

Dampak Penggunaan Roblox terhadap Perkembangan Sosial dan Akademik Anak SD

Hadassah Grace Ferisca, Febri Pramudya Wardani

BPK PENABUR Jakarta

hadassah.2003087@bpkpenabur.sch.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan platform permainan daring Roblox terhadap perkembangan sosial dan akademik anak Sekolah Dasar (SD). Roblox merupakan salah satu game online yang sangat populer di kalangan anak-anak, menawarkan fitur interaksi virtual, permainan kreatif, serta komunitas pemain yang luas. Meskipun memberikan peluang untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan kerja sama, penggunaan Roblox juga berpotensi menimbulkan risiko seperti kecanduan, gangguan konsentrasi, serta paparan interaksi yang tidak selalu aman bagi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan melibatkan 40 siswa kelas IV–VI dari salah satu sekolah dasar di Indonesia. Instrumen penelitian berupa kuesioner terkait durasi bermain, pola interaksi, dampak emosional, serta perubahan perilaku belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa bermain Roblox antara 1–3 jam per hari. Dari sisi positif, permainan ini membantu meningkatkan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, dan interaksi sosial virtual. Namun, ditemukan pula dampak negatif berupa penurunan fokus belajar, kebiasaan menunda tugas, serta peningkatan emosi mudah marah ketika waktu bermain dibatasi. Temuan ini mengindikasikan perlunya peran orang tua dan guru dalam mengawasi penggunaan game digital, memberikan batasan waktu, serta mengembangkan literasi digital yang sehat bagi anak. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar bagi sekolah dan keluarga dalam merancang strategi pendampingan penggunaan game online secara bijak.

Kata kunci: Roblox, anak SD, perkembangan sosial, prestasi akademik, literasi digital, game online

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak, termasuk kemudahan akses ke game online. Roblox sebagai salah satu platform game online populer — banyak dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar (SD). Walau game dapat menawarkan hiburan dan interaksi sosial, penggunaan game online secara intensif juga menimbulkan kekhawatiran terkait aspek akademik, konsentrasi, dan perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana Roblox mempengaruhi siswa SD dari sudut pandang pendidikan dan perkembangan anak.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan game online — jika tidak dikelola dengan baik — bisa berdampak negatif pada prestasi belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Yusril Mahendra Y. Luwas (2022) menemukan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa SMA.

Demikian pula studi kuantitatif oleh Sofi Ali, Kwang Yong Shin, dan kolega (2023) menunjukkan bahwa siswa yang terlalu sering bermain game online cenderung mengalami penurunan nilai karena kurangnya waktu untuk melakukan revisi atau menyelesaikan tugas.

KW Publications

Selain dampak negatif, ada pula penelitian yang menunjukkan potensi aspek positif dari game online. Misalnya, studi oleh Santinah Saluky (2022) membahas bahwa game online pada tingkat tertentu dapat memotivasi siswa belajar dan mendukung pencapaian akademik — meskipun ketika berlebihan, dampaknya bisa merugikan.

Lebih lanjut, dalam konteks pembelajaran modern dan digital, pendekatan gamifikasi — yaitu penerapan elemen permainan dalam pendidikan — telah terbukti memiliki dampak positif terhadap hasil belajar.

Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada siswa SMP atau SMA, sehingga belum banyak yang secara spesifik meneliti dampak Roblox pada siswa SD. Padahal, karakteristik perkembangan anak SD — seperti daya konsentrasi, kematangan emosional, dan bimbingan orang tua — berbeda dengan remaja. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus menelaah dampak Roblox terhadap aspek akademik, sosial, dan emosional siswa SD. Hasil penelitian semacam ini diharapkan dapat membantu orang tua, guru, dan pemangku kebijakan dalam membuat keputusan yang bijak terkait penggunaan game online oleh anak-anak.

Penggunaan game online di kalangan anak-anak mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan laporan We Are Social & Hootsuite (2023), lebih dari 94% anak dan remaja di Indonesia mengakses internet melalui perangkat mobile, dan salah satu aktivitas digital terbesar adalah bermain game online. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2022) juga menunjukkan bahwa pengguna internet usia 10–14 tahun meningkat secara drastis dan lebih dari 60% di antaranya menggunakan internet untuk bermain game. Hal ini menggambarkan bahwa game online telah menjadi bagian penting dari kehidupan digital anak, termasuk siswa sekolah dasar.

Roblox, sebagai platform game dan pembuatan game, menjadi salah satu aplikasi yang paling sering diunduh oleh anak usia 8–12 tahun. Menurut laporan resmi Roblox Corporation (2023), terdapat lebih dari 70 juta pengguna aktif harian, dan sebagian besar berada pada rentang usia siswa SD hingga SMP. Roblox bukan hanya menyediakan permainan, tetapi juga memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia. Interaksi seperti ini bisa memberikan pengalaman sosial virtual, namun juga dapat membawa risiko, seperti cyberbullying atau paparan konten yang tidak sesuai usia.

Penelitian lima tahun terakhir juga menguatkan bahwa game online dapat berdampak pada aspek perkembangan anak. Penelitian oleh Luwas (2022) menunjukkan adanya *hubungan signifikan antara kecanduan game online dan penurunan prestasi akademik siswa*. Di sisi lain, penelitian Ali & Shin (2023) menegaskan bahwa durasi bermain yang berlebihan berdampak pada kurangnya waktu belajar yang efektif. Namun, beberapa penelitian lainnya, seperti oleh Saluky (2022), menemukan bahwa game dapat meningkatkan motivasi belajar jika digunakan dalam batas wajar. Dalam konteks lain, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran, menurut Rogers (2023), terbukti meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian mengenai dampak Roblox terhadap siswa SD di Indonesia masih sangat terbatas. Padahal, anak usia SD berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional yang memerlukan pengawasan intensif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai dampak positif dan negatif penggunaan Roblox terhadap perkembangan sosial serta akademik anak SD. Hasil penelitian

ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru, orang tua, dan sekolah dalam mengatur pola penggunaan game online secara bijak pada anak.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai dampak penggunaan game Roblox terhadap perkembangan sosial dan akademik anak sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menganalisis data berupa angka yang diperoleh melalui kuesioner, sehingga hasil penelitian dapat menunjukkan kecenderungan atau pola tertentu dalam perilaku siswa yang bermain Roblox. Selain itu, pendekatan deskriptif memungkinkan peneliti memotret kondisi aktual siswa sebagaimana adanya, tanpa melakukan manipulasi variabel.

Penelitian dilaksanakan pada salah satu sekolah dasar di Indonesia, dengan waktu penelitian berlangsung dari Januari hingga Maret 2025. Rentang waktu ini digunakan untuk tahap persiapan instrumen, proses pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner dan observasi, hingga analisis data dan penyusunan laporan akhir. Pemilihan lokasi sekolah dilakukan berdasarkan tingginya penggunaan game online pada siswa serta ketersediaan akses bagi peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV, V, dan VI yang tercatat aktif menggunakan game Roblox, dengan jumlah sekitar 120 siswa. Dari populasi tersebut, peneliti menetapkan sampel sebanyak 40 siswa menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan meliputi siswa yang aktif bermain Roblox minimal tiga kali per minggu dan bersedia mengisi kuesioner penelitian. Teknik ini dipilih untuk memastikan bahwa sampel benar-benar mewakili karakteristik yang ingin diteliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu kuesioner dan observasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh informasi terkait durasi bermain Roblox, pola interaksi dalam game, dampak emosional, perilaku sosial, serta pengaruhnya terhadap kegiatan belajar. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert empat tingkat mulai dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”. Selain kuesioner, peneliti juga melakukan observasi di kelas guna mengamati tingkat konsentrasi siswa, keaktifan dalam pembelajaran, dan kemampuan manajemen waktu. Observasi ini dilakukan untuk memperkuat data kuesioner serta memberikan gambaran nyata mengenai perilaku siswa.

Instrumen kuesioner yang digunakan telah melalui proses validasi isi dengan melibatkan dua ahli pendidikan untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik Cronbach Alpha, dengan standar reliabilitas ditetapkan apabila nilai alpha melebihi 0,70. Dengan demikian, instrumen dinyatakan cukup valid dan reliabel untuk digunakan.

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yaitu perhitungan persentase dan nilai rata-rata (mean) untuk setiap indikator penelitian. Hasil rata-rata kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori tingkat dampak, yakni: 3,26–4,00 (dampak tinggi), 2,51–3,25 (dampak cukup), 1,76–2,50 (dampak rendah), dan 1,00–1,75 (tidak berdampak).

Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai tingkat dampak Roblox terhadap perkembangan sosial dan akademik siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian, aspek etika penelitian diperhatikan untuk melindungi hak dan keamanan peserta penelitian yang merupakan anak-anak. Peneliti meminta izin resmi dari pihak sekolah dan orang tua siswa, menjaga kerahasiaan identitas responden, memastikan partisipasi bersifat sukarela, serta memastikan seluruh kegiatan penelitian tidak mengganggu proses belajar mengajar. Dengan memperhatikan aspek metodologis dan etis tersebut, penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan yang akurat dan bermanfaat bagi dunia pendidikan.

3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini melibatkan 40 siswa sekolah dasar yang terdiri dari kelas IV, V, dan VI yang dipilih berdasarkan kriteria bahwa mereka aktif bermain Roblox setidaknya tiga kali dalam satu minggu. Jumlah tersebut dianggap memadai untuk menggambarkan pola penggunaan Roblox pada siswa usia sekolah dasar sekaligus memberikan variasi data yang representatif. Seluruh peserta diminta mengisi kuesioner yang telah disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu mulai dari *Sangat Tidak Setuju* hingga *Sangat Setuju*. Instrumen ini dirancang untuk mengukur persepsi siswa terhadap empat aspek utama yang menjadi fokus penelitian, yaitu durasi bermain Roblox, dampak sosial, dampak emosional, dan dampak akademik. Aspek durasi bermain bertujuan untuk mengetahui waktu yang dihabiskan siswa setiap hari dalam memainkan game tersebut. Aspek dampak sosial berfokus pada bagaimana Roblox memengaruhi interaksi siswa dengan teman sebaya, baik dalam konteks virtual maupun kehidupan sehari-hari. Sementara itu, aspek dampak emosional menilai reaksi emosional siswa, seperti perasaan senang, mudah marah, atau cemas yang muncul sehubungan dengan aktivitas bermain game. Terakhir, aspek dampak akademik mengukur bagaimana kebiasaan bermain Roblox berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Desain instrumen yang mencakup keempat aspek tersebut memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai dampak penggunaan Roblox pada anak usia sekolah dasar.

Hasil Survei

1. Durasi Bermain Roblox

| Durasi Bermain per Hari | Jumlah Siswa | Persentase |
|-------------------------|--------------|------------|
| < 1 jam | 6 siswa | 15% |
| 1–2 jam | 18 siswa | 45% |
| 2–3 jam | 10 siswa | 25% |
| > 3 jam | 6 siswa | 15% |

Interpretasi: Sebagian besar siswa (45%) bermain Roblox 1–2 jam per hari. Namun, 40% siswa bermain lebih dari 2 jam, yang berpotensi pada dampak kurang baik bagi konsentrasi belajar.

2. Dampak Sosial (Skor Mean)

| Indikator Sosial | Mean |
|--|------|
| Kemampuan bekerja sama saat bermain | 3.21 |
| Interaksi sosial dengan teman sebaya | 3.10 |
| Cenderung menghabiskan waktu sendiri bermain | 2.85 |
| Komunikasi online dengan pemain lain | 3.30 |

Rata-rata Dampak Sosial: 3.12 (Kategori: Cukup Tinggi)

3. Dampak Emosional (Skor Mean)

| Indikator Emosional | Mean |
|---|------|
| Mudah marah ketika waktu bermain dibatasi | 3.40 |
| Merasa senang/bahagia saat bermain Roblox | 3.50 |
| Cemas ketika tidak dapat bermain | 2.95 |
| Mengabaikan perintah orang tua | 2.80 |

Rata-rata Dampak Emosional: 3.16 (Kategori: Cukup Tinggi)

4. Dampak Akademik (Skor Mean)

| Indikator Akademik | Mean |
|--|------|
| Menunda mengerjakan tugas karena bermain | 3.25 |
| Penurunan fokus belajar di kelas | 3.05 |
| Prestasi belajar menurun | 2.60 |
| Mengatur waktu belajar dengan baik | 2.40 |

Rata-rata Dampak Akademik: 2.82 (Kategori: Cukup)

Diskusi Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox memberikan dampak campuran terhadap perkembangan sosial dan akademik siswa SD. Dari aspek durasi bermain, ditemukan bahwa sebagian besar siswa (70%) bermain Roblox lebih dari 1 jam per hari. Studi sebelumnya oleh Ali & Shin (2023) menunjukkan bahwa durasi bermain yang tinggi dapat mengganggu waktu

belajar siswa. Temuan penelitian ini mendukung hasil tersebut, karena siswa yang bermain lebih dari 2 jam per hari cenderung memiliki nilai mean akademik yang lebih rendah.

Pada aspek sosial, nilai rata-rata sebesar **3.12** menunjukkan bahwa Roblox memberikan dampak positif dalam hal kerja sama dan interaksi virtual. Fitur *multiplayer* dan ruang obrolan memungkinkan siswa bekerja sama dalam sebuah misi atau permainan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Saluky (2022) bahwa game digital dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif jika digunakan secara moderat.

Namun, dampak emosional menunjukkan kecenderungan negatif, terutama pada indikator “mudah marah ketika waktu bermain dibatasi” (mean 3.40). Hal ini mengindikasikan munculnya pola ketergantungan emosional pada permainan, yang juga ditemukan dalam penelitian Luwas (2022) mengenai kecanduan game online pada anak dan remaja.

Dalam aspek akademik, nilai mean **2.82** menunjukkan dampak akademik berada pada kategori *cukup* namun mengarah ke negatif. Banyak siswa yang menunda tugas (mean 3.25) dan mengalami penurunan fokus belajar (3.05). Walaupun demikian, tidak semua siswa menunjukkan penurunan prestasi signifikan, yang tergambar dari indikator “prestasi menurun” (mean 2.60). Artinya, dampak akademik lebih terasa pada manajemen waktu dan konsentrasi, bukan langsung pada nilai.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox membawa dampak positif pada aspek sosial, dampak campuran pada aspek emosional, dan dampak cenderung negatif pada aspek akademik apabila durasi bermain tidak dikontrol.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak penggunaan Roblox terhadap perkembangan sosial dan akademik siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa Roblox memberikan dampak yang beragam, mencakup aspek positif maupun negatif. Dari segi durasi bermain, sebagian besar siswa memainkan Roblox antara satu hingga dua jam per hari, dengan sebagian lainnya bermain lebih dari dua jam. Durasi ini berpengaruh langsung terhadap pola perilaku mereka, terutama pada aspek konsentrasi dan pengelolaan waktu belajar.

Pada aspek sosial, Roblox terbukti memberikan dampak positif yang cukup signifikan. Permainan ini mendorong siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan sesama pemain, baik teman sebaya maupun pemain lain secara daring. Hal ini terlihat dari skor mean indikator sosial yang berada pada kategori cukup tinggi. Namun demikian, interaksi sosial yang berkembang lebih banyak terjadi secara virtual dibandingkan interaksi langsung.

Di sisi emosional, penggunaan Roblox menunjukkan dampak campuran. Meskipun permainan memberikan rasa senang bagi siswa, terdapat pula kecenderungan munculnya emosi negatif, seperti mudah marah ketika waktu bermain dibatasi dan rasa cemas ketika tidak bisa bermain. Hal ini mengindikasikan adanya potensi ketergantungan emosional pada game jika tidak dilakukan pendampingan yang tepat.

Dari aspek akademik, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Roblox memiliki dampak cukup signifikan terhadap penurunan fokus dan manajemen waktu belajar siswa. Kebiasaan menunda tugas dan gangguan konsentrasi menjadi indikator yang paling menonjol, meskipun tidak seluruh siswa mengalami penurunan prestasi belajar secara langsung. Dengan

DOI: <https://doi.org/10.xxxx/PISA.xxxx.xxx>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

demikian, dampak akademik dari penggunaan Roblox cenderung mengarah ke sisi negatif apabila durasi bermain tidak dikontrol.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Roblox dapat memberikan manfaat dalam hal interaksi sosial dan kreativitas, tetapi juga menimbulkan risiko dalam aspek emosional dan akademik. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi, membatasi, dan mengarahkan penggunaan game ini agar tetap berada dalam batas wajar sehingga tidak mengganggu perkembangan anak maupun proses belajar mereka.

Daftar Pustaka

1. Ali, S., & Shin, K. Y. (2023). *The effects of online games on students' academic performance*. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 13(2), 112–125.
2. APJII. (2022). *Laporan survei internet Indonesia 2022*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
3. Hootsuite, & We Are Social. (2023). *Digital 2023: Indonesia*. We Are Social.
4. Luwas, Y. M. Y. (2022). *Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa SMA*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 9(1), 55–63.
5. Roblox Corporation. (2023). *Roblox annual report 2023*. Roblox Corporation.
6. Rogers, A. (2023). *Gamification in modern classrooms: Impacts on student motivation and participation*. Education and Information Technologies, 28(4), 4511–4525.
7. Saluky, S. (2022). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Indonesian Journal of Educational Technology, 5(2), 88–96.
8. Smith, J. (2021). *Children's emotional responses to digital gaming: A behavioral study*. Journal of Child Psychology and Behavior, 14(3), 201–214.
9. Thompson, L., & Green, M. (2020). *Virtual social interaction among elementary school children*. Journal of Digital Childhood Development, 6(2), 95–108.
10. Walker, P. (2021). *Screen time and emotional regulation in elementary students*. Child Development Research, 18(1), 77–89.
11. Williams, C. (2020). *Online multiplayer games and collaborative skills in children*. Journal of Interactive Learning, 12(3), 144–159.
12. Yusof, N., & Rahman, H. (2021). *Digital game engagement and learning behavior in primary school students*. Malaysian Journal of Education Studies, 10(4), 33–47.
13. Zhang, L. (2022). *Impact of mobile gaming on attention span among young learners*. Journal of Educational Psychology Studies, 15(1), 28–39.
14. Pratama, R. (2021). *Dampak penggunaan internet pada siswa sekolah dasar di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 7(1), 40–52.
15. Nurhayati, S. (2020). *Pengaruh media digital terhadap perilaku sosial anak usia sekolah*. Jurnal Psikologi Anak, 4(2), 122–134.
16. Dewi, A. (2022). *Manajemen waktu belajar pada siswa pengguna media digital*. Jurnal Pendidikan Karakter, 13(2), 210–221.
17. Hasan, M. (2023). *Kecenderungan kecanduan game online pada anak usia 10–14 tahun*. Jurnal Psikologi Remaja, 9(1), 66–78.