ABSTRAK

Ni'mah, Robithotun. 2026. "*Pengaruh Game Online Roblox Terhadap Perilaku Serta Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 MI Nurul Jadid Gresik*". Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dosen Pembimbing Skripsi: Diana Lutfiana Ulfa, S.Pd.I., M.Pd

Kata Kunci: *Game Online, Roblox, Perilaku, Prestasi Belajar*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh populernya permainan Roblox dikalanggan peserta didik usia sekolah dasar, dimana rata-rata di usia 13 tahun keatas dan menjadikan platform *game online* dengan penetrai tertinggi dikalangan anak-anak secara global. Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena Roblox dirancang memiliki karakteristik mekanisme *reward* instan berupa badge, item dan robux yang secra psikologis merangsang dopamin, sehinggah peserta didik mampu berjam-jam bermain Roblox. Berdasarkan observasi awal di MI Nurul Jadid, terdapat dua permasalahan yang saling terkait mengenai penurunan motivasi belajar dan adanya paparan konten pornografi melalui interaksi saat bermain Roblox yang mengancam pembentukan *akhlakul karimah*.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu : (1) Untuk mendeskripsikan intensitas bermain *game online* Roblox pada peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Gresik, (2) Untuk menguji pengaruh intensitas bermain *game online* Roblox terhadap perilaku sosial peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Gresik, (3) Untuk menguji pengaruhi intensitas bermain *game online* Roblox terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Gresik

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex post facto terhadap seluruh populasi peserta didik kelas 5 (n=22) yang diambil melalui teknik total sampling. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner skala likert 1-5 untuk mengukur intensitas bermain dan perilaku, serta dokumentasi nilai rapor untuk prestasi belajar. Analisis data menggunakan uji prasyarat (normalitas Kolmogorov- Smirnov dan linieritas) serta Regresi Linier sederhana dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) intensitas bermain Roblox tergolong tinggi dengan skor 27, 86, (2) terdapat pengaruh signifikan dan kuat antara intensitas bermain Roblox dengan perubahan perilaku peserta didik dengan nilai signifikansi P= 0,002 (<0,05), terlihat pada emosi yang tidak stabil, penurunan intraksi sosial, dan perubahan gaya bahasa komunikasi, (3) Terdapat pengaruh tetapi tidak signifikan antara intensitas bermain Roblox terhadap prestasi belajar peserta didik dengan nilai (p= 0,415 > 0,05), dan terdapat pengaruh positif dalam permainan Roblox yang mana peserta didik mampu menguasai berbagai bahasa daerah maupun bahasa luar negeri karena peserta didik bermain dengan pengguna luar daera atau luar negeri.

ABSTRACK

Ni' Mah, Robithotun. 2026. “The Influence Of The Online Game Roblox On The Behavior And Learning Achievement Of Fifth-Grade Students At Mi Nurul Jadid Gresik.” Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University, Tulungagung. Thesis Supervisor: Diana Lutfiana S.Pd. I., M.Pd.

Keywords: Online Games, Roblox, Behavior, Learning Achievement

This research is motivated by the popularity of the Roblox game among elementary school-aged students, where the average age is 13 years and above and makes it the online gaming platform with the highest penetration among children globally. This phenomenon is increasingly influential because Roblox is designed to have an instant reward mechanism in the form of badges, items and robux which psychologically stimulate dopamine, so that students are able to play Roblox for hours. Based on initial observations at MI Nurul Jadid, there are two interrelated problems regarding decreased learning motivation and exposure to pornographic content through interactions while playing Roblox which threatens the formation of noble morals.Based on these problems, the objectives of this study are: (1) To describe the intensity of Roblox online game play among fifth-grade students at MI Nurul Jadid Gresik, (2) To examine the effect of Roblox online game play intensity on the social behavior of fifth-grade students at MI Nurul Jadid Gresik, and (3) To examine the effect of Roblox online game play intensity on the academic achievement of fifth-grade students at MI Nurul Jadid Gresik.

This study used a quantitative approach with an ex post facto design on the entire population of fifth-grade students (n=22) drawn through a total sampling technique. Data collection was conducted using a 1-5 Likert scale questionnaire to measure play intensity and behavior, as well as documentation of report card grades for academic achievement. Data analysis used prerequisite tests (Kolmogorov-Smirnov normality and linearity) and simple Linear Regression with the help of IBM SPSS Statistics 25.

The results of the study showed that: (1) the intensity of playing Roblox was classified as high with a score of 27.86, (2) there was a significant and strong influence between the intensity of playing Roblox and changes in student behavior with a significance value of $P = 0.002$ (<0.05), seen in unstable emotions, decreased social interaction, and changes in communication language style, (3) There was an influence but not significant between the intensity of playing Roblox on student learning achievement with a value ($p = 0.415 > 0.05$), and there was a positive influence in the Roblox game where students were able to master various regional and foreign languages because students played with users from outside the region or abroad.

تجريدي

نعمة، روبيثوتون. 2026. "تأثير لعبة روبلوكس الإلكترونية على سلوك وتحصيل طلاب الصف الخامس في مدرسة نور الجديد الابتدائية في جريسيك". رسالة ماجستير. برنامج إعداد معلمي المرحلة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة السيد علي رحمت الله الإسلامية الحكومية، تولونج أجونج. المشرفة على الرسالة: ديانا لطفيانة، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، روبلوكس، السلوك، التحصيل الدراس،

يستند هذا البحث إلى شعبية لعبة روبلوكس بين طلاب المرحلة الابتدائية، حيث يبلغ متوسط أعمارهم 13 عامًا فأكثر، مما يجعلها منصة الألعاب الإلكترونية الأكثر انتشارًا بين الأطفال على مستوى العالم. وتزداد هذه الظاهرة تأثيرًا نظرًا لتصميم روبلوكس الذي يوفر مكافآت فورية على شكل شارات وعناصر وعملات روبوكس، مما يحفز إفراز الدوبامين، وبالتالي يتمكن الطلاب من اللعب لساعات طويلة. وبناءً على الملاحظات الأولية في مدرسة نورول جديد، تبين وجود مشكلتين مترابطتين: انخفاض دافعية التعلم، والتعرض لمحتوى إباحي أثناء اللعب، مما يهدد بناء القيم الأخلاقية النبيلة

يستند هذا البحث إلى انتشار لعبة روبلوكس بين طلاب المرحلة الابتدائية، بمتوسط عمر 13 عامًا فأكثر. استنادًا إلى هذه المشكلات، تهدف هذه الدراسة إلى: (1) وصف مدى كثافة لعب لعبة روبلوكس الإلكترونية بين طلاب الصف الخامس في مدرسة نورول جديد جريسيك، (2) دراسة تأثير كثافة لعب لعبة روبلوكس الإلكترونية على السلوك الاجتماعي لطلاب الصف الخامس في مدرسة نورول جديد جريسيك، و(3) دراسة تأثير كثافة لعب لعبة روبلوكس الإلكترونية على التحصيل الدراسي لطلاب الصف الخامس في مدرسة نورول جديد جريسيك.

استخدمت هذه الدراسة منهجًا كميًا بتصميم استرجاعي على جميع طلاب الصف الخامس (ن=22) الذين تم اختيارهم باستخدام أسلوب المعاينة الشاملة. جُمعت البيانات باستخدام استبيان بمقياس ليكرت من 1 إلى 5 لقياس شدة اللعب والسلوك، بالإضافة إلى توثيق درجات التقارير المدرسية للتحصيل الدراسي. استخدم تحليل البيانات اختبارات مسبقة (اختبار كولموغوروف–سميرنوف للتوزيع الطبيعي والخطية) والانحدار الخطي البسيط باستخدام برنامج IBM SPSS Statistics 25.

أظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (1) صُنفت شدة لعب روبلوكس بأنها عالية، حيث بلغت 27.86، (2) وُجد تأثير قوي ودال إحصائيًا بين شدة لعب روبلوكس والتغيرات في سلوك الطلاب، بقيمة ، والتي تمثلت في عدم استقرار المشاعر، وانخفاض التفاعل ($0.05>$) $P = 0.002$ دلالة إحصائية الاجتماعي، وتغيرات في أسلوب التواصل اللغوي، (3) وُجد تأثير، وإن لم يكن دالًا إحصائيًا، بين ، ($p = 0.415 > 0.05$) شدة لعب روبلوكس وتحصيل الطلاب الدراسي، بقيمة دلالة إحصائية وكان هناك تأثير إيجابي للعبة روبلوكس، حيث تمكن الطلاب من إتقان لغات محلية وأجنبية متنوعة، نظرًا للعبهم مع مستخدمين من خارج المنطقة أو من خارج البلاد.