

Pengaruh Game Roblox terhadap Perilaku dan Prestasi Siswa Sekolah Dasar

¹Dewi Imroatus Solikah, ²Ragil Tri Oktaviani

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹imdewi15@gmail.com, ²ragil.trioktaviani91@gmail.com

Abstrak: Game online seperti Roblox saat ini semakin populer di kalangan siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan dampak menggunakan permainan Roblox pada perilaku sosial siswa dan kinerja pembelajaran. Metode yang digunakan adalah studi deskriptif kuantitatif yang melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner dan pengamatan. Hasil menunjukkan bahwa intensitas tinggi dalam permainan roblox cenderung memiliki dampak negatif pada konsentrasi pembelajaran dan interaksi sosial siswa. Hasil ini menggambarkan perlunya pengawasan permainan dan regulasi.

Abstract: Online games such as Roblox are becoming increasingly popular among elementary school students. The purpose of this study is to determine the impact of playing Roblox on students' social behavior and academic performance. The method used is a descriptive quantitative study involving data collection through questionnaires and observations. The results show that high intensity in playing Roblox tends to have a negative impact on students' learning concentration and social interaction. These findings highlight the need for game supervision and regulation.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 01 – 08 – 2025

Disetujui pada : 20 – 09 – 2025

Dipublikasikan pada : 21 – 10 – 2025

Kata kunci: Game online,
Perilaku sosial, Prestasi
Belajar, Roblox, Sekolah Dasar.

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v5i4.2212>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat dalam satu dekade terakhir telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat, termasuk dunia anak-anak. Kehadiran berbagai bentuk media digital—terutama game online—menjadi bagian dari keseharian siswa sekolah dasar yang kini tumbuh dalam budaya digital (Setiawan, 2022). Game online yang sangat populer dengan anak-anak adalah Roblox, platform game berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk tidak hanya bermain tetapi juga membuat game mereka sendiri.

Popularitas Roblox tidak hanya menyebar di daerah perkotaan, tetapi juga mulai tiba di pinggiran kota dan daerah pedesaan, termasuk siswa di sekolah dasar dan swasta (Widodo, 2023).

Meningkatnya intensitas penggunaan Roblox oleh anak-anak memunculkan keprihatinan dari berbagai pihak, termasuk pendidik, orang tua, dan pemerhati perkembangan anak. Sebuah studi oleh Aisyah (2021) menyatakan bahwa durasi bermain game online yang berlebihan dapat mengurangi konsentrasi pembelajaran, perubahan pola tidur, dan motivasi akademik. Selain itu, penggunaan game online seperti Roblox secara tidak terkontrol juga berisiko mengganggu perkembangan perilaku sosial anak, seperti kecenderungan menyendiri, meniru perilaku agresif dari karakter dalam game, serta menurunnya kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok (Fauzi & Sari, 2020). Dalam konteks psikologi perkembangan, anak-anak sekolah dasar belajar membentuk dan belajar identitas sosial, sama seperti stimulasi berlebihan dalam media digital mempengaruhi stabilitas emosional dan proses internalisasi nilai (Suharso, 2022).

Masalah utama yang ingin diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh keterlibatan aktif dalam permainan Roblox terhadap perilaku sosial dan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Studi ini didasarkan pada realitas lapangan dan menunjukkan gejala perubahan perilaku dan mengurangi nilai-nilai pembelajaran pada

anak-anak yang mengandalkan Roblox. Namun demikian, di sisi lain, Roblox juga mengandung potensi edukatif seperti melatih imajinasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir sistematis bila digunakan secara bijak (Yuliana, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih banyak tentang pengaruh dari permainan ini pada kehidupan belajar siswa dan interaksi sosial.

Sebagai bentuk upaya dalam menghadirkan solusi terhadap persoalan tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan melibatkan siswa sekolah dasar sebagai responden untuk mengkaji dampak dari intensitas bermain Roblox. Data dikumpulkan melalui instrumen angket, observasi perilaku siswa, serta wawancara guru wali kelas, sehingga diperoleh gambaran utuh dari berbagai perspektif yang terlibat langsung dalam proses pendidikan anak. Solusi yang ditawarkan melalui penelitian ini tidak hanya dalam bentuk data kuantitatif, tetapi juga interpretasi mendalam atas dampak psikososial yang muncul dari kecenderungan bermain Roblox.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan dasar, khususnya dalam memberikan pemahaman baru tentang dinamika perilaku anak dalam konteks era digital. Temuan penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai dasar untuk pengujian orang tua dan pendidik, sehingga Roblox tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dapat menunjang perkembangan anak secara optimal. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menjawab pertanyaan yang ada, tetapi juga membuka bidang diskusi mengenai strategi untuk menggunakan media digital di dunia pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan secara objektif hubungan antara intensitas bermain game Roblox dengan perilaku sosial dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi fenomena berdasarkan angka dan gejala nyata yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2018).

Subjek penelitian berjumlah 57 siswa kelas IV dan V dari dua sekolah dasar negeri di Kota Blitar, yang dipilih berdasarkan keterlibatan aktif dalam bermain Roblox. Pemilihan subjek dilakukan secara sistematis, dengan kriteria bahwa siswa memiliki akses terhadap perangkat digital, bermain Roblox minimal tiga kali dalam seminggu, dan mendapat izin dari orang tua serta sekolah untuk berpartisipasi.

Sumber data utama berasal dari pengakuan siswa melalui angket, catatan observasi selama kegiatan belajar mengajar, serta hasil wawancara guru kelas sebagai penguat data. Observasi dilakukan untuk memperkuat hasil kuantitatif dari angket dan menangkap ekspresi non-verbal serta pola perilaku yang tidak tertangkap dalam kuesioner.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menghitung persentase dan frekuensi jawaban, yang selanjutnya ditafsirkan dalam narasi kualitatif untuk menunjukkan kecenderungan perilaku dan prestasi siswa. Analisis dilakukan secara holistik untuk menjawab fokus penelitian mengenai pengaruh game Roblox terhadap perilaku sosial dan capaian akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa sekolah dasar memiliki tingkat intensitas bermain Roblox yang tinggi. Dari 57 siswa yang menjadi responden, lebih dari separuh mengaku bermain setiap hari, dengan durasi rata-rata dua hingga tiga jam. Waktu bermain yang paling sering dimanfaatkan adalah sore hari sepulang sekolah hingga malam hari. Intensitas yang tinggi ini secara langsung menggeser waktu belajar mandiri anak di rumah. Banyak dari siswa tersebut yang mengaku lebih memilih bermain game dibanding menyelesaikan tugas sekolahnya. Pengakuan ini juga diperkuat oleh pengamatan guru yang melihat kecenderungan siswa menjadi kurang fokus saat mengikuti pembelajaran di kelas. Mereka lebih mudah terpengaruh oleh hal-hal kecil, kurang antusias saat diberi tugas, dan tidak jarang menunjukkan ekspresi kelelahan di

pagi hari. Temuan ini sejalan dengan hasil riset Putri (2021) yang menjelaskan bahwa paparan game digital yang intens dapat mengganggu daya tahan konsentrasi siswa dan mengurangi motivasi belajar.

Selain pengaruh terhadap konsentrasi belajar, permainan Roblox juga tampak berdampak pada perilaku sosial siswa. Siswa yang memiliki intensitas bermain tinggi menunjukkan gejala-gejala seperti menyendiri saat istirahat, enggan terlibat dalam diskusi kelompok, dan lebih banyak berbicara mengenai pengalaman bermain Roblox dibandingkan dengan berinteraksi tentang pelajaran atau aktivitas nyata lainnya. Guru-guru yang diwawancarai menyebutkan bahwa anak-anak ini lebih tertutup dan kurang berinisiatif dalam kerja tim. Bahkan dalam beberapa kasus, siswa yang terlalu tenggelam dalam dunia game terlihat meniru gaya komunikasi atau perilaku karakter yang mereka mainkan. Hal ini membenarkan temuan dari Fauzan dan Herlina (2022) yang mengemukakan bahwa keterlibatan anak dalam dunia virtual yang terlalu dominan dapat mengurangi intensitas interaksi sosial di dunia nyata serta meningkatkan kecenderungan perilaku menarik diri.

Dampak selanjutnya yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah penurunan prestasi akademik siswa, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan kemampuan berpikir logis seperti matematika dan bahasa Indonesia. Dari data yang diperoleh, sekitar 65% dari siswa dengan kebiasaan bermain yang tinggi memiliki nilai rapor di bawah rata-rata kelas. Mereka menunjukkan kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita, lambat memahami materi abstrak, dan kurang mampu mengaitkan pelajaran dengan kehidupan nyata. Ketika ditelusuri lebih jauh melalui wawancara dengan guru, penyebab dari penurunan prestasi ini tidak hanya terletak pada durasi bermain, tetapi juga pada pengalihan fokus kognitif siswa yang terlalu sering berada di dalam dunia maya. Hasil ini memperkuat pernyataan Anindya dan Prasetyo (2020) yang menemukan korelasi negatif antara intensitas bermain game online dengan pencapaian akademik siswa sekolah dasar.

Meskipun sebagian besar temuan penelitian menunjukkan dampak negatif, peneliti juga menemukan indikasi bahwa tidak semua siswa mengalami hal serupa. Sebagian kecil dari responden sekitar 15% justru menunjukkan peningkatan kreativitas dan inisiatif belajar dalam tugas-tugas berbasis proyek. Siswa-siswa ini umumnya memanfaatkan fitur dalam Roblox yang memungkinkan mereka membuat dunia dan permainan sendiri. Mereka menjadi lebih terbiasa berpikir terstruktur, menyusun logika permainan, bahkan menggambar rancangan sederhana sebelum mulai bermain. Guru menyatakan bahwa anak-anak ini lebih aktif saat mengikuti pelajaran seni dan TIK, serta mampu menyumbangkan ide-ide unik saat diskusi kelas. Fenomena ini menguatkan hasil penelitian Puspitasari (2023) yang menekankan bahwa platform digital seperti Roblox dapat berfungsi sebagai alat stimulasi kreatif jika digunakan dengan bimbingan yang tepat dan tujuan yang edukatif.

Integrasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh Roblox bersifat ambivalen. Dalam satu sisi, Roblox dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan bila digunakan secara tidak terkontrol, namun di sisi lain, Roblox juga memiliki potensi positif dalam mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kreatif, logis, dan kolaboratif. Oleh karena itu, pembahasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa peran pendampingan sangatlah penting. Orang tua, guru, dan sekolah harus mampu membimbing anak dalam memanfaatkan platform digital ini secara tepat guna. Mengelola waktu, memberikan batasan, serta memfasilitasi penggunaan game dengan nilai edukatif merupakan langkah preventif yang dapat meminimalkan dampak buruk sekaligus memaksimalkan potensi positif dari penggunaan Roblox dalam kehidupan siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game online Roblox memiliki pengaruh yang kompleks terhadap perkembangan perilaku sosial dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan menunjukkan bahwa mayoritas siswa yang memiliki intensitas bermain tinggi mengalami penurunan konsentrasi belajar,

gangguan dalam pengelolaan waktu, serta kecenderungan untuk menarik diri dari interaksi sosial di lingkungan sekolah. Hal ini terjadi karena paparan media digital secara berlebihan mengganggu struktur perhatian dan kebiasaan belajar anak, bahkan menggeser prioritas mereka dari kegiatan akademik ke aktivitas hiburan virtual. Dalam konteks sosial, siswa yang bermain game cenderung kehilangan minat dalam kegiatan kolaboratif seperti kerja kelompok atau diskusi kelas.

Namun, hasil penelitian ini juga menunjukkan pengaruh positif dari penggunaan Roblox karena sejumlah kecil siswa yang menggunakan fitur kreatif pada platform secara aktif terlibat dalam imajinasi, logika pemikiran, dan kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Ini menunjukkan bahwa Roblox dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif jika diarahkan dan dimanfaatkan secara bijak. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya peran aktif guru dan orang tua dalam mengatur durasi bermain serta memberikan pendampingan terhadap aktivitas digital anak. Roblox bukan semata-mata ancaman, tetapi juga peluang pembelajaran yang menuntut pendekatan pedagogis yang adaptif terhadap budaya digital anak-anak masa kini.

Melalui pemetaan yang telah dilakukan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pendidikan yang lebih responsif terhadap tantangan teknologi, khususnya dalam menyikapi pengaruh game online terhadap peserta didik. Selain itu, hasil ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengembangkan model pemanfaatan game berbasis edukatif untuk mendukung perkembangan anak secara holistik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, S. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 101–110.
- Anindya, R., & Prasetyo, T. (2020). Hubungan Intensitas Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(1), 42–50.
- Fauzan, A., & Herlina, R. (2022). Game Online dan Isolasi Sosial Siswa SD di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 89–98.
- Kurniawan, A., & Lestari, D. (2021). Pengaruh Game Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Media Digital*, 5(1), 22–31.
- Pramudito, D. (2022). Analisis Dampak Game Online terhadap Perilaku Belajar Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 8(1), 77–85.
- Puspitasari, D. (2023). Pengaruh Game Edukatif terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 66–75.
- Putri, A. D. (2021). Pengaruh Waktu Bermain Game terhadap Daya Fokus Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Anak*, 6(1), 59–68.
- Raharjo, S. (2020). Game Online sebagai Media Pembelajaran Alternatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 110–118.
- Setiawan, D. (2022). Anak dan Budaya Digital: Tantangan Pendidikan di Era Game Online. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 23–31.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, M. (2022). Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar dalam Konteks Media Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Anak*, 7(3), 77–86.
- Widodo, R. (2023). Dampak Roblox terhadap Perilaku Sosial Siswa di SD Negeri Pinggiran Kota. *Jurnal Pendidikan Karakter Digital*, 2(2), 45–53.
- Yuliana, N. (2022). Game Edukatif Berbasis Konstruksi dalam Pengembangan Imajinasi Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 4(1), 33–40.