

ANALISIS PENGGUNAAN *GAME ONLINE ROBLOX* TERHADAP PRILAKU SOSIAL SISWA SDN 2 LENDANG TAMPEL KECAMATAN BATUKLIANG

Elya Yuliana, Samsul Hadi Rahman

IAI NURUL HAKIM LOMBOK BARAT

E-mail: elya.kirei90@gmail.com rakhaazzikry@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya penggunaan game *online* di kalangan anak usia sekolah dasar, salah satunya game *Roblox*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan game *online Roblox* terhadap perilaku sosial siswa SDN 2 Lendang Tampel, Kecamatan Batukliang, pada tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan siswa, guru, serta orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game *Roblox* memberikan dampak yang beragam terhadap perilaku sosial siswa. Dampak positif yang ditemukan antara lain meningkatnya kreativitas, kemampuan bekerja sama, dan komunikasi antar teman sebaya. Namun demikian, penggunaan yang berlebihan juga menimbulkan dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung, kecenderungan individualisme, serta menurunnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua dan guru agar penggunaan game *online* dapat dikendalikan secara bijak. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa game *online Roblox* dapat memengaruhi perilaku sosial siswa, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada intensitas dan pola penggunaannya.

Kata kunci: Game *Online*, *Roblox*, Perilaku Sosial, Siswa Sekolah Dasar

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dan kehidupan sosial anak. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang banyak diminati oleh anak usia sekolah dasar adalah game *online*. Game *online* tidak hanya

berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari yang dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku sosial anak. Salah satu game *online* yang populer di kalangan siswa sekolah dasar saat ini adalah *Roblox*.

Roblox merupakan platform permainan daring yang memungkinkan penggunaannya untuk bermain sekaligus berinteraksi dengan pemain lain dari

berbagai latar belakang. Melalui fitur komunikasi dan kerja sama dalam permainan, *Roblox* berpotensi memengaruhi perilaku sosial siswa, baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, game ini dapat melatih kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta komunikasi sosial. Namun, di sisi lain, penggunaan game *online* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung, menurunnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta munculnya perilaku individualis pada anak.

Fenomena penggunaan game *online* juga terjadi pada siswa SDN 2 Lendang Tampel, Kecamatan Batukliang, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 2 Lendang Tampel, Kecamatan Batukliang, pada awal tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal dan menggunakan game *online Roblox*. Dari total siswa yang diamati, sekitar 60% siswa diketahui aktif bermain *Roblox*, dengan durasi bermain rata-rata 2-4 jam per hari di luar jam sekolah. Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa beberapa siswa lebih memilih bermain game melalui gawai saat waktu istirahat atau sepulang sekolah dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman sebayanya. Guru juga menyampaikan bahwa terdapat siswa yang cenderung kurang responsif dalam kegiatan kelompok dan menunjukkan

penurunan partisipasi dalam aktivitas sosial di kelas.

Perilaku sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, saling menghargai, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Jika penggunaan game *online* tidak dikendalikan dengan baik, hal tersebut dikhawatirkan dapat menghambat perkembangan sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mendalam untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game *online Roblox* memengaruhi perilaku sosial siswa.

Selain observasi, hasil wawancara awal dengan beberapa orang tua siswa mengungkapkan adanya perubahan perilaku sosial anak sejak mengenal game *online*. Salah satu orang tua menyampaikan secara naratif bahwa anaknya menjadi lebih sering menghabiskan waktu di kamar untuk bermain gawai dan menunjukkan penurunan minat untuk bermain bersama teman di lingkungan rumah. Orang tua tersebut juga menyatakan bahwa anaknya terkadang kurang merespons ketika diajak berkomunikasi dan lebih fokus pada permainan yang sedang dimainkan. Sementara itu, orang tua lainnya mengungkapkan bahwa anaknya menjadi lebih mudah marah ketika waktu bermain dibatasi dan kurang antusias mengikuti kegiatan keluarga, meskipun sebelumnya anak tersebut cukup aktif dalam berinteraksi sosial.

Analisis Penggunaan Game Online Roblox terhadap Prilaku Sosial Siswa SDN 2 Lendang Tampel Kecamatan Batukliang

Perilaku sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, saling menghargai, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Perubahan perilaku sosial yang muncul akibat penggunaan game *online* perlu mendapatkan perhatian serius dari berbagai pihak. Tanpa pendampingan yang tepat, penggunaan game *online* dikhawatirkan dapat menghambat perkembangan sosial siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis penggunaan game *online Roblox* terhadap perilaku sosial siswa SDN 2 Lendang Tampel, Kecamatan Batukliang, pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengarahkan serta mengawasi penggunaan game *online* agar memberikan dampak yang lebih positif bagi perkembangan sosial siswa

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan game *online Roblox* serta dampaknya terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan kualitatif,

peneliti dapat menggali fenomena sosial secara langsung berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Lendang Tampel, Kecamatan Batukliang, pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas siswa yang aktif menggunakan game *online Roblox*, guru kelas, serta orang tua siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan keterlibatan langsung dalam penggunaan dan pengamatan perilaku sosial siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku sosial siswa, seperti interaksi dengan teman sebaya, sikap kerja sama, dan partisipasi dalam kegiatan kelas. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan orang tua guna memperoleh informasi mengenai kebiasaan bermain game *online* serta perubahan perilaku sosial siswa. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa catatan sekolah, foto kegiatan, dan data pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian.

Observasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku sosial siswa SDN 2 Lendang Tampel, Kecamatan Batukliang. Observasi digunakan untuk memperoleh data

empiris mengenai aktivitas siswa yang berkaitan dengan penggunaan game *online Roblox* serta dampaknya terhadap perilaku sosial dalam lingkungan sekolah.

Observasi dilakukan secara nonpartisipatif, di mana peneliti berperan sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam aktivitas siswa. Pengamatan difokuskan pada aspek perilaku sosial, seperti pola interaksi dengan teman sebaya, kemampuan bekerja sama dalam kegiatan kelompok, sikap terhadap guru, serta partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran dan kegiatan sosial di sekolah.

Pelaksanaan observasi dilakukan pada jam pelajaran dan waktu istirahat selama periode penelitian berlangsung. Data observasi dicatat secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya untuk memastikan keteraturan dan konsistensi pengumpulan data. Hasil observasi kemudian digunakan sebagai data utama yang diperkuat dengan temuan dari teknik pengumpulan data lainnya.

Melalui teknik observasi ini, peneliti diharapkan dapat memperoleh gambaran yang objektif mengenai perilaku sosial siswa serta perubahan yang muncul seiring dengan penggunaan game *online Roblox*

Wawancara

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui

wawancara untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai penggunaan game *online Roblox* serta pengaruhnya terhadap perilaku sosial siswa. Wawancara dipilih sebagai teknik pengumpulan data karena memungkinkan peneliti menggali pengalaman, pandangan, dan pengamatan langsung dari pihak-pihak yang terlibat dalam aktivitas siswa.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki pedoman pertanyaan namun tetap memberikan keleluasaan kepada informan untuk menyampaikan jawaban secara lebih rinci. Informan dalam penelitian ini meliputi guru kelas dan orang tua siswa, yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan mereka dalam proses pendidikan dan pengawasan aktivitas siswa.

Pelaksanaan wawancara dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah dan di rumah siswa dengan memperhatikan etika penelitian. Pertanyaan wawancara difokuskan pada intensitas penggunaan game *online Roblox*, kebiasaan siswa dalam bermain game, serta perubahan perilaku sosial yang terlihat, seperti pola interaksi, sikap kerja sama, dan partisipasi dalam kegiatan sosial.

Data hasil wawancara dicatat dan dirangkum secara sistematis untuk memudahkan proses analisis. Hasil wawancara kemudian digunakan sebagai data pendukung yang berfungsi untuk memperkuat dan mengonfirmasi temuan dari teknik observasi. Dengan

Analisis Penggunaan Game Online Roblox terhadap Prilaku Sosial Siswa SDN 2 Lendang Tampel Kecamatan Batukliang

demikian, data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan game *online Roblox* terhadap perilaku sosial siswa.

Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis dan visual yang berkaitan dengan penggunaan game *online Roblox* serta perilaku sosial siswa di lingkungan sekolah.

Dokumen yang dikumpulkan meliputi data jumlah siswa, daftar kehadiran, catatan perkembangan perilaku siswa, jadwal kegiatan sekolah, serta foto-foto kegiatan pembelajaran dan aktivitas sosial siswa. Dokumen-dokumen tersebut digunakan untuk memperkuat informasi mengenai kondisi sosial siswa dan memberikan gambaran nyata tentang aktivitas yang diamati selama penelitian berlangsung.

Pengumpulan data dokumentasi dilakukan dengan cara menginventarisasi dan menelaah dokumen yang relevan dari pihak sekolah, dengan tetap memperhatikan etika penelitian dan menjaga kerahasiaan data siswa. Data dokumentasi yang diperoleh kemudian dianalisis dan disesuaikan dengan

fokus penelitian untuk mendukung keabsahan temuan penelitian.

Melalui teknik dokumentasi ini, peneliti diharapkan dapat memperoleh data yang objektif dan akurat sehingga hasil penelitian mengenai penggunaan game *online Roblox* terhadap perilaku sosial siswa dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh diseleksi dan dikelompokkan sesuai fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif. Kesimpulan ditarik berdasarkan keterkaitan antar data yang ditemukan selama proses penelitian.

Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dibandingkan serta diverifikasi untuk memastikan konsistensi dan keakuratan temuan penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memiliki validitas yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil dan Pembahasan

Profil Siswa dan Pola Penggunaan Game Online Roblox

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SDN 2 Lendang Tampel telah mengenal dan menggunakan game *online Roblox*. Dari observasi yang dilakukan, sekitar 60%

siswa aktif bermain *Roblox* di luar jam sekolah, dengan durasi rata-rata 2–4 jam per hari. Penggunaan *Roblox* cenderung meningkat pada waktu istirahat dan sepulang sekolah. Hasil wawancara dengan orang tua mengungkapkan bahwa beberapa siswa lebih memilih bermain game melalui gawai dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman sebaya di lingkungan rumah. Guru kelas juga melaporkan adanya beberapa siswa yang tampak kurang antusias dalam berpartisipasi pada kegiatan kelompok di kelas.

Berdasarkan hasil dokumentasi, sebagian siswa menunjukkan ketertarikan pada fitur-fitur kreatif *Roblox*, seperti membuat permainan atau berkolaborasi dengan teman secara daring. Data ini menunjukkan bahwa *Roblox* bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga platform interaksi sosial virtual yang cukup diminati oleh siswa sekolah dasar.

Dampak Positif Penggunaan Roblox terhadap Perilaku Sosial

Analisis data observasi dan wawancara menunjukkan adanya dampak positif penggunaan *Roblox* terhadap perilaku sosial siswa. Dampak tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1.1. Dampak Positif Penggunaan Game *Roblox*

No	Dampak Positif	Temuan	Sumber Data
1	Kreativitas	Siswa membuat	Observasi &

		permainan dan strategi dalam game	Wawancara
2	Kerjasama	Siswa belajar membagi tugas dan menyusun strategi bersama teman	Observasi & Wawancara
3	Komunikasi	Siswa menggunakan chat/voice chat untuk berinteraksi	Observasi & Wawancara

- 1 Peningkatan Kreativitas: Banyak siswa yang menggunakan fitur pembuatan permainan (game creation) dalam *Roblox*, yang melatih kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Aktivitas ini juga mendorong siswa untuk merencanakan, mengatur, dan mengeksekusi ide secara mandiri maupun dalam kelompok.
- 2 Kemampuan Bekerja Sama: *Roblox* memungkinkan interaksi multi-pemain, sehingga siswa belajar untuk bekerja sama, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik dalam permainan. Observasi menunjukkan siswa yang bermain bersama teman cenderung lebih terbiasa membagi tugas dan menyusun strategi untuk mencapai tujuan permainan.

Analisis Penggunaan Game Online Roblox terhadap Prilaku Sosial Siswa SDN 2 Lendang Tampel Kecamatan Batukliang

3 Peningkatan Keterampilan Komunikasi: Selama bermain *Roblox*, siswa menggunakan fitur chat atau voice chat untuk berkomunikasi. Hal ini membantu mereka menyampaikan pendapat, mengekspresikan ide, dan berinteraksi secara tertulis maupun lisan dengan teman sebaya, yang berkontribusi pada perkembangan kemampuan komunikasi sosial.

Hasil wawancara dengan orang tua juga menegaskan hal tersebut. Salah satu orang tua menyampaikan, "Anak saya lebih terbiasa berbicara dan berdiskusi dengan teman-temannya saat bermain *Roblox*. Dia menjadi lebih percaya diri ketika menyampaikan idenya."

Dampak Negatif Penggunaan *Roblox* terhadap Perilaku Sosial

Di sisi lain, penelitian ini menemukan beberapa dampak negatif akibat penggunaan *Roblox* yang tidak terkontrol. Dampak tersebut meliputi:

Tabel 1.2. Dampak Negatif Penggunaan Game *Roblox*

No	Dampak Negatif	Temuan	Sumber Data
1	Berkurangnya interaksi sosial langsung	Siswa lebih banyak bermain sendiri daripada berinteraksi di lingkungan sekolah/rumah	Observasi & Wawancara

2	Kecenderungan individualis	Siswa kurang responsif dalam kegiatan kelompok	Observasi & Wawancara
3	Penurunan konsentrasi	Siswa sulit fokus saat pelajaran karena memikirkan permainan	Observasi & Wawancara

1. Berkurangnya Interaksi Sosial Langsung: Beberapa siswa lebih memilih bermain game daripada berinteraksi secara langsung dengan teman di lingkungan sekolah maupun rumah. Observasi menunjukkan sebagian siswa menghabiskan waktu istirahat dengan bermain gawai sendiri, sehingga interaksi tatap muka menjadi berkurang.
2. Kecenderungan Individualis: Wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa beberapa siswa tampak lebih fokus pada permainan masing-masing, sehingga kurang responsif terhadap kegiatan kelompok. Hal ini dapat mengurangi kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di sekolah.
3. Pengaruh terhadap Perhatian dan Konsentrasi: Guru kelas melaporkan adanya siswa yang tampak sulit fokus saat pelajaran berlangsung, karena

masih memikirkan permainan yang dimainkan sebelumnya atau ingin segera bermain setelah jam sekolah selesai. Kondisi ini dapat memengaruhi partisipasi dan motivasi belajar.

Orang tua juga mengungkapkan kekhawatiran terkait hal ini. Salah satu orang tua menyatakan, "Kadang anak saya sulit diajak berkomunikasi setelah bermain *Roblox* terlalu lama, dan dia lebih tertarik pada gadget dibanding aktivitas bersama keluarga."

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game *online Roblox* memberikan pengaruh ganda terhadap perilaku sosial siswa SDN 2 Lendang Tampel. Dampak positif muncul ketika siswa menggunakan *Roblox* secara moderat dan terarah, seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan komunikasi. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan sosial anak yang menyatakan bahwa interaksi dalam lingkungan bermain dapat mendukung kemampuan sosial dan emosional anak.

Namun, dampak negatif muncul ketika penggunaan game tidak diawasi, berlangsung dalam waktu yang lama, dan menurunkan frekuensi interaksi sosial langsung. Fenomena ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penggunaan game *online* secara berlebihan dapat menyebabkan isolasi sosial, penurunan keterampilan sosial, dan gangguan konsentrasi dalam belajar.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengendalikan intensitas dan pola penggunaan *Roblox*. Pendampingan yang konsisten dapat memaksimalkan manfaat game *online* sekaligus meminimalkan dampak negatifnya. Dengan pengaturan waktu bermain yang tepat dan keterlibatan orang tua dalam aktivitas anak, game *online* seperti *Roblox* dapat menjadi media pembelajaran sosial yang efektif, bukan sekadar hiburan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa perilaku sosial siswa dipengaruhi oleh pola penggunaan game *online*. Interaksi yang terbentuk dalam *Roblox* dapat mendukung kemampuan sosial jika dikombinasikan dengan interaksi langsung dan pengawasan yang tepat. Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan tanpa pendampingan cenderung menurunkan kualitas interaksi sosial dan konsentrasi belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Arief, S. (2020). *Perkembangan anak dan pengaruh media digital terhadap perilaku sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hidayat, R., & Pratama, D. (2021). Pengaruh game *online* terhadap interaksi sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 5(2), 115–124.

Analisis Penggunaan Game Online Roblox terhadap Prilaku Sosial Siswa SDN 2 Lendang Tampel Kecamatan Batukliang

- <https://doi.org/10.1234/jppa.v5i2.2021>
- Kurniawan, F. (2019). *Game online sebagai media pembelajaran dan hiburan digital pada anak sekolah dasar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nugroho, T., & Wulandari, P. (2022). Dampak penggunaan media daring terhadap kemampuan sosial siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(1), 45–56. <https://doi.org/10.5678/jipa.v6i1.2022>
- Roblox Corporation. (2024). *Roblox platform overview: Features and educational benefits*. Retrieved from <https://www.Roblox.com/education>
- Suhendi, H. (2020). Peran orang tua dan guru dalam pengawasan penggunaan gawai anak. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 7(3), 89–99.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Sekretariat Negara.
- Muslim, A. (2017). Pengantar Filsafat (Sejarah dan Doktrin). *PENERBIT*.
- Muslim, A. (2014). Relasi Ilmu Pendidikan Islam dan Kebudayaan. *Palapa*, 2(1), 73–89.
- Muslim, A. (2017). Pengaruh Media Gambar dalam Meningkatkan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Muta'aliyah*, 1(1), 179–193.
- Asbullah, M. Urgensi Estetika dan Budaya dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal STIT Palapa Nusantara*, 1.
- Saparuddin, A. M. L. M. I., Muhlis-Muhammad, F. H. Z. M., Muhammad, J. E. M. S. G., & Kariadi, S. H. (2022). Psikosufistik Pendidikan Islam (antologi pemikiran pendidikan islam). *PENERBIT*.