



PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* ROBLOX TERHADAP KEMAMPUAN REGULASI EMOSI SISWA PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF ROBLOX GAME USAGE ON STUDENTS EMOTIONAL REGULATION ABILITY IN ELEMENTARY SCHOOL LEARNING

Deswita Kanahaya^{1a}, Rasmitadila¹, Rosna Wati²

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

^{1a}Korespondensi: Deswita Kanahaya (ditadeswita29@gmail.com)

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

²Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat memicu peningkatan penggunaan *game online* seperti *game* Roblox di kalangan siswa Sekolah Dasar. Kondisi ini mendorong perlunya kajian mengenai dampaknya terhadap aspek emosional, khususnya regulasi emosi yang berperan dalam kegiatan belajar. Kajian ini dilakukan untuk meneliti kontribusi aktivitas bermain *game* Roblox pada kapasitas regulasi emosi peserta didik dalam aktivitas belajar pada jenjang Sekolah Dasar. Riset ini mengimplementasikan pendekatan kuantitatif korelasional. Partisipan dalam penelitian ini adalah 71 siswa kelas IV SDN Banjarwaru 01. Pengambilan data dilaksanakan dengan menyebarkan angket kepada responden dan dihitung memakai *software* statistik SPSS untuk dianalisis secara statistik. Temuan ini mengindikasikan bahwa *game* Roblox termasuk dalam klasifikasi sedang, dengan *mean* sebesar 74,66. *Output* uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi mencapai $0,364 > 0,05$. Kesimpulan yang dapat diambil adalah penggunaan *game* Roblox pengaruhnya tidak signifikan terhadap kemampuan regulasi emosi siswa. Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan kontribusi penggunaan *game* Roblox terhadap regulasi emosi hanya 1,2%, sementara itu 98,8% lainnya disebabkan oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Kata Kunci: *Game* Roblox, Regulasi Emosi, Siswa, Sekolah Dasar

Abstract

The rapid development of digital technology has led to an increase in the use of online games, such as Roblox, among elementary school students. This condition encourages the need to examine its impact on emotional aspects, particularly emotional regulation, which plays an important role in learning activities. This study was conducted to investigate the contribution of playing Roblox to students' emotional regulation abilities during learning activities at the elementary school level. This research employed a quantitative correlational approach. The participants in this study were 71 fourth-grade students of SDN Banjarwaru 01. Data were collected by distributing questionnaires to respondents and analyzed statistically using SPSS statistical software. The findings indicate that the level of Roblox game usage falls into the moderate category, with a mean score of 74.66. The results of the hypothesis testing show a significance value of $0.364 > 0.05$. This indicates that the use of Roblox does not have a significant effect on students' emotional regulation abilities. The results of the coefficient of determination analysis show that the contribution of Roblox game usage to emotional regulation is only 1.2%, while the remaining 98.8% is influenced by other factors outside this study.

***Keywords:** Roblox Games, Emotion Regulation, Student, Elementary School*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mengakibatkan transformasi besar pada berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya dalam ranah pendidikan dan hiburan anak. Kemajuan teknologi memudahkan anak untuk mengakses berbagai media digital yang bersifat interaktif, salah satunya adalah *game online*. *Game online* berperan sebagai sarana penghibur yang banyak dimainkan oleh anak-anak karena memberikan sesi permainan yang menarik serta interaktif (Mulachela et al., 2020).

Termasuk dalam jajaran *game* virtual yang banyak disukai oleh anak-anak, *game* Roblox merupakan *platform* permainan *online* yang menyediakan sarana bagi pengguna dalam menggunakan jenis permainan yang dibuat oleh pengguna lain. Permainan ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi, berkolaborasi, serta menciptakan pengalaman bermain yang beragam (Wiyuna et al., 2024).

Selain sebagai sarana hiburan, *game* Roblox juga dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan pemain untuk menciptakan permainan mereka sendiri. Hal tersebut dapat mendorong kreativitas serta kemampuan berpikir anak dalam menciptakan berbagai bentuk permainan yang menarik (Yahsy & Syas, 2023). Melalui fitur personalisasi karakter yang tersedia, pemain juga dapat mengekspresikan diri melalui berbagai pilihan tampilan karakter yang unik dan beragam (Yuliastika et al., 2023).

Meskipun demikian, penggunaan *game online* juga dapat memunculkan berbagai dampak terhadap perkembangan psikologis anak. Salah satu aspek yang dapat dipengaruhi adalah kemampuan mengelola emosi. Regulasi emosi adalah potensi individu dalam mengenali, mengelola, serta mengendalikan emosi yang muncul dalam berbagai situasi yang dihadapi (Fadila et al., 2022).

Pengendalian aspek emosional menjadi faktor penting dalam perkembangan anak, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Peserta didik dengan kapasitas regulasi emosi

dalam kategori baik mampu mengendalikan perilaku, berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, serta mampu menghadapi berbagai tantangan yang muncul dalam kegiatan belajar (Hilmy et al., 2022).

Dalam aktivitas bermain *game*, anak dapat mengalami berbagai kondisi emosional, seperti perasaan senang ketika berhasil menyelesaikan tantangan atau perasaan kecewa ketika mengalami kekalahan. Apabila anak belum mampu mengelola emosi dengan baik, kondisi tersebut dapat mempengaruhi perilaku dan konsentrasi dalam proses pembelajaran (Prameswara & Lestari, 2021).

Namun demikian, hubungan antara penggunaan *game* Roblox dengan kemampuan regulasi emosi tidak selalu menunjukkan dampak yang sama pada setiap individu. Perkembangan regulasi emosi anak juga terbentuk melalui multifaktor, termasuk lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, maupun pengalaman sosial yang dimiliki oleh anak (Muryanto, 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan beberapa kondisi yang berkaitan dengan kebiasaan siswa dalam bermain *game* Roblox, yaitu: 1) mayoritas siswa memiliki kebiasaan bermain *game* Roblox pada waktu senggang; 2) beberapa siswa mengaku sering merasa marah ketika mengalami kekalahan dalam permainan; 3) siswa melaporkan munculnya rasa cemas saat menghadapi tantangan atau situasi kompetitif dalam *game*; 4) siswa merasa takut gagal ketika tidak dapat menyelesaikan misi atau level tertentu. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Prameswara & Lestari (2021) terkait kebiasaan mengakses *game* virtual oleh anak, yaitu: 1) anak-anak cenderung menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain *game online*; 2) pemakaian *game* secara

berlebihan mengakibatkan sebagian anak merasakan peningkatan emosi negatif; 3) sebagian anak mulai menunjukkan gejala kecanduan, yang ditandai dengan hilangnya minat terhadap aktivitas lain dan kebiasaan tidur yang tidak teratur.

Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai relevansi *game* Roblox sebenarnya berdampak pada perkembangan emosional siswa Sekolah Dasar. Meskipun *game online* berpotensi menjadi wahana hiburan dan kreativitas, aksesnya yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan tantangan tersendiri bagi perkembangan psikologi anak. Dengan demikian, riset ini dilaksanakan guna menemukan kontribusi *game* Roblox dalam membentuk kemampuan regulasi emosi peserta didik pada jenjang dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diadopsi adalah kuantitatif korelasional yang difokuskan untuk menguji seberapa hubungan dan pola asosiasi yang ada di antara dua variabel atau lebih (Waruwu et al., 2025). Pendekatan ini digunakan guna memahami keterkaitan setiap variabel penggunaan *game* Roblox sebagai variabel bebas dengan kemampuan regulasi emosi sebagai variabel terikat. Berikut ini bagan penelitian ditampilkan dalam



Gambar 1. Variabel penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SDN Banjarwaru 01. Populasi penelitian

mencakup seluruh siswa kelas IV dengan jumlah keseluruhan sebanyak 125. Sebaran populasi berdasarkan kategori tersebut secara rinci dipaparkan pada dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Jumlah responden

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	IV A	31
2	IV B	32
3	IV C	30
4	IV D	32
Total		125

Responden yang dilibatkan terdiri atas 71 peserta didik yang diperoleh melalui penerapan teknik *purposive sampling*. Cara ini merupakan metode yang mempertimbangkan karakteristik spesifik yang dibutuhkan dalam tujuan penelitian (Suriani et al., 2023). Sampel penelitian ini disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Jumlah sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IV A	10	8	18
2	IV B	9	9	18
3	IV C	9	9	18
4	IV D	8	9	17
Jumlah		36	35	71

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner tertutup dengan cara disebarkan langsung kepada responden. Adapun variabel yang diukur dalam instrumen ini ada dua, meliputi penggunaan *game* Roblox dan kemampuan regulasi emosi siswa. Variabel penggunaan *game* Roblox terdiri dari empat indikator, yaitu frekuensi, durasi, dampak terhadap aktivitas belajar dan manajemen waktu dan tanggung jawab belajar. Berdasarkan indikator tersebut maka

dirumuskan 29 pertanyaan untuk mengukur variabel tersebut. Kemudian pada variabel kemampuan regulasi emosi memiliki empat indikator utama, yakni strategi regulasi emosi, keterlibatan dalam perilaku, kontrol respons emosi dan penerimaan respons emosional yang dirumuskan menjadi 30 butir pertanyaan.

Sebagai langkah awal, instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitasnya guna menjamin bahwa skala tersebut bisa menjamin data yang benar serta konsisten (Amrudin et al., 2022). Proses pengujian pada studi ini meliputi uji validitas setiap butir instrumen dengan menerapkan formula Korelasi *Pearson* yang dirumuskan oleh *Karl Pearson*.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY - (\sum X)(\sum Y))}{\sqrt{((N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Hasil pengumpulan data kemudian diolah melalui analisis statistik deskriptif dengan tujuan memperoleh gambaran umum data penelitian sebelum dilakukan analisis yang lebih kompleks (Sofwatillah et al., 2024). Kemudian pemeriksaan prasyarat analisis melalui uji normalitas dan uji linearitas. Selain itu, dilakukan uji hipotesis, terdiri dari uji regresi linear, koefisien determinasi dan uji signifikansi dengan bantuan program SPSS versi 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian ini berupaya mengidentifikasi efek penggunaan *game* Roblox terhadap kapasitas pengendalian emosi siswa kelas IV SDN Banjarwaru 01. Data didapatkan melalui penyebaran kuesioner pada 71 murid yang menjadi subjek penelitian. Data yang didapat kemudian diolah guna memperoleh

gambaran setiap variabel sekaligus menguji keterkaitan antar variabel tersebut.

Variabel penggunaan game Roblox diukur menggunakan 29 butir pertanyaan. Hasil analisis statistik deskriptif variabel penggunaan *game* Roblox disajikan pada dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3. Statistik deskriptif variabel

Penggunaan Game Roblox	
Mean	74,66
Standard Error	1,057
Median	76,00
Mode	78
Standard Deviation	8,904
Sample Variance	79,284
Range	54
Minimal	45
Maximum	99
Sum	5301

Merujuk pada data yang disajikan dalam tabel 3. penggunaan *game* Roblox sebesar 74,66 yang tergolong sedang. Fakta ini menegaskan bahwa sebagian besar siswa memainkan *game* Roblox dalam intensitas yang masih berada pada tingkat yang wajar.

Penggunaan *game* Roblox pada siswa umumnya dilakukan pada waktu luang setelah kegiatan belajar. Salah satu daya tarik utama permainan ini yaitu tersedianya berbagai jenis *game* yang dapat dimainkan secara interaktif. Selain itu, *game* Roblox juga memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pengguna lain sehingga dapat menjadi sarana hiburan sekaligus interaksi sosial bagi siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *game* Roblox pada siswa Sekolah Dasar masih berada pada tingkat yang relatif terkendali. *Game online* pada dasarnya termasuk dalam kategori hiburan digital yang digemari anak-anak karena

menghadirkan aktivitas bermain yang menarik (Mulachela et al., 2020).

Kemampuan regulasi emosi siswa diukur menggunakan 30 butir pertanyaan yang mencakup 4 indikator. Hasil analisis statistik deskriptif variabel kemampuan regulasi emosi disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil analisis statistik deskriptif variabel

Kemampuan Regulasi Emosi	
Mean	69,14
Standard Error	1,132
Median	69,00
Mode	63
Standard Deviation	9,544
Sample Variance	92,094
Range	52
Minimal	45
Maximum	97
Sum	4909

Merujuk pada temuan analisis deskriptif, didapatkan rerata sebesar 69,14. Angka tersebut mengindikasikan bahwa secara kolektif responden berada pada golongan moderat. Data yang tertera dalam tabel mengonfirmasi bahwa kemampuan regulasi emosi siswa tergolong pada klasifikasi cukup beragam, tetapi sebagian besar siswa memiliki kompetensi manajemen emosi berkisar pada rata-rata. Kemampuan ini penting karena regulasi emosi berperan dalam membantu siswa mengendalikan perasaan, menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar, serta mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Sebelum melangkah pada tahap pengujian hipotesis, dilaksanakan terlebih dahulu uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas diterapkan guna menilai bagaimana sebaran statistik pada setiap variabel penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Hasil dari uji

normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 5. Hasil dari uji normalitas

One-Sample Kolmogorov Smirnov Test	
N	71
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200
Standar Normalitas	0,05

Tabel di atas menjelaskan hasil nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Hal tersebut menyatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji linearitas untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel penggunaan *game* Roblox dengan kemampuan regulasi emosi siswa bersifat linear. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. uji linearita

	.Nilai Sig
Linearity	0,323
Deviation from Linearity	0,744

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,744. Nilai tersebut lebih melampaui 0,05, dapat diartikan bahwa hubungan antara variabel penggunaan *game* Roblox dengan kemampuan regulasi emosi siswa bersifat linear.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* Roblox terhadap kemampuan regulasi emosi siswa dilakukan metode regresi sederhana. Temuan uji hipotesis tersaji pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. uji hipotesis

Variabel	B	β	t	Sig.
Penggunaan Game Roblox	0,119	0,109	0,913	0,364

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa perolehan uji hipotesis menunjukkan t hitung = 0,913 dan signifikansi 0,364. Maka dari itu, nilai signifikansi $> 0,05$, simpulan yang dapat diambil adalah tidak terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *game* Roblox terhadap regulasi emosi siswa.

Untuk mengetahui besarnya kontribusi penggunaan *game* Roblox terhadap kemampuan regulasi emosi siswa, dilakukan analisis koefisien determinasi yang hasilnya disajikan pada tabel dibawah ini: Tabel 8. r square

R	R Square	Kontribusi
0,109	0,012	1,2%

Dari tabel 8 dapat dilihat bahwa besaran r square mencapai 0,012 atau 1,2%. Temuan ini diartikan bahwa penggunaan *game* Roblox hanya memberikan kontribusi sebesar 1,2% terhadap kemampuan regulasi emosi siswa.

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan *game* Roblox tidak menjadi faktor utama yang mempengaruhi kemampuan regulasi emosi siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh tingkat penggunaan *game* yang masih berada pada kategori sedang sehingga tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap kondisi emosional siswa.

Kemampuan regulasi emosi pada anak ditentukan oleh berbagai aspek eksternal, antara lain kondisi keluarga, metode pengasuhan orang tua, juga hubungan sosial yang dilalui anak dalam rutinitas hariannya. Faktor-faktor tersebut memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan anak dalam mengenali dan mengendalikan emosi yang muncul (Hilmy et al., 2022). Di samping itu, anak usia Sekolah Dasar masih termasuk dalam fase

perkembangan emosional yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu, kemampuan regulasi emosi siswa tidak dapat dijelaskan hanya melalui aktivitas bermain game saja.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Zakhi (2024) yang menjelaskan bahwa meskipun seseorang sering bermain *game online*, mayoritas dari mereka tidak merasakan pengaruh berarti terhadap kegiatan akademik, dan tetap mampu mengutamakan kewajiban dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan daring belum tentu menimbulkan efek buruk terhadap perkembangan emosional anak apabila dilakukan dalam batas yang wajar. *Game* dapat berfungsi sebagai sarana hiburan serta media interaksi sosial bagi anak apabila digunakan dengan bijak (Yuliastika et al., 2023).

Dengan demikian, penggunaan *game* Roblox tidak dapat dianggap sebagai faktor utama yang mempengaruhi kemampuan regulasi emosi siswa. Kemampuan tersebut lebih banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang berkaitan dengan perkembangan psikologis serta lingkungan sosial anak. Meskipun penggunaan *game* Roblox tidak menunjukkan pengaruh signifikan, penelitian ini tetap memberikan kontribusi ilmiah dalam menunjukkan bahwa faktor lain memiliki peran yang jauh lebih dominan dalam membentuk kemampuan regulasi emosi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan studi, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya *game* Roblox tidak berdampak berarti pada kapasitas pengendalian emosi peserta didik. Pernyataan tersebut diperkuat

oleh hasil uji hipotesis dengan perolehan taraf signifikansi 0,364, melampaui batas 0,05. Konsekuensinya, hipotesis alternatif gugur, sedangkan hipotesis nol diterima. Sementara itu, perhitungan koefisien determinasi memperlihatkan besaran r^2 0,012 atau setara 1,2%, yang berarti bahwa penggunaan *game* Roblox hanya menyumbang 1,2% terhadap kemampuan regulasi emosi siswa. Adapun sebesar 98,8% lainnya disebabkan oleh faktor eksternal yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Maka dari itu, penggunaan *game* Roblox bukan merupakan faktor utama yang mempengaruhi regulasi emosi siswa pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrudin, Roni, P., Agustina, T., Ariantini, N., Rusmayani, N. G., Aslindar, D., Ningsih, K., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Mujiani, S., & Wicaksono, D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Fadila, A., Damiri, D., & Sari, R. (2022). Regulasi Emosi dan Penyesuaian Diri Pada Wanita Biseksual di Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 1-13.
- Hilmy, N. A., Barida, M., & Niken Susilowati. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa Melalui Konseling Kelompok Dengan Teknik Coping di SMK Sakti Gemolong. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2739-2747. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. . (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain).

- Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- Muryanto, S. A. (2021). Hubungan sibling rivalry dengan kemampuan regulasi emosi anak usia 5-6 tahun di tk kelurahan pisangan. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/60598>
- Prameswara, C. M., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksistha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 24–36.
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Wiyuna, T., Mulyati, D., & Fahdiran, R. (2024). Desain Game Menggunakan Roblox Sebagai Media Pembelajaran Astronomi. *SPEKTRA Journal*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.58797/sppkm.02.03>
- Yahsy, U. S., & Syas, M. (2023). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109. <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>
- Yuliastika, T., Mayasari, & Poerana, A. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364–371.
- Zakhi, M. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB Angkatan 59. *Journal Of Educational Review And Research*, 7(2), 116–123.