



**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* ROBLOX TERHADAP PERILAKU
MENYIMPANG SISWA KELAS V SDN KATULAMPA 1**

**ANALYSIS OF THE IMPACT OF THE ONLINE GAME ROBLOX ON
DEVIANT BEHAVIOR OF GRADE V STUDENTS AT KATULAMPA 1
ELEMENTARY SCHOOL**

Inang Syafari Bethan^{1a}, Gugun Gunadi¹, Anne Effane¹

^{1a}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda

Korespondensi: Inang syafari bethan (inangsyafaribethan@gmail.com)

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda

Abstrak

Kebiasaan interaksi sosial anak-anak usia sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital. Permainan daring seperti Roblox, yang semakin populer di kalangan anak-anak sekolah dasar, adalah salah satu contoh teknologi yang banyak digunakan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengevaluasi serta menganalisis bagaimana penggunaan permainan daring Roblox mempengaruhi perilaku sosial anak-anak kelas lima di SD Katulampa 1, Kota Bogor. Metodologi penelitian ini adalah kualitatif, dengan menggunakan format studi kasus. Partisipan penelitian adalah 60 siswa kelas lima yang dibagi menjadi dua kelompok studi, kelas V A dan kelas VB, dengan 10 siswa yang diidentifikasi sebagai pengguna reguler permainan Roblox. Observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, perilaku sosial siswa dipengaruhi oleh penggunaan permainan daring Roblox.

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

Abstract

The social interaction habits of elementary school children are greatly influenced by advances in digital technology. Online games such as Roblox, which are increasingly popular among elementary school children, are an example of technology widely used by

students. This study aims to describe, evaluate, and analyze how the use of the online game Roblox affects the social behavior of fifth-grade children at SD Katulampa 1, Bogor City. The research methodology is qualitative, using a case study format. The research participants were 60 fifth-grade students divided into two study groups, class V A and class V B, with 10 students identified as regular Roblox players. Observation, in-depth interviews, and documentation were used as data collection methods. The results of the study indicate that students' social behavior is influenced by the use of the online game Roblox.

Keywords: Online Games, Roblox, Social Behavior, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah sangat mempengaruhi banyak bidang kehidupan, termasuk di dalam kehidupan anak-anak usia sekolah dasar. (Wardany et al., 2021). Di zaman digital sekarang, Anak-anak berkembang dan beradaptasi dalam lingkungan yang tidak terpisahkan dari pemakaian teknologi digital, seperti perangkat elektronik, akses internet, dan berbagai *game online*. Teknologi ini tidak hanya digunakan untuk kegiatan bersenang-senang, tetapi juga menjadi faktor dalam membentuk cara berpikir, perilaku, serta interaksi anak dalam lingkungan sehari-harinya. Situasi ini membuat anak-anak rentan terhadap berbagai akibat, baik yang menguntungkan maupun yang merugikan, dari kemajuan teknologi digital.

Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, lebih dari enam puluh persen anak yang sedang menjalani pendidikan di tingkat dasar terdaftar sebagai pengguna internet yang aktif. Kegiatan di internet ini sebagian besar didominasi oleh tujuan hiburan, terutama dalam mengakses dan bermain *game online*. Angka yang tinggi ini menunjukkan bahwa teknologi digital sudah menjadi bagian penting dari kehidupan anak-anak, termasuk saat mereka tidak berada di sekolah. Fenomena ini menyoroti peran

signifikan dunia digital dalam membentuk pengalaman sosial dan perilaku anak usia sekolah dasar.

Game online kini telah menjadi salah satu jenis kesenangan digital yang sangat disukai oleh anak-anak. (Ulya et al., 2021). Dengan *game online*, pemain dapat berinteraksi secara virtual dengan orang lain tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Interaksi ini memungkinkan komunikasi, kerja sama, dan kompetisi dengan orang dari latar belakang yang berbeda. Namun, jika anak bermain *game online* terlalu banyak, hal itu dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Penggunaan *game online* yang tinggi pada anak-anak di sekolah dasar dapat berdampak pada cara mereka berperilaku secara sosial, terutama dalam keterampilan berkomunikasi, kolaborasi, dan pengelolaan emosi saat berinteraksi dengan teman-teman. Menurut Febriandika & Sisri (2022) Anak-anak yang menggunakan waktunya lebih banyak untuk bermain *game* sering kali lebih terfokus pada dunia virtual daripada pada situasi sosial yang nyata di sekitar mereka. Beberapa dampak negatif yang mungkin terjadi meliputi pengurangan interaksi langsung, peningkatan perilaku agresif, penurunan kemampuan mengontrol emosi, serta berkurangnya konsentrasi dalam belajar (Nahdi, 2021).

Roblox adalah salah satu platform *game online* yang sangat disukai oleh siswa sekolah dasar. Melalui platform ini, pemain dapat menciptakan dan

menjelajahi dunia virtual, serta berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lainnya secara daring. Roblox juga berfungsi sebagai lingkungan sosial digital di mana anak muda dapat mengembangkan rasa percaya diri dan keterampilan interaksi sosial mereka (Wulandari et al., 2025). Secara positif, Roblox dapat membantu mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan memecahkan masalah anak. Namun, jika penggunaan Roblox tidak diawasi atau tidak ada pembatasan waktu yang cukup, dapat menimbulkan berbagai masalah sosial, seperti kecenderungan untuk bermain berlebihan, terpaparnya bahasa yang kurang sopan, dan penurunan kualitas interaksi sosial di kehidupan nyata.

Berdasarkan pengamatan di SDN Katulampa 1 Kota Bogor, dari 60 siswa kelas V, terdapat 10 siswa yang terdeteksi sebagai pengguna aktif Roblox. Mereka menunjukkan perubahan perilaku sosial, seperti emosi yang tidak stabil, penggunaan bahasa yang kurang sopan, serta penurunan dalam konsentrasi saat belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak pemanfaatan permainan daring Roblox terhadap interaksi sosial anak-anak kelas V di SDN Katulampa 1, Kota Bogor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan yaitu menggunakan studi kasus. Metode ini dipilih karena memberi kesempatan kepada peneliti untuk menyelidiki fenomena sosial secara mendetail dalam lingkungan yang alami serta menggambarkan kenyataan sosial berdasarkan pengalaman langsung dari para peserta penelitian (Sugiyono, 2013). Penelitian ini

berlangsung dari akhir bulan Oktober hingga awal bulan Desember.

Lokasi penelitian terletak di SDN Katulampa 1 yang bertempat di Kelurahan Katulampa, Kecamatan Bogor Timur, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini dikelilingi oleh area permukiman masyarakat dan memiliki keragaman siswa dengan berbagai latar belakang sosial. Pemilihan SDN Katulampa 1 sebagai lokasi penelitian didasarkan pada adanya fenomena awal terkait perubahan perilaku sosial siswa yang berhubungan dengan permainan online, khususnya Roblox.

Subjek penelitian melibatkan siswa kelas V di SDN Katulampa 1, sebanyak 60 siswa, terbagi dalam kelas V A dan V B. Dari total tersebut, 10 siswa teridentifikasi sebagai pengguna aktif *game online* Roblox yang menjadi fokus penelitian ini. Selain siswa, guru kelas juga dilibatkan sebagai sumber informasi tambahan untuk memahami perilaku sosial siswa di sekolah.

Metode penelitian ini menggunakan instrumen observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk langsung melihat perilaku siswa di lingkungan sekolah, termasuk interaksi sosial antara siswa, sikap selama proses belajar, dan kedisiplinan mereka (Sugiyono 2019). Wawancara yang mendalam dilakukan kepada siswa dan guru untuk menggali pengalaman, pendapat, dan pandangan mereka mengenai penggunaan *game online* Roblox serta dampaknya terhadap perilaku sosial siswa. Instrumen wawancara dirancang secara terstruktur agar data yang dikumpulkan relevan dengan tujuan penelitian.

Model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, digunakan untuk menganalisis data penelitian. Metode triangulasi digunakan untuk membandingkan data dari wawancara

dan observasi guna memverifikasi validitasnya untuk mendapatkan temuan yang lebih tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa melalui proses observasi dan wawancara mendalam dengan guru serta siswa kelas V di SDN Katulampa 1, data yang terkumpul menunjukkan bahwa efek penggunaan *game online* Roblox berpengaruh pada perilaku sosial siswa dalam berbagai hal. Dari wawancara, diketahui bahwa beberapa siswa yang aktif bermain Roblox menghabiskan waktu antara dua hingga tiga jam sehari untuk bermain di luar jam sekolah. Bermain game menjadi kegiatan hiburan dan pengisi waktu luang bagi mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Febriandika & Sisri (2022) yang menyebutkan bahwasannya *game online* mampu membentuk tingkah laku sosial anak-anak di sekolah dasar melalui penggunaan yang lama dan intens.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, siswa yang sering menggunakan Roblox tetap dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya di sekolah. Meskipun begitu, interaksi tersebut cenderung lebih banyak membahas tentang pengalaman bermain games, bukan tentang kegiatan belajar atau interaksi sosial lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa dunia maya mulai mempengaruhi cara siswa berkomunikasi sosial di sekolah. Temuan ini selaras dengan riset terdahulu yang mengindikasikan bahwa *game online* bisa mengubah cara anak berinteraksi dari dunia nyata menjadi dunia virtual (Pradana & Lestari, 2020). Bermain game menjadi kegiatan hiburan dan pengisi waktu luang bagi mereka. Unsur kesenangan, interaksi sosial, dan keinginan siswa untuk diterima oleh

teman sebaya mereka semuanya berkontribusi pada minat mereka terhadap permainan Roblox (Yuliasatika et al., 2023) Namun, siswa juga tetap menunjukkan minat untuk berinteraksi dan bermain secara langsung dengan teman-teman di sekolah. Ini mengindikasikan bahwa interaksi sosial yang langsung tetap penting bagi siswa.

Wawancara juga menunjukkan bahwa siswa familiar dengan berbagai istilah dan bahasa yang digunakan di game Roblox. Sebagian dari mereka mengaku pernah menggunakan istilah itu dalam percakapan sehari-hari. Guru mengonfirmasi bahwa meskipun penggunaan bahasa yang kurang pantas kadang muncul dalam interaksi antar siswa, hal itu masih dapat dikontrol. Ekspresi bahasa dan perilaku verbal anak-anak di dunia nyata mungkin terpengaruh oleh paparan komunikasi di lingkungan digital (Rahmawati & Hidayat, 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan bahasa dalam game daring terhadap perilaku verbal siswa, sejalan dengan pandangan (Akbar et al., 2023).

Dari segi interaksi sosial, umumnya siswa memiliki hubungan pertemanan yang baik di lingkungan sekolah. Namun, ada beberapa siswa yang lebih banyak membahas tentang *game* daripada terlibat dalam aktivitas kelompok. Guru kelas juga menyampaikan bahwa beberapa siswa cenderung membentuk kelompok pertemanan berdasarkan kesamaan minat terhadap *game online*. Meskipun tidak menimbulkan konflik sosial yang signifikan, pola ini berpotensi mengurangi keterlibatan siswa dalam aktivitas sosial yang lebih luas. Fenomena tersebut sejalan dengan temuan Maitreyawira (2019) yang menyatakan bahwa ketertarikan berlebihan terhadap *game online* dapat membatasi ruang interaksi sosial siswa dalam kegiatan sekolah. Hal ini

menunjukkan adanya perubahan fokus sosial yang disebabkan oleh ketertarikan mereka terhadap *game* online. Perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas di sekolah dasar dapat berkurang karena seringnya penggunaan *game online* (Pratama et al., 2023). Hasil penelitian ini mendukung pendapat Subagyo et al (2025) yang menyatakan bahwa teknologi digital dapat mempengaruhi cara interaksi sosial anak-anak.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online* Roblox masih dapat mengikuti proses belajar. Namun, pada beberapa siswa terlihat penurunan konsentrasi dan mereka mudah teralihkan. Guru menekankan pentingnya aturan larangan membawa gadget ke sekolah untuk menjaga fokus dan disiplin belajar siswa. Melalui keterlibatan aktif guru dalam memantau dan mempromosikan perilaku baik di kelas, dampak buruk penggunaan teknologi digital pada anak dapat dikurangi (Sulastri, 2021). Temuan ini sesuai dengan pendapat Adji Firmansyah & Septi Gumindari (2024) yang mengungkapkan bahwa efek buruk dari *game online* terhadap hasil belajar bisa diminimalkan lewat pengawasan dan pengelolaan yang sesuai.

Pada aspek emosional, beberapa siswa menunjukkan emosi yang tidak stabil ketika waktu bermain *game* mereka dibatasi. Meski begitu, situasi ini tidak sampai menyebabkan perilaku agresif di sekolah. Ini menunjukkan bahwa dampak emosional dari *game online* masih berada pada tahap awal dan dapat dikendalikan dengan dukungan yang tepat. Temuan ini mendukung pandangan Sopian (2023) tentang pentingnya peran guru dalam mengarahkan penggunaan teknologi digital pada anak.

Secara keseluruhan, penggunaan *game online* Roblox belum menyebabkan

perilaku menyimpang yang serius pada siswa kelas V SDN Katulampa 1. Namun, ada tanda-tanda perubahan perilaku sosial yang perlu diperhatikan, terutama yang berkaitan dengan bahasa, konsentrasi belajar, dan pola interaksi sosial. Oleh karena itu, peran aktif sekolah sangat dibutuhkan dalam memberikan pembinaan, membatasi waktu bermain, dan penguatan pendidikan karakter agar pengaruh negatif dari *game online* dapat diminimalkan, sebagaimana dinyatakan (Gautama & Santi, 2021).

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa kelas V di sekolah dasar yang menggunakan *game online* Roblox mengalami perubahan dalam perilaku sosial mereka di sekolah. Perubahan ini terlihat dalam cara mereka berinteraksi, berbicara sehari-hari, mengelola emosi, dan konsentrasi saat belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya sebagai sarana untuk bersenang-senang, tetapi juga berperan dalam pengalaman sosial yang dapat mempengaruhi perilaku siswa dalam konteks pendidikan dasar.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pembahasan penggunaan *game online* Roblox di sekolah dasar negeri dengan metode kualitatif studi kasus, yang menjadikan pengalaman siswa dan guru sebagai fokus utama dalam memahami fenomena ini. Keaslian penelitian ini tercermin dari analisis dampak perilaku sosial yang nyata di sekolah, sehingga memberikan gambaran langsung tentang bagaimana interaksi sosial siswa berlangsung di zaman teknologi digital. Dalam konteks akademis, hasil penelitian ini berkontribusi kepada pengembangan studi pendidikan dasar dan literasi digital, dengan menekankan pentingnya keseimbangan antara penggunaan

teknologi dan pembentukan perilaku sosial anak.

Dampak penelitian ini sangat luas dalam bidang pendidikan dan sosial. Di dalam sekolah, Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi para pengajar dan pihak sekolah untuk meningkatkan pengawasan, bimbingan, dan penguatan pendidikan karakter dalam penggunaan teknologi digital. Dari sudut pandang sosial dan budaya, penelitian ini menekankan pentingnya mempertahankan nilai-nilai interaksi langsung, sopan santun berkomunikasi, dan pengendalian emosi di era di mana media digital semakin banyak digunakan oleh anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi konkret dan konseptual untuk menciptakan lingkungan pendidikan dasar yang responsif terhadap kemajuan teknologi, serta mendukung perkembangan perilaku sosial siswa secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada SDN Katulampa 1 di Kota Bogor atas izin dan dukungan yang diberikan dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para guru dan siswa kelas V SDN Katulampa 1 yang telah ikut serta dan memberikan informasi penting selama penelitian berlangsung. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan mendukung pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

Adji Firmansyah & Septi Gumiandari. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Morfologi : Jurnal*

Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, 2(1), 37–54. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.285>

Akbar, M. A. N., Sari, R., & Hidayah, F. (2023). Game online dan perilaku menyimpang remaja (Studi di Kecamatan Alas, Sumbawa). *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 8(3), 1020–1035.

Febriandika, A., & Sisri, H. (2022). Dampak permainan daring terhadap aktivitas belajar siswa di SD Dharma Mulia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 25–36.

Gautama, I., & Santi, R. J. (2021). Game Online dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Psikologi Dan Pendidikan (JPPP)*, 5(3), 385–390.

Nahdi, S. (2021). Dampak Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 1347–1355.

Pradana, Y., & Lestari, D. (2020). Game online dan perubahan pola interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(2), 89–101.

Pratama, R., Suryani, D., & Hidayat, A. (2023). Dampak permainan daring terhadap perilaku dan aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 165–178.

Rahmawati, N., & Hidayat, R. (2022). Pengaruh media digital terhadap perkembangan komunikasi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(1), 45–56.

Subagyo, S., Tuti, D. L., Oktavia, H., Hikmah, N., Lestari, N. A. D., Najah, S. S., Haerunisa, S., Setiadi, R., Sadiyahwati, R., Rahman, Y. A., Masitoh, N., Setiawan, B., & Iasha, V. (2025). Dampak Game Online terhadap Penggunaan Bahasa dan

- Perilaku Sopan Santun Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4). <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.275>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sulastri, S. (2021). Peran guru dalam pendampingan penggunaan teknologi digital pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 201–210.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020–1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p1020-1035>
- Wulandari, A., Prasetya, I., & Nurul, H. (2025). Peran Roblox dalam pembentukan identitas generasi muda: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1656–1669.
- Yuliastika, T., Ramadani, N., & Kurniawan, D. (2023). Motif penggunaan game online Roblox pada anak usia sekolah. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan*, 10(1), 11333–11338.