

PENGARUH BERMAIN GAME MOBILE LEGEND TERHADAP MENURUNNYA MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Markus Parsaoran¹, Sujarwo², Desy Safitri³

Universitas Negeri Jakarta

markussparsaoran@gmail.com¹, sujarwo-fis@unj.ac.id², desysafitri@unj.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan remaja, salah satunya melalui hadirnya permainan daring seperti Mobile Legend: Bang Bang. Game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ini sangat populer di kalangan peserta didik karena menawarkan tantangan kompetitif, sistem peringkat, dan kepuasan instan. Namun, kemunculan game ini juga memunculkan kekhawatiran terhadap dampaknya dalam konteks pendidikan, khususnya pada minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh bermain Mobile Legend terhadap menurunnya minat belajar peserta didik melalui pendekatan studi literatur. Metodologi yang digunakan adalah analisis isi terhadap berbagai jurnal nasional dan internasional yang diperoleh dari database Google Scholar. Hasil kajian menunjukkan bahwa tingginya intensitas bermain game ini berkontribusi terhadap penurunan konsentrasi, motivasi belajar, dan keterlibatan akademik siswa. Selain itu, pola pikir yang terbentuk dari sistem reward dalam game juga menyebabkan peserta didik lebih tertarik pada kepuasan instan daripada proses belajar yang memerlukan waktu dan usaha. Meskipun demikian, beberapa literatur juga mengungkapkan bahwa jika digunakan secara bijak, game ini dapat mengembangkan keterampilan strategis, kerja sama tim, dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari orang tua, guru, dan lingkungan sekolah dalam membentuk kesadaran literasi digital, membatasi durasi bermain, dan mengarahkan pemanfaatan teknologi secara edukatif agar tidak mengganggu proses pendidikan.

Kata kunci: Mobile Legend, Minat Belajar, Peserta Didik, Permainan Digital, Literasi Digital.

Abstract

The development of digital technology has significantly transformed the lives of adolescents, one of which is through the emergence of online games such as Mobile Legends: Bang Bang. This Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) game is highly popular among students as it offers competitive challenges, a ranking system, and instant gratification. However, the rise of this game has also raised concerns regarding its impact in the educational context, particularly on students' learning motivation. This study aims to examine the influence of playing Mobile Legends on the decline in students' interest in learning through a literature review approach. The methodology used is content analysis of various national and international journals obtained from the Google

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Scholar database. The review results show that a high intensity of playing this game contributes to reduced concentration, learning motivation, and academic engagement among students. Furthermore, the mindset shaped by the reward system in the game leads students to prefer instant gratification over the learning process that requires time and effort. Nevertheless, some literature also reveals that if used wisely, this game can develop strategic skills, teamwork, and decision-making abilities. Therefore, the active roles of parents, teachers, and the school environment are needed to build digital literacy awareness, limit playing time, and guide the use of technology in an educational manner so as not to interfere with the learning process.

Keywords: *Mobile Legends, Learning Motivation, Students, Digital Games, Digital Literacy.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah memberikan dampak besar terhadap kehidupan masyarakat, khususnya generasi muda. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang begitu menonjol adalah hadirnya berbagai jenis permainan digital berbasis aplikasi, salah satunya adalah *Mobile Legend: Bang Bang* (MLBB). Game ini termasuk dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang menawarkan permainan berbasis strategi tim, kompetisi, dan komunikasi real-time antar pemain. Seiring dengan meningkatnya akses internet dan kepemilikan perangkat telepon pintar, game ini dengan cepat merambah ke berbagai kalangan, termasuk peserta didik di jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Popularitas *Mobile Legend* di kalangan peserta didik bukan tanpa alasan. Game ini dirancang dengan sistem reward, level, dan kompetisi antarpemain yang menantang. Fitur-fitur tersebut memberikan kepuasan psikologis bagi pemain seperti perasaan diakui, berkompeten, dan termotivasi untuk menang. Namun, di balik keseruannya, muncul kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap minat belajar siswa. Dalam konteks pendidikan, minat belajar merupakan elemen penting yang berperan dalam menumbuhkan motivasi, ketekunan, dan hasil belajar siswa (Uno, 2016). Ketika minat belajar melemah, maka semangat siswa untuk mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas, dan mencapai prestasi akan turut menurun.

Fenomena menurunnya minat belajar akibat kecanduan bermain game sudah banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang terlalu sering bermain *Mobile Legend* menunjukkan gejala seperti malas belajar, sulit berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung, menunda mengerjakan tugas, hingga mengabaikan kewajiban akademik. Bahkan,

tidak jarang ditemukan siswa yang bermain game di jam pelajaran secara diam-diam, atau mengorbankan waktu tidur untuk bermain hingga larut malam, yang kemudian berdampak pada kondisi fisik dan mental di keesokan harinya (Putra & Rachmawati, 2020). Situasi ini tentu mengganggu proses pembelajaran dan perkembangan akademik siswa secara keseluruhan.

Selain aspek akademik, permainan digital seperti *Mobile Legend* juga memengaruhi aspek psikologis dan sosial peserta didik. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat menimbulkan stres, agresivitas, bahkan isolasi sosial (Anderson & Bushman, 2001). Di sisi lain, game ini juga bisa membentuk pola perilaku kompetitif yang tidak sehat, seperti mengejek teman satu tim, memaki saat kalah, atau menyepelkan kegiatan belajar yang dianggap “tidak seru” dibandingkan bermain game. Lebih lanjut, lemahnya pengawasan orang tua dan guru terhadap penggunaan gawai, serta kurangnya literasi digital di kalangan pelajar memperparah kecenderungan bermain secara berlebihan.

Ekstensi dari permasalahan ini juga menyentuh peran penting keluarga, sekolah, dan komunitas digital dalam menumbuhkan kesadaran akan penggunaan teknologi secara bijak. Peserta didik perlu didampingi dalam mengelola waktu antara belajar dan bermain, serta diberikan pemahaman bahwa permainan digital hanya boleh dijadikan hiburan selingan, bukan sebagai aktivitas utama yang menyita seluruh perhatian dan energi. Untuk itu, sangat penting dilakukan penelitian yang mengkaji sejauh mana pengaruh bermain *Mobile Legend* terhadap minat belajar peserta didik secara terukur dan objektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai dampak *Mobile Legend* terhadap minat belajar, serta menjadi bahan refleksi bagi berbagai pihak baik pendidik, orang tua, maupun pembuat kebijakan pendidikan untuk merumuskan strategi yang tepat dalam menghadapi tantangan teknologi digital di lingkungan pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *literature review* atau studi kepustakaan, yaitu pendekatan sistematis yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber ilmiah yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), studi literatur dilakukan dengan cara menghimpun sejumlah buku, artikel ilmiah, jurnal, dan dokumen lainnya yang relevan secara langsung dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Sementara itu, Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa studi kepustakaan merupakan

suatu bentuk kajian teoritis yang menggunakan literatur ilmiah sebagai rujukan untuk memahami fenomena sosial, budaya, maupun psikologis dalam kehidupan masyarakat.

Penelitian ini difokuskan pada analisis terhadap berbagai studi yang mengkaji hubungan antara intensitas bermain game digital, khususnya *Mobile Legend*, dengan penurunan minat belajar peserta didik. Aspek-aspek yang ditelaah mencakup motivasi belajar, konsentrasi, keterlibatan akademik, hingga kecenderungan terhadap perilaku adiktif dalam bermain. Sumber-sumber literatur ditelusuri melalui berbagai database seperti Google Scholar, DOAJ, ResearchGate, dan SINTA, dengan menggunakan kata kunci “*Mobile Legend*”, “game online”, “minat belajar siswa”, “pengaruh game”, dan “motivasi belajar”. Setiap sumber yang diperoleh dievaluasi secara kritis untuk memastikan validitas, relevansi, serta kontribusinya terhadap pengembangan kerangka teori dan pembahasan penelitian. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk membangun pemahaman yang komprehensif mengenai dampak game *Mobile Legend* terhadap minat belajar siswa, serta memberikan rekomendasi strategis bagi guru, orang tua, dan lembaga pendidikan dalam merespons fenomena ini secara bijak dan proporsional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis literatur yang dilakukan, ditemukan bahwa terdapat hubungan yang cukup signifikan antara frekuensi bermain game *Mobile Legend* dengan penurunan minat belajar peserta didik. Berbagai studi yang dikaji menunjukkan bahwa durasi bermain game yang tinggi berdampak negatif terhadap aktivitas akademik siswa. Pratama dan Wulandari (2021) menemukan bahwa siswa yang bermain lebih dari tiga jam per hari cenderung mengalami gangguan fokus serta menunjukkan ketidaktertarikan terhadap tugas-tugas sekolah. Hal ini dapat dijelaskan melalui meningkatnya ketergantungan terhadap stimulus visual dan emosional dari permainan, yang secara langsung bersaing dengan rangsangan yang diberikan oleh aktivitas belajar konvensional.

Selain itu, studi yang dilakukan oleh Putra dan Rachmawati (2020) menunjukkan bahwa *Mobile Legend* sebagai game yang berbasis kompetisi mampu menciptakan sensasi yang memacu adrenalin serta menghasilkan rasa puas yang instan ketika berhasil menang. Sensasi tersebut secara psikologis dapat menggantikan rasa kepuasan yang seharusnya diperoleh dari proses belajar, yang biasanya bersifat jangka panjang dan membutuhkan usaha berkelanjutan. Akibatnya, peserta didik mulai kehilangan minat terhadap proses pembelajaran karena tidak lagi merasakan dorongan motivasional yang cukup kuat untuk bertahan dalam kegiatan

akademik. Terjadi pergeseran fokus dan prioritas, dari tanggung jawab sebagai pelajar menuju kepuasan hiburan yang bersifat instan dan terus-menerus.

Lebih dalam lagi, Wibowo dan Nurdin (2022) menyoroti adanya dampak kognitif yang ditimbulkan oleh kebiasaan bermain game secara berlebihan, di antaranya berupa penurunan daya konsentrasi, kesulitan dalam mengingat materi pelajaran, hingga kecenderungan untuk menunda-nunda pekerjaan sekolah. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Kuss dan Griffiths (2012), yang menyatakan bahwa kecanduan game digital dapat menyebabkan *digital fatigue*, yakni kelelahan mental akibat paparan berlebihan terhadap aktivitas daring, termasuk bermain game secara intensif. Kondisi ini berpotensi menurunkan kemampuan peserta didik dalam menyerap dan mempertahankan informasi dari proses pembelajaran.

Salah satu faktor penting yang juga teridentifikasi dari literatur adalah lemahnya pengawasan orang tua dan kurangnya manajemen waktu penggunaan gawai. Dalam studi oleh Pratama dan Wulandari (2021), dijelaskan bahwa siswa yang memiliki kebebasan penuh dalam menggunakan perangkat digital menunjukkan performa akademik yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang berada dalam pengawasan dan memiliki batasan waktu yang jelas. Kurangnya regulasi dari lingkungan sekitar menyebabkan permainan digital menjadi aktivitas utama yang menggeser kegiatan belajar.

Meskipun demikian, tidak semua hasil penelitian menunjukkan dampak negatif. Studi Anderson dan Bushman (2001) mengungkapkan bahwa jika digunakan secara bijak dan dalam durasi yang terkontrol, game seperti *Mobile Legend* dapat menjadi sarana untuk melatih berbagai keterampilan seperti kerja sama tim, kemampuan berpikir strategis, dan pengambilan keputusan. Hal ini membuka ruang bagi pendekatan edukatif dalam memanfaatkan potensi positif game, asalkan penggunaannya diarahkan dan dikontekstualisasikan dalam lingkungan belajar yang konstruktif.

Lebih jauh, literatur mengidentifikasi karakteristik adiktif dari *Mobile Legend*, yaitu struktur permainan yang kompetitif, sistem peringkat (*rank*), serta elemen kerja sama tim yang intens, yang sangat menarik perhatian remaja (Hadijah & Cahyono, 2020). Struktur ini mendorong keterlibatan berlebihan dan memicu perilaku *problematic mobile gaming*, yakni kecenderungan bermain yang tidak dapat dikontrol dan berdampak negatif terhadap kegiatan penting lainnya, termasuk belajar.

Salah satu bentuk dampak nyata dari perilaku bermain yang tidak terkendali adalah disfungsi dalam manajemen waktu belajar. Banyak siswa terdorong untuk terus bermain demi

mencapai target tertentu, seperti meningkatkan level, mengumpulkan bintang, atau menyelesaikan pertandingan *ranked match*. Studi Wibowo dan Nurdin (2022) melaporkan bahwa siswa yang bermain hingga larut malam mengalami kesulitan bangun pagi, terlambat masuk sekolah, dan tidak fokus saat mengikuti pelajaran. Hal ini diperkuat oleh Susanto (2021), yang menunjukkan korelasi negatif antara durasi bermain game dan tingkat ketekunan belajar.

Tak hanya dalam aspek waktu, perubahan sikap dan perilaku peserta didik terhadap kegiatan belajar juga menjadi perhatian utama. Penelitian oleh Sari dan Maulana (2021) menunjukkan bahwa siswa yang aktif bermain game memperlihatkan minat yang rendah dalam diskusi kelas, jarang bertanya, dan lebih cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Fenomena ini selaras dengan teori motivasi belajar menurut Uno (2016), yang menyatakan bahwa minat merupakan dorongan awal untuk memperhatikan dan menekuni suatu aktivitas. Ketika perhatian siswa tersita oleh kesenangan dalam bermain, maka motivasi intrinsik untuk belajar pun melemah secara signifikan.

Dari sudut pandang psikologis, munculnya pola pikir *reward-based learning* dalam permainan digital menjadi salah satu penyebab menurunnya minat belajar. Dalam game, pemain terbiasa menerima umpan balik secara cepat dan instan, seperti naiknya *rank*, membuka karakter baru, atau mendapatkan medali kemenangan. Berbeda dengan dunia pendidikan yang memberikan hasil belajar dalam jangka panjang, kondisi ini menciptakan ketimpangan ekspektasi dan menyebabkan proses belajar terasa membosankan dan tidak memuaskan bagi sebagian siswa. Kuss dan Griffiths (2012) menegaskan bahwa kesenjangan waktu antara usaha dan hasil ini berkontribusi pada menurunnya motivasi intrinsik dalam konteks belajar formal.

Meski demikian, sejumlah studi seperti yang dilakukan oleh Oktaviani (2022) memberikan perspektif positif terhadap potensi edukatif dari game *Mobile Legend*. Jika diterapkan dalam konteks pembelajaran berbasis proyek atau simulasi, unsur-unsur dalam game seperti kerja tim, strategi, dan evaluasi progres dapat diadaptasi menjadi metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam pendekatan kolaboratif, game dapat dijadikan alat untuk memperkuat nilai-nilai kebersamaan dan keterampilan abad ke-21, asalkan pemanfaatannya diarahkan secara bijaksana.

Terakhir, literatur menunjukkan bahwa dukungan sosial dan pengawasan dari lingkungan, khususnya dari orang tua dan guru, memiliki peran penting dalam membentuk

kebiasaan bermain game peserta didik. Pratama dan Wulandari (2021) menyebutkan bahwa siswa yang memiliki rutinitas belajar dengan pendampingan orang tua serta pengaturan waktu yang tegas, cenderung lebih stabil dalam pencapaian akademik. Sebaliknya, lingkungan yang permisif dan tidak menetapkan batasan mendorong anak untuk menjadikan bermain game sebagai pelarian dari tekanan belajar dan tanggung jawab sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa permainan digital, khususnya *Mobile Legend*, memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap penurunan minat belajar peserta didik, terutama ketika dimainkan secara berlebihan dan tanpa pengawasan yang memadai. Permainan ini, yang didesain dengan elemen kompetitif, sistem peringkat, dan reward instan, secara psikologis memberikan stimulus yang lebih kuat dibandingkan proses pembelajaran formal yang menuntut konsistensi, kesabaran, dan usaha jangka panjang. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi dan motivasi belajar di kalangan peserta didik, dari pencapaian akademik menuju kepuasan sesaat yang ditawarkan oleh permainan digital.

Banyak studi yang dikaji menunjukkan bahwa tingginya durasi bermain game berkorelasi negatif dengan performa akademik siswa. Mereka yang menghabiskan lebih dari tiga jam sehari untuk bermain *Mobile Legend* cenderung mengalami gangguan fokus, penurunan konsentrasi, kesulitan mengingat materi pelajaran, dan kecenderungan menunda pekerjaan sekolah. Kondisi ini diperparah oleh fenomena *digital fatigue*, yaitu kelelahan mental akibat paparan berlebihan terhadap aktivitas digital, yang tidak hanya berdampak pada kesehatan kognitif siswa tetapi juga pada performa dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar.

Selain aspek kognitif, pengaruh negatif juga terlihat pada aspek perilaku dan psikologis siswa. Beberapa studi menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan bermain game menunjukkan penurunan partisipasi dalam kelas, kurang aktif dalam diskusi, dan cenderung pasif dalam menghadapi tugas-tugas akademik. Pola pikir yang terbentuk dari sistem *reward* dalam game mendorong terbentuknya kebiasaan belajar yang dangkal dan tidak tahan terhadap proses panjang. Konsep *reward-based learning* yang berkembang dalam permainan digital menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, karena peserta didik lebih tertarik pada hasil instan yang langsung terasa, dibandingkan dengan proses belajar yang membutuhkan ketekunan dan komitmen.

Lebih lanjut, disfungsi manajemen waktu akibat kebiasaan bermain hingga larut malam menyebabkan gangguan dalam rutinitas belajar siswa. Mereka menjadi sulit bangun pagi, sering terlambat datang ke sekolah, dan menunjukkan penurunan perhatian selama kegiatan belajar mengajar. Kurangnya kontrol dan pendampingan dari lingkungan, khususnya dari orang tua dan guru, menjadi faktor eksternal yang memperburuk kondisi ini. Siswa yang memiliki akses bebas terhadap penggunaan gawai tanpa batasan waktu cenderung memiliki performa akademik yang lebih rendah daripada mereka yang mendapatkan pengawasan dan dukungan belajar yang konsisten.

Meskipun demikian, tidak dapat disangkal bahwa permainan seperti *Mobile Legend* juga memiliki potensi positif jika digunakan secara bijak dan dalam konteks yang tepat. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game ini dapat melatih keterampilan kerja sama tim, berpikir strategis, serta pengambilan keputusan—kemampuan yang sangat relevan dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, penting untuk tidak serta-merta menyalahkan permainan digital, tetapi lebih kepada bagaimana pola penggunaan, frekuensi bermain, serta konteks pemanfaatannya yang perlu dikelola dengan baik.

Untuk itu, peran aktif dari berbagai pihak, khususnya orang tua, guru, dan lingkungan sekolah sangat diperlukan dalam membangun kesadaran literasi digital di kalangan peserta didik. Pendampingan yang baik, pengaturan waktu yang jelas, serta integrasi unsur-unsur positif dari dunia digital ke dalam proses pendidikan menjadi kunci utama dalam menanggulangi dampak negatif dari game digital. Lebih jauh, dunia pendidikan perlu menyusun strategi pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan menyenangkan agar mampu bersaing dengan daya tarik media digital, sehingga minat belajar peserta didik tetap terjaga dan berkembang secara optimal.

Dengan demikian, kesimpulan akhir dari studi ini adalah bahwa *Mobile Legend* memang dapat berdampak negatif terhadap minat belajar peserta didik jika dimainkan secara tidak terkontrol. Namun, dengan pendekatan yang tepat dan dukungan yang kuat dari lingkungan sekitar, game ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan nilai-nilai positif dalam konteks pendidikan. Maka, tantangan sekaligus peluang dari fenomena ini bergantung pada sejauh mana para pemangku kepentingan mampu membimbing peserta didik dalam menavigasi dunia digital secara sehat, seimbang, dan produktif.

REFERENSI

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Danial, & Wasriah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Hadijah, S., & Cahyono, B. Y. (2020). The influence of online games on student behavior and academic achievement. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 8(2), 146-152.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Oktaviani, R. (2022). Strategi Pembelajaran Berbasis Game: Potensi Mobile Legend sebagai Media Belajar Kolaboratif. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 55-66.
- Pratama, R. A., & Wulandari, S. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legend terhadap Minat Belajar Siswa SMA. *Jurnal Edukasi Digital*, 5(2), 45-58.
- Putra, F. Y., & Rachmawati, I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Akademik Siswa SMP di Jakarta. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Indonesia*, 9(1), 23-31.
- Sari, N., & Maulana, R. (2021). Hubungan Durasi Bermain Game Online dan Motivasi Belajar pada Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 31-38.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Susanto, A. (2021). Durasi Bermain Game dan Dampaknya terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 123-135.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, T., & Nurdin, A. (2022). Pengaruh Intensitas Game Mobile terhadap Prestasi Akademik Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 6(1), 77-84.