajaran IPS, ditemukan bahwa Mobile Legends menjadi salah satu aktivitas digital yang dominan dilakukan di luar jam sekolah. Aktivitas ini sering berdampak pada pola belajar, konsentrasi, serta interaksi sosial peserta didik di kelas.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Lestari (2023) dan Haidar & Antika (2022) menemukan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi dapat menurunkan konsentrasi belajar dan prestasi akademik peserta didik. Namun, penelitian Maulana Putra et al. (2023) menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mengalami dampak negatif, karena kemampuan regulasi diri (*self-regulated learning*) menjadi faktor penting dalam mengendalikan perilaku bermain game dan menjaga keseimbangan aktivitas belajar.

Dalam perspektif teori *self-regulated learning*, Zimmerman (2000) menjelaskan bahwa keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh kemampuan mengatur tujuan, waktu, serta kontrol diri dalam aktivitas belajar. Konsep ini relevan dengan fenomena penggunaan *Mobile Legends*, di mana peserta didik dengan regulasi diri tinggi cenderung mampu menyeimbangkan antara aktivitas bermain dan belajar, sedangkan peserta didik dengan regulasi diri rendah lebih rentan terdistraksi oleh aktivitas game.

Meskipun telah banyak penelitian membahas dampak game online terhadap hasil belajar, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pendekatan kuantitatif yang mengukur hubungan variabel secara statistik. Selain itu, kajian yang secara khusus mengaitkan *Mobile Legends* dengan dinamika kelompok sebaya, regulasi diri, dan pengalaman sosial peserta didik masih terbatas. Belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana peserta didik memaknai aktivitas bermain game dalam kehidupan sosial sehari-hari di lingkungan sekolah menengah atas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki novelty berupa pendekatan kualitatif yang tidak hanya melihat dampak *Mobile Legends* terhadap hasil belajar, tetapi juga mendeskripsikan dinamika sosial peserta didik dalam kelompok sebaya, kemampuan regulasi diri, serta pengalaman belajar mereka di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu. Dengan demikian, penelitian ini berupaya membangun pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara aktivitas bermain *Mobile Legends*, interaksi sosial, regulasi diri, dan hasil belajar peserta didik IPS.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif yang bertujuan untuk memahami makna, pengalaman, dan interpretasi peserta didik terkait penggunaan game *Mobile Legends* dalam kehidupan sehari-hari serta hubungannya dengan proses belajar di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya menggali konstruksi sosial dan pengalaman subjektif peserta didik secara mendalam dari perspektif subjek yang diteliti (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian kualitatif, penekanan utama terletak pada pemaknaan (*meaning*), pengalaman (*experience*), serta interpretasi sosial, bukan pada pengujian hubungan sebab-akibat antar variabel sebagaimana dalam penelitian kuantitatif.

Lokasi penelitian ditetapkan di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu, Kabupaten Parigi Moutong, Sulawesi Tengah. Penentuan lokasi dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki fenomena sosial yang relevan terkait aktivitas penggunaan game online di kalangan peserta didik.

Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling* dengan jumlah informan sebanyak 4 orang, yang terdiri atas 3 peserta didik IPS (2 peserta didik aktif bermain *Mobile Legends* dan 1 ketua OSIS) serta 1 guru mata pelajaran IPS yang memahami perilaku belajar peserta didik di kelas.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memahami perilaku belajar peserta didik dalam konteks penggunaan gawai di lingkungan kelas. Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman, pandangan, dan interpretasi peserta didik serta guru terhadap aktivitas bermain *Mobile Legends* dalam kehidupan sehari-hari. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data berupa catatan akademik dan kondisi lapangan.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci yang berperan dalam proses pengumpulan dan interpretasi data. Instrumen pendukung meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, alat perekam, dan dokumentasi.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber

dan triangulasi teknik untuk memastikan konsistensi informasi dari berbagai informan dan metode pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dinamika Kecanduan Game *Mobile Legends* dan Implikasinya Terhadap Peserta didik IPS

SMA Negeri 1 Bolano Lambunu merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang terletak di Kabupaten Parigi Moutong, Sulawesi Tengah, yang menjadi pusat pendidikan bagi remaja di wilayah tersebut. Berdasarkan hasil observasi penelitian, sekolah ini memiliki lingkungan belajar yang heterogen dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu pilar peminat Peserta didik. Dalam kesehariannya, aktivitas Peserta didik di sekolah ini diikat oleh tata tertib yang membatasi penggunaan gawai selama jam pelajaran, kecuali untuk kepentingan belajar. Namun, letak geografis sekolah yang berada di daerah berkembang dan tingginya penetrasi jaringan internet nirkabel di sekitar pemukiman Peserta didik, membuat akses terhadap teknologi digital seperti *smartphone* dan *game online* menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sepulang sekolah para Peserta didik IPS di wilayah ini.

Pengalaman Peserta Didik IPS dalam Bermain Game *Mobile Legends*

Aktivitas bermain *game Mobile Legends* di kalangan Peserta didik IPS SMAN 1 Bolano Lambunu menunjukkan adanya ikatan kebersamaan yang kuat sekaligus menjadi awal mula terbentuknya pola kebiasaan bermain yang intens. Kebiasaan bermain *game* ini jarang dilakukan sendirian, melainkan lebih sering melibatkan teman sebaya dalam sebuah kelompok bermain (*squad*). Hubungan sosial virtual tersebut kemudian dibawa ke dalam kehidupan sehari-hari, menciptakan ruang nongkrong baru yang berpusat pada interaksi digital. Kondisi ini dapat dianalisis menggunakan Teori Kelompok Sebaya (*Peer Group*) dari Charles Horton Cooley. Cooley (1909) menjelaskan bahwa kelompok bermain di usia remaja berfungsi sebagai agen sosialisasi primer yang sangat kuat dalam membentuk solidaritas, loyalitas, dan identitas kelompok (Irawan et al., 2025). Aktivitas digital tersebut umumnya dilakukan secara komunal dan terorganisasi, seperti yang dijelaskan oleh Bagas bahwa:

Saya biasanya bermain *Mobile Legends* bersama teman-teman, membentuk kelompok berlima (satu tim). Kami biasa bermain di rumah kalau ada waktu luang, seperti pada malam hari." (Bagas, Mei 2026.)

Selain Bagas, pengalaman serupa juga disampaikan oleh Fajar, Peserta didik IPS yang aktif bermain *Mobile Legends*. Menurutnya, permainan tersebut menjadi salah satu sarana untuk mempererat hubungan pertemanan dengan teman-teman sekolah.

Saya awalnya ikut bermain karena banyak teman yang main *Mobile Legends*. Kalau main bersama, rasanya lebih seru karena bisa saling kerja sama dan berkomunikasi saat pertandingan berlangsung. Biasanya kami bermain setelah pulang sekolah atau malam hari kalau tugas sudah selesai. (Fajar, Mei 2026.)

Hal yang hampir sama juga diungkapkan oleh Rani. Ia menjelaskan bahwa *Mobile Legends* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga media komunikasi dengan teman-teman di luar jam sekolah.

Kalau saya bermain *Mobile Legends* biasanya untuk menghilangkan rasa bosan setelah belajar. Selain itu, saya juga bisa bermain bersama teman-teman kelas sehingga tetap bisa berkomunikasi walaupun sedang di rumah masing-masing. Rani, Mei 2026

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa *Mobile Legends* telah menjadi bagian dari kehidupan sosial Peserta didik IPS di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu. Aktivitas bermain *game* tidak hanya dilakukan untuk memperoleh hiburan, tetapi juga sebagai sarana membangun dan mempertahankan hubungan sosial dengan kelompok sebaya.

Kehidupan sosial tersebut pada awalnya memperoleh dukungan dari pihak sekolah melalui kegiatan class meeting yang pernah menyelenggarakan turnamen *Mobile Legends* antar-kelas. Kegiatan tersebut menjadi wadah positif bagi Peserta didik untuk menyalurkan minat dan bakat mereka dalam bidang permainan digital.

Dulu pas class meeting setahun lalu, sekolah pernah bikin turnamen *Mobile Legends* antar-kelas dan tim saya ikut. Pengalaman yang paling saya ingat waktu itu, kami belum kompak dan belum dapat chemistry pas main. Tapi turnamen itu sangat berkesan karena hobi kami jadi tersalurkan secara resmi di sekolah dan membantu kami mengenal bakat sendiri. Wawancara dengan Bagas, Mei 2026

Namun setelah kegiatan tersebut berakhir, aktivitas bermain game kembali dilakukan secara mandiri di luar lingkungan sekolah. Kondisi ini menyebabkan intensitas bermain lebih bergantung pada pengawasan diri masing-masing Peserta didik dan kontrol dari lingkungan keluarga.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui konsep *self-regulated learning*, di mana kemampuan peserta didik dalam mengatur waktu, fokus belajar, dan mengendalikan penggunaan gawai menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan akademik. Peserta didik yang memiliki kontrol diri tinggi cenderung mampu menyeimbangkan antara aktivitas hiburan dan kewajiban akademik, sedangkan peserta didik dengan kontrol diri rendah lebih mudah terdistraksi oleh aktivitas bermain game.

Perspektif Peserta Didik tentang Pengaruh Bermain Mobile Legends terhadap Manajemen Waktu dan Prestasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peserta didik memiliki pandangan yang beragam mengenai pengaruh Mobile Legends terhadap aktivitas belajar. Secara umum, para informan menyadari bahwa permainan tersebut dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada kemampuan masing-masing individu dalam mengatur waktu dan mengendalikan diri.

Bagas mengakui bahwa aktivitas bermain game dapat mengganggu kegiatan belajar apabila dilakukan secara berlebihan. Oleh karena itu, ia berusaha membagi waktu antara kewajiban akademik dan aktivitas hiburan.

Menurut saya, bermain Mobile Legends ini sebenarnya sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar. Pengaruh buruknya itu terasa kalau kita sudah terlalu fokus main game, akhirnya waktu untuk belajar atau mengerjakan tugas jadi dikorbankan. Sebagai Peserta didik yang harus mempertahankan prestasi, saya mencoba mengatur waktu sendiri dari kesadaran diri sendiri untuk membagi kapan harus belajar dan kapan boleh main game. Wawancara dengan Bagas, Mei 2026.

Pandangan yang hampir sama juga disampaikan oleh Fajar. Ia menilai bahwa bermain game tidak selalu berdampak buruk selama Peserta didik mampu menempatkan prioritas belajar sebagai tanggung jawab utama.

Menurut saya, bermain game tidak masalah selama kita bisa mengatur waktu. Kalau ada tugas sekolah, saya biasanya menyelesaikannya terlebih dahulu baru bermain. Kalau terlalu sering main, memang bisa membuat waktu belajar berkurang. Wawancara dengan Fajar, Mei 2026.

Sementara itu, Rani berpendapat bahwa Mobile Legends dapat menjadi sarana hiburan yang membantu mengurangi kejenuhan setelah belajar. Namun demikian, ia menyadari bahwa penggunaan game secara berlebihan tetap berpotensi mengganggu prestasi akademik.

Game bisa membantu mengurangi stres setelah belajar, tetapi kalau dimainkan terus-menerus tentu akan mengganggu. Saya biasanya membatasi waktu bermain supaya tidak mengganggu jadwal belajar di rumah. Wawancara dengan Rani, Mei 2026.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan regulasi diri menjadi faktor penting dalam menentukan dampak aktivitas bermain Mobile Legends terhadap hasil belajar. Peserta didik yang mampu mengatur waktu dengan baik cenderung dapat menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain dan kegiatan akademik. Sebaliknya, Peserta didik yang kurang memiliki kontrol diri berpotensi mengalami gangguan terhadap kebiasaan belajar dan pencapaian akademiknya.

Selain itu, lingkungan sosial di sekitar peserta didik juga berperan dalam memperkuat kebiasaan bermain Mobile Legends. Interaksi antar teman sebaya di luar sekolah, seperti saat berkumpul di rumah atau warung, sering kali didominasi oleh aktivitas bermain game secara bersama-sama. Hal ini menunjukkan bahwa game tidak hanya menjadi aktivitas individu, tetapi juga bagian dari budaya sosial remaja di lingkungan penelitian.

Perspektif Guru terhadap Dampak Kecanduan: Penurunan Akademik dan Perilaku di Kelas

Realitas yang sangat kontras ditemukan dari sudut pandang pendidik di sekolah. Pak Nur selaku guru mata pelajaran IPS melihat bahwa mayoritas Peserta didik di kelas belum dibekali dengan kemampuan manajemen waktu yang memadai seperti Bagas. Dari perspektif guru, dampak kecanduan bermain *game* hingga larut malam secara nyata berujung pada kerusakan pola belajar, penurunan konsentrasi, serta merosotnya pencapaian nilai akademik Peserta didik pada mata pelajaran IPS:

Sebagai guru, saya melihat fenomena bermain *Mobile Legends* ini membawa dampak yang cukup besar terhadap prestasi belajar anak-anak di kelas IPS. Tidak semua Peserta didik memiliki kontrol diri yang baik seperti Bagas. Banyak Peserta didik lain yang justru mengalami penurunan nilai tugas dan ulangan harian karena terlalu fokus bermain *game* sampai larut malam. Akibatnya, di jam pelajaran IPS mereka sering mengantuk, tidak fokus, bahkan ada yang sengaja sembunyi-sembunyi bermain *game* di bawah meja saat guru menjelaskan materi." (Pak Nur, Mei 2026).

Keterangan dari Pak Nur menegaskan bahwa lemahnya kontrol diri pada mayoritas Peserta didik memicu terjadinya gangguan perilaku di dalam ruang kelas. Berdasarkan Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) dari Albert Bandura (1977), perilaku menyimpang di dalam kelas seperti mengantuk atau bermain *game* di bawah meja terjadi karena kuatnya stimulasi dari ekosistem *game* digital yang menawarkan kepuasan instan (Harmayani, 2017). Dampak lanjutannya adalah fenomena begadang (*sleep deprivation*) yang mengurangi waktu belajar efektif di rumah. Kondisi fisik yang lelah secara linear menurunkan daya konsentrasi Peserta didik dalam menyerap materi IPS yang membutuhkan analisis sosial mendalam, sehingga berimplikasi langsung pada penurunan nilai tugas dan ulangan harian Peserta didik di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu.

Dalam konteks pembelajaran IPS, fenomena ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital memiliki dampak langsung terhadap perilaku sosial peserta didik. IPS sebagai mata pelajaran yang membahas interaksi sosial, ekonomi, dan budaya menjadi relevan untuk memahami bagaimana teknologi membentuk pola hubungan sosial baru di kalangan remaja.

Implikasi Hambatan Regulasi Gawai dan Perubahan Perilaku Peserta didik

Persoalan kecanduan *game* ini juga diperparah oleh dinamika pengawasan gawai di lingkungan sekolah. Meskipun sekolah memiliki aturan tertulis mengenai pembatasan HP, pada kenyataannya pengawasan menyeluruh di dalam kelas masih mengalami hambatan. Ketika proses pembelajaran IPS berlangsung, keterbatasan jangkauan visual guru saat menjelaskan materi di depan kelas sering kali dimanfaatkan oleh beberapa Peserta didik untuk melakukan pelanggaran secara sembunyi-sembunyi. Kondisi ini mencerminkan adanya celah dalam penegakan aturan (*enforcement of regulation*) yang membuat ruang kelas menjadi kurang kondusif (Oktarina et al., 2025).

Di sisi lain, terdapat tanda-tanda pergeseran perilaku yang perlu diwaspadai, di mana aktivitas *gaming* telah menggeser waktu produktif Peserta didik untuk berdiskusi kelompok atau membaca buku di perpustakaan saat jam istirahat. Hubungan antarPeserta didik di kelas IPS kini didominasi oleh percakapan seputar tingkatan level (*rank*) dan strategi dalam *game Mobile Legends*. Keragaman dampak dan perspektif ini membuktikan bahwa fenomena kecanduan gawai bukan masalah tunggal, melainkan hasil akumulasi dari lemahnya regulasi diri Peserta didik, kuatnya pengaruh kelompok sebaya, serta longgarnya pengawasan digital di lingkungan sekolah maupun rumah (Wijayati et al., 2025).

Karakteristik Informan Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui teknik *purposive sampling* yang telah dipaparkan pada bagian metode, seluruh data lapangan di atas diperoleh dari informan kunci yang bersentuhan langsung dengan objek kajian di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu. Rincian karakteristik dari para informan tersebut disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Karakteristik Informan Penelitian

No	Uraian	Keterangan
1	Bagas	Ketua OSIS dan Peserta didik IPS yang aktif bermain <i>Mobile Legends</i> serta memiliki kemampuan regulasi diri yang baik
2	Fajar	Peserta didik IPS yang aktif bermain <i>Mobile Legends</i> dan memanfaatkan <i>game</i> sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial
3	Rani	Aktif bermain <i>Mobile Legends</i> dan memanfaatkan <i>game</i> sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial
4	Pak Nur	Guru mata pelajaran IPS yang mengamati perilaku dan hasil belajar Peserta didik di kelas

Berdasarkan paparan data karakteristik informan di atas, dinamika kecanduan game *Mobile Legends* pada Peserta didik IPS SMA Negeri 1 Bolano Lambunu bersifat kompleks dan tidak monolitik. Hasil wawancara mendalam mengungkapkan adanya variasi yang cukup signifikan dalam cara Peserta didik merespons daya tarik game digital, yang sangat dipengaruhi oleh tingkat regulasi diri (*self-regulated learning*) dan komitmen akademis masing-masing individu. Secara umum, respons Peserta didik terhadap paparan teknologi digital ini dapat dikelompokkan ke dalam dua kutub perilaku yang saling berhadapan.

Kelompok pertama menunjukkan pola pertahanan akademik yang kuat, seperti yang dicerminkan oleh Bagas. Meskipun berada di tengah ekosistem teman sebaya yang gemar bermain game, individu dalam kelompok ini mampu mengaktifkan kontrol internal yang matang. Jika dikaitkan dengan Teori Kontrol Sosial dari Travis Hirschi (1969) dalam Arifudin (2020), komitmen Peserta didik terhadap status akademik serta tanggung jawab organisasi sekolah (OSIS) menjadi benteng moral yang efektif untuk membatasi kesenangan pribadi yang bersifat instan (*instant gratification*).

Namun, kelompok kedua menunjukkan pola ketergantungan yang mengkhawatirkan karena lemahnya kontrol diri (*self-regulation*). Dari perspektif guru, mayoritas Peserta didik di kelas belum dibekali dengan kemampuan manajemen waktu yang memadai. Akibatnya, stimulasi dari ekosistem game digital memicu perilaku menyimpang di dalam kelas, mulai dari penurunan konsentrasi, fenomena begadang (*sleep deprivation*), hingga tindakan sembunyi-sembunyi bermain game di bawah meja saat guru menjelaskan materi. Hal ini menyelaraskan temuan terdahulu dari Harmayani (2017) bahwa lingkungan digital yang adiktif mampu merekonstruksi perilaku Peserta didik secara negatif apabila pengawasan di sekolah maupun di rumah longgar.

Hasil penelitian dapat dipahami bahwa penanganan masalah kecanduan gawai di SMA Negeri 1 Bolano Lambunu tidak bisa diselesaikan secara parsial atau sekadar mengandalkan aturan tertulis yang pasif. Diperlukan pendekatan terpadu antara revitalisasi kegiatan formal sekolah (seperti wadah kompetisi positif pada *class meeting*) dan penguatan pengawasan visual oleh guru pamong di kelas guna memulihkan atmosfer ruang belajar yang kondusif (Oktarina et al., 2025; Wijayati et al., 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap dua temuan utama yang saling berkaitan erat. Pertama, aktivitas bermain game *Mobile Legends* di kalangan Peserta didik IPS SMA Negeri 1 Bolano Lambunu didorong oleh ikatan kebersamaan yang kuat dalam kelompok sebaya (*peer group*), yang beralih menjadi kebiasaan informal tidak terkontrol setelah hilangnya wadah kompetisi resmi dari sekolah. Faktor geografis dan tingginya penetrasi internet di sekitar pemukiman turut membentuk karakteristik digital yang khas, sekaligus menjadi stimulus yang memicu pola ketergantungan gawai pada Peserta didik. Kedua, respons Peserta didik terhadap dampak kecanduan ini bersifat ambivalen dan sangat dipengaruhi oleh kapasitas regulasi diri (*self-regulated learning*) serta komitmen akademis masing-masing individu. Di satu sisi, Peserta didik dengan motivasi prestasi tinggi mampu mengaktifkan kontrol internal secara disiplin, namun di sisi lain, mayoritas Peserta didik yang lemah kontrol dirinya mengalami penurunan konsentrasi belajar, fenomena begadang (*sleep deprivation*), hingga kemerosotan nilai akademik pada mata pelajaran IPS.

Temuan ini memiliki implikasi praktis yang penting bagi pengambil kebijakan pendidikan di lingkungan SMA Negeri 1 Bolano Lambunu maupun Kabupaten Parigi Moutong. Pendekatan pengawasan yang kontekstual, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi perlu menjadi basis dalam merancang regulasi penggunaan gawai di sekolah. Keterlibatan guru mata pelajaran dalam memperketat pengawasan visual di kelas, revitalisasi kegiatan kompetisi positif (*class meeting*) sebagai wadah resmi penyaluran hobi, serta penguatan kontrol digital oleh orang tua di rumah menjadi rekomendasi konkret yang lahir dari temuan penelitian ini. Ruang kajian yang masih terbuka untuk penelitian selanjutnya adalah analisis efektivitas program bimbingan konseling kelompok dalam mereduksi kecanduan digital, serta kajian komparatif dengan sekolah menengah lain di wilayah Sulawesi Tengah untuk memperoleh gambaran dampaknya secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

Aini, N. (2025). Analisis dampak game online *Mobile Legends* Bang Bang terhadap konsentrasi belajar peserta didik SMA. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 6(1), 1–10.

- Arif, A. M. (2020). Perspektif teori sosial Emile Durkheim dalam sosiologi pendidikan. *Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(2), 1-14.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Damanik, O. V., Mediatati, N., & Nusarastrिया, Y. H. (2023). Pengaruh frekuensi waktu bermain game online terhadap minat dan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 1-12.
- Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). Prestasi akademik peserta didik ditinjau dari kecanduan bermain game online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), 319-325.
- Fitriani, S., Aryani, R., & Sukmana, U. (2025). Pengaruh game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS. *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 1(3), 1465-1476.
- Irawan, M. B., Widodo, E. R. S., Ariesna, Y. D., Syamsuddin, S., & Dunggjo, M. S. H. I. (2025). Solidaritas masyarakat dalam penghijauan pesisir. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Tanaman*, 4(1), 90-97.
- Kusuma, K. M., Saputri, E. D., & Zuhriah, F. (2023). Dampak game online Mobile Legends terhadap karakter dan prestasi belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1-10.
- Maulana Putra, B. D., Ervina, I., & Sari, A. S. (2023). Hubungan intensitas bermain game Mobile Legends dengan self regulated learning peserta didik SMA. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Syawba Mulia, R., Ridha, M., Aditya, M., & Wibowo, R. (2025). Analisis dampak kecanduan game Mobile Legends terhadap konsentrasi belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi dan Kewirausahaan*.
- Pratama, R., & Hidayat, A. (2022). Pengaruh game online terhadap interaksi sosial dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 3(2), 45-53.
- Lestari, D. (2023). Dampak penggunaan game online terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 12-20.
- Rahmawati, S. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 30-38.
- Putri, A. N., & Saputra, H. (2022). Self-regulated learning dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 2(1), 55-63.
- Nugroho, T. A. (2020). Dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 3(1), 10-18.