

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era yang serba digital dan modern saat ini, transformasi digital telah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan termasuk transportasi, komunikasi, pendidikan dan hiburan yang mengalami perkembangan pesat.¹ Salah satu yang paling digemari dari berbagai usia mulai tua sampai anak-anak adalah teknologi internet, yang awalnya menjadi alat bantu bagi orang dewasa, kini telah merambah ke dunia anak-anak, bahkan sudah sulit dipisahkan dari keseharian. Salah satu manifestasi paling nyata adalah game online yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna melalui mekanisme *reward* dan interaktivitas tinggi sehingga game online sangat populer pada saat ini.²

Perkembangan teknologi digital yang pesat ini sudah di era society 5.0 mengubah paradigma pembelajaran diseluruh lingkup pendidikan di dunia, kemajuan ini menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Namun, dengan kemajuan teknologi menimbulkan tantangan baru bagi pendidik di dunia

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Panduan Transformasi Digital Pendidikan di Era Society 5.0*. Jakarta: Kemendikbudristek. (2023)

² Memunah, M dan Huzaimah. “*Pengembangan Game Edukasi Interaktif Berbasis Adobe Animate untuk Meningkatkan Pengenalan dan Pemahaman Hewan serta Habitatnya pada Anak Usia Dini*” *Jurnal Multi Media dan IT*. Vol. 9 No. 1, 2025

pendidikan. Salah satunya adalah adanya *game* online, populasi *game online* yang setiap tahun selalu meningkat menyebabkan kecanduan dan sulit melepaskan diri atau rasa sulit berhenti bermain. Fenomena ini menciptakan problematika bagi guru dan orang tua yang merasa cemas karena *game online* menjadikan peserta didik malas untuk belajar.³

Secara teoritis, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan seharusnya memperkuat motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Namun, dalam kenyataannya Roblox justru memicu paradoks, alih-alih menjadi alat edukatif, Roblox membuat kecanduan melalui mekanisme teori *flow* dimana kondisi psikologis pemain mengalami kehilangan kesadaran waktu terlalu tenggelam dalam permainan.⁴ Mereka bermain dikarenakan mencari pelarian terhadap tekanan, hiburan, dan kebutuhan psikologis yang tidak terpenuhi di kehidupan nyata. Paparan konten berbahaya seperti pornografi dalam Roblox melanggar prinsip, terutama dalam konteks pendidikan islam yang menekankan pembentukan akhlak sejak dini.

Menurut laporan tahunan dari Roblox Corporation, lebih dari 40% pengguna harian Roblox berusia dibawah 13 tahun dan menjadikan salah satu platform *game* dengan penetrasi tertinggi

³ UNICEF Indonesia. “*Laporan Perlindungan Anak di Duniaa Digital: Resiko dan Strategi Pencegahan*”.

⁴ Chen, J. “*Flow In Games: Revisiting Csikszentmihalyi in the Age of Hyper-Casual Gaming*”. *Computers in Human Behavior*, 141, 2023. hal 107.

dikalangan anak usia sekolah dasar. Di Indonesia, Roblox termasuk dalam permainan yang paling banyak di unduh oleh anak-anak, menunjukkan bahwa popularitas yang signifikan dikalangan peserta didik.⁵ Roblox telah menjadi bagian trend anak muda termasuk pelajar, karena termasuk permainan *survival shooote* terbaik yang dimainkan di Handphone.

Roblox memiliki potensi edukatif dengan fitur kreativitas, problem sloving, dan kolaboratif yang dapat mendukung pembelajaran, tetapi implementasinya dalam konteks peserta didik Madrasah Ibtidaiyah justru memicu dampak negatif yang signifikan terhadap perilaku dan prestasi akademik peserta didik. Harapan bahwa teknologi *game online* dapat menjadi pengganti media pembelajaran yang konvensional menjadi media pe mbelajaran yang efektif dan menyenangkan ternyata bertolak belakang dengan kenyataan dimana *game* Roblox justru menjadi distraksi yang mengurangi motivasi belajar dan menjadikan perilaku peserta didik bermasalah, karena Roblox termasuk *game* adiktif yang mana dalam satu platform permainan menyajikan berbagai macam permainan di dalamnya.

Penelitian yang dilakukan Fajar pada tahun 2024 mengonfirmasi bahwa *game online* Roblox memiliki sifat adiktif karena platform

⁵ Roblox Corporation, *Annual Report 2024*, hal. 10. (https://s27.g4cdn.com/984876518/files/doc_financials/2024/ar/Roblox-2025-Proxy_2024-AR-1-, diakses pada 09 September 2025, 08:18)

Roblox memiliki beberapa macam permainan dalam satu platform.⁶ Terdapat juga dampak positif pada kemampuan kognitif, tetapi dampak negatif pada prestasi dan perilaku lebih dominan. Dalam pendidikan Islam, permasalahan ini sangat menghawatirkan. Paparan konten pornografi dalam *game* Roblox termasuk mempengaruhi aturan pendidikan Islam yang menekankan pembentukan akhlakul karimah.

Mayoritas penelitian *game online* masih terfokus pada para remaja atau dewasa, padahal peserta didik usia sekolah dasar sangat mudah untuk membentuk karakternya. Sementara penelitian Roblox terhadap peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah masih minim. Mamunah dan Huzaimah dalam penelitiannya mengembangkan *game* edukatif interaktif untuk anak usia dini, yang menunjukkan bahwa *game* dapat dirancang untuk tujuan edukatif.⁷ Namun, Roblox menjadi distraksi tersendiri yang mana membuat peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar dan perilaku peserta didik mengalami perubahan.

Dari data diatas, urgensi penelitian ini semakin nyata mengingat skala masalah yang menghawatirkan. Berdasarkan survey yang dilakukan Roblox Corporation, 40% pengguna berusia dibawah 13 tahun dengan 2,07% pengguna aktif di Indonesia, survey ini menunjukkan bahwa Roblox sudah menyebar sangat luas dikalangan

⁶ Mochamad Fajar dkk., "Kecanduan Game Online pada Remaja: Studi Kasus terhadap Pengguna Roblox di Wilayah Perkotaan," *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, Vol. 12, No. 2 (2024), hlm. 145–158

⁷Memunah, M dan Huzaimah. hal 036–041.

peserta didik dasar.⁸ Penelitian ini penting dilakukan karena dampak dari permainan Roblox tidak hanya pada aspek akademik, tetapi meluas pada kesehatan fisik dan mental, aspek moral dan perilaku, paparan konten yang tidak sesuai umur, gangguan pola tidur dan aktivitas sehari-hari.

Mayoritas penelitian *game online* selama ini fokus pada remaja dan dewasa muda, sementara penelitian Roblox terhadap peserta didik MI masih sangat terbatas, padahal usia-uisa ini rentan dan kritis dalam pembentukan karakter. Oleh itu, diperlukan pemahaman yang mendalam terhadap pola pengaruh Roblox terhadap perilaku dan prestasi peserta didik dalam konteks pendidikan Islam.

MI Nurul Jadid dipilih menjadi tempat penelitian karena memiliki keunikan dan kemenarikan tersendiri. Lembaga ini mempresentasikan pendidikan Islam tingkat dasar yang mengalami tantangan modernisasi teknologi dengan mempertahankan ajaran nilai-nilai Islam. Berdasarkan observasi awal di MI Nurul Jadid, menemukan fenomena darurat dimana peserta didik tidak hanya mengalami penurunan prestasi akademik tetapi peserta didik juga terpapar konten pornografi melalui interaksi saat bermain Roblox. Hal ini diketahui oleh guru MI Nurul Jadid ketika salah satu teman korban bercerita bahwa temanya pernah diajak oleh lawan mainnya di Roblox untuk membuka situs pornografi dan mempraktikkannya saat permainan berlangsung.

⁸ Roblox Corporation, *Annual Report 2024*, hal. 10.

Mengingat fenomena Roblox dan dampaknya yang sangat marak terjadi di Indonesia khususnya di lingkungan pendidikan, maka penelitian ini menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti. Kecanduan dalam bermain Roblox dapat menimbulkan rasa malas untuk belajar yang berakibat menurunnya prestasi akademik peserta didik. Dampak negatif lainnya adalah peserta didik akan lupa waktu saat bermain yang berakibat kecanduan bermain Roblox selama berjam-jam, hal tersebut bisa berakibat masalah kesehatan fisik dan dapat mempengaruhi aspek moral dan perilaku peserta didik, seperti mereka menunjukkan sikap keras kepala, menarik diri dari lingkungan dan egois.

Oleh karena itu, perlu adanya pengkajian yang mendalam terhadap pola pengaruh *game* Roblox terhadap perilaku dan prestasi peserta didik dalam konteks pendidikan Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang dampak Roblox terhadap anak usia sekolah dasar, memberikan panduan bagi guru dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget, dan dapat mengembangkan instrumen penelitian dengan konteks serupa. Memperhatikan kompleksitas fenomena Roblox beserta dampaknya yang sangat marak di Indonesia khususnya di lingkungan pendidikan, maka peneliti merasa urgent untuk mengetahui lebih mendalam “ Pengaruh Game Online Roblox terhadap Perilaku serta Prestasi Belajar Siswa Kelas V MI Nurul Jadid Gresik” sebagai upaya memberikan solusi komprehensif bagi fenomena ini.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Penelitian ini mengidentifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas, yaitu:

- a. Adanya penurunan motivasi belajar
- b. Adanya penurunan perilaku peserta didik
- c. Paparan konten pornografi

2. Batasan Masalah

Mencegah adanya penyimpangan pemahaman dari masalah yang diteliti, maka ada batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan sampel peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Gresik.
- b. Penelitian ini dibatasi oleh dua aspek yaitu, aspek perilaku dan prestasi peserta didik,
- c. Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh *game online* Roblox

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitas peserta didik dalam bermain *game online* Roblox?
2. Apakah ada pengaruh *game online* Roblox terhadap perubahan perilaku peserta didik MI Nurul Jadid Gresik?

3. Apakah ada pengaruh *game online* Roblox terhadap prestasi belajar peserta didik MI Nurul Jadid Gresik?

D. Tujuan Penelitian

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 pengaruh intensitas bermain *game online* Roblox terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Gresik.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bisa membantu menambah literatur, sebagai wadah dan bahan untuk pengembangan pengetahuan dan menjadi cakrawala berpikir di bidang pendidikan tentang dampak *game* Roblox terhadap anak usia sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Instansi

Penelitian ini memberikan gambaran terhadap dampak *game* Roblox terhadap perilaku dan prestasi peserta didik, sehingga dapat dijadikan pertimbangan oleh pihak lembaga untuk membuat kebijakan penggunaan teknologi digital di lingkungan sekolah.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran terhadap masyarakat khususnya orang tua mengenai pentingnya pengawasan dan pendampingan dalam bermain Roblox. Sehingga orang tua bisa mengatur waktu bermain, memilih konten yang sesuai dan mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak.

c. Bagi Penelitian

Temuan dalam penelitian ini dapat menjadi landasan pengembangan bagi penelitian berikutnya.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada penelitian ini digunakan untuk menguji ada atau tidak ada pengaruh game online Roblox terhadap perilaku dan prestasi peserta didik dengan batasan hanya kelas V MI Nurul Jadid Gresik. Penelitian ini terfokus pada pengaruh game online Roblox terhadap perilaku dan prestasi peserta didik kelas V.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

- a. Pengaruh dalam penelitian ini merujuk pada daya yang ditimbulkan saat bermain Roblox terhadap perilaku dan prestasi peserta didik. pengaruh langsung atau tidak, positif atau negatif

dan dapat diukur melalui perubahan yang bisa diamati dan adanya laporan.⁹

- b. *Game* Roblox merupakan platform *game online* berbasis *user-generated content* yang memungkinkan pemain membuat dan bermain dalam dunia virtual 3D, dengan tambahan fitur sosial seperti membuat avatar, *chatting*, dan bermain bersama.¹⁰ Penelitian ini berfokus pada pola penggunaannya oleh peserta didik, bukan pada konten teknis atau mekanisme penggunaannya.
- c. Perilaku adalah segala bentuk tindakan, kebiasaan dan interaksi sosial yang ditampilkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, khususnya berkaitan dengan emosional, disiplin, dan interaktif sosial.
- d. Prestasi akademik adalah sesuatu yang tidak hanya diukur dari nilai rapor tetapi juga mencakup indikator non-akademik seperti motivasi belajar, ketepatan waktu, partisipasi dalam kelas dan konsentrasi belajar.

2. Penegasan Oprasional

Penegasan operasional dalam penelitian ini fokus pada variabel-variabel utama yang bisa diamati dan diukur secara

⁹ Fathurrohman, M. "*Digital Parenting: mendampingi Anak di Era Game dan Gadget*". (Yogyakarta: Penerbit Edukasi Studio, 2024).

¹⁰ Tiyani Yulastika, dkk, "Motif Penggunaan *Game online* Roblox Pada Anak Usia Sekolah" *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 9 No. 9 (2023), hal 369

langsung dalam konteks peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Gresik. *Game online* Roblox didefinisikan secara operasional sebagai sebuah aktivitas bermain pada platform Roblox yang dilakukan peserta didik di luar jam sekolah, dengan durasi waktu dan jenis permainan yang berbeda di setiap peserta didik. Penggunaan Roblox dalam penelitian ini tidak mencakup aspek teknik pengembangan konten tetapi pada pola intraksi, durasi bermain yang bisa mengubah perilaku dan prestasi peserta didik.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui gambaran keseluruhan isi pada penelitian. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini antara lain:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini akan berisi latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI, bab ini berisi deskripsi teori, peneloitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN bab ini akan berisi rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data , dan tahapan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN, bab ini berisi deskripsi data yang telah dikumpulkan dan berisi pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN, bab ini akan berisi pengaruh game online Roblox terhadap perilaku dan prestasi peserta didik kelas V MI Nurul Jadid Gresik.

BAB VI PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dan saran penelitian. Bagian akhir ini akan terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan biodata penulis.