

**PENGARUH PENGGUNAAN ROBLOX GAME SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA
KELAS IV DI SD NEGERI 68 PALEMBANG**

Cindy Fatimah Azzahra¹), Murjainah², Aan Suriadi³

¹²³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail :¹ Cindyfatimahazzahra07@gmail.com, ² murjainah@univpgri-palembang.ac.id, ³ aansuriadi71@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether the use of Roblox Game as an interactive learning medium can improve the social interaction of fourth-grade students at SD Negeri 68 Palembang. Interactive learning media is considered one of the interesting ways to encourage students to be more actively involved in the learning process, especially in building cooperation and communication among peers. This research used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 21 students. Before the treatment was given, students were asked to complete a pretest questionnaire to measure their initial level of social interaction. The learning process was carried out in three meetings. The first meeting used conventional methods without any game. In the second and third meetings, students learned using Roblox games that were adjusted to the learning material. The games used were Roblox Brookhaven and Work at a Pizza Place. Students worked in small groups, and each of them took an active role during the gameplay. The researcher also provided student worksheets (LKPD) and observed their behavior while playing. After all the learning activities were completed, students filled out the posttest questionnaire. The results showed an increase in students' social interaction after participating in the game-based learning. Students became more active in communicating, helping each other, and working together during the lessons. Therefore, Roblox Game can be used as a fun and effective alternative learning medium to develop students' social skills.

Keywords: Roblox, social interaction, learning media, elementary students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *Roblox Game* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara yang menarik untuk mendorong siswa aktif terlibat dalam proses belajar, terutama dalam membangun kerja sama dan komunikasi antar teman. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diminta mengisi angket *pretest* untuk mengetahui tingkat awal interaksi sosial mereka.

Pembelajaran dilakukan selama tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan secara konvensional tanpa *game*. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa belajar menggunakan *game Roblox* yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Game yang digunakan adalah *Roblox Brookhaven* dan *Work at a Pizza Place*. Kegiatan belajar dilakukan secara berkelompok dan setiap siswa berperan aktif di dalam permainan. Peneliti juga membagikan LKPD dan mengamati perilaku siswa saat bermain. Setelah semua pembelajaran selesai, siswa kembali mengisi angket posttest. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial siswa setelah pembelajaran berbasis *game*. Siswa terlihat lebih aktif berbicara, saling membantu, dan bekerja sama selama proses belajar. Dengan demikian, *Roblox Game* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam melatih keterampilan sosial siswa.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Media Pembelajaran, *Roblox*, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Menurut Plass et al., (2024, h. 3), menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial siswa, yang sangat penting dalam pembentukan karakter mereka. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Beazidou dan Zygouris yang menemukan bahwa siswa sekolah dasar yang bermain game digital menunjukkan perkembangan positif dalam keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja dalam tim, mendengarkan, dan berkomunikasi, (Beazidou dan Zygouris, 2023, h. 7).

Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan generasi yang mampu menjaga moral, mengembangkan kecerdasan intelektual dan emosional, serta

membentuk karakter kepemimpinan.

Proses ini dapat dilakukan melalui tiga sumber pendidikan, yaitu pendidikan dalam keluarga, pendidikan di institusi pendidikan, dan pendidikan di lingkungan masyarakat atau pemuda.

Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan tidak hanya berkaitan dengan pengalihan pengetahuan, tetapi juga meliputi pelatihan keterampilan dan pengembangan karakter. Definisi pendidikan juga mencakup tindakan atau proses mendidik, di mana disiplin diterapkan pada pikiran atau karakter individu. Pendidikan bukanlah sesuatu yang statis sebaliknya, ia merupakan alat untuk perubahan yang dinamis. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mempengaruhi perilaku sosial individu yang dididik, sehingga menciptakan dampak positif bagi

masyarakat. Pentingnya pendidikan terlihat dari kemampuannya dalam membentuk individu, memperluas wawasan, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Susilawati, 2024, h. 1).

Dari berbagai teori yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan bertujuan untuk meningkatkan diri kita dan orang lain. Pendidikan tidak hanya mengubah individu, tetapi juga berkontribusi dalam membangun keterampilan sosial yang penting untuk berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sosial dalam pendidikan membantu anak-anak mengembangkan karakter, nilai-nilai, dan keterampilan yang diperlukan agar mereka dapat menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab di masyarakat.

Menurut Fahri dan Qusyairi (2019, h. 150) Dalam proses pembelajaran, penting adanya interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik. Sebagai pendidik, sangat penting untuk menyadari langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, di SD Negeri 68 Palembang, interaksi sosial siswa dalam kelas

masih terbatas. Siswa cenderung hanya merespons pertanyaan dari guru tanpa aktif berdiskusi atau bekerja sama dengan teman sebaya. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 68 Palembang, ditemukan bahwa banyak siswa aktif dalam bermain game online dibandingkan berinteraksi dalam pembelajaran di kelas. Ketika diberikan tugas kelompok, siswa cenderung bekerja sendiri dan kurang berdiskusi dengan teman. Selain itu, mereka lebih antusias bermain *game daring* di luar sekolah dari pada berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang berbasis kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun anak-anak memiliki potensi untuk berinteraksi melalui teknologi, penggunaannya dalam Pendidikan masih belum di optimalkan.

Dengan demikian, diperlukan inovasi yang mampu mengakomodasi minat siswa terhadap teknologi, sekaligus meningkatkan interaksi sosial mereka. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Roblox Game*, sebuah *platform* permainan digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan secara

kolaboratif. Penelitian oleh Arifin dan Rajendra, (2024, h. 5) menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan roblox dalam aktivitas bermain mengalami peningkatan kreativitas serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menggunakannya. Dengan memanfaatkan potensi *roblox* sebagai media pembelajaran siswa tidak hanya belajar dengan cara menyenangkan, tetapi juga terlibat dalam kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial mereka.

Peran interaksi sosial dalam perkembangan emosional anak-anak di sekolah dasar sangatlah signifikan. Pada tahap ini, anak-anak mulai menjalin hubungan dengan teman sebaya dan bergantung pada interaksi dengan orang dewasa untuk mendukung pertumbuhan sosial dan emosional mereka. Proses ini berkontribusi pada pembentukan identitas, pengaturan emosi, serta pengembangan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan (Nadia et al., 2023, h. 2729). Anak-anak di sekolah dasar berinteraksi dengan teman sebaya

yang memiliki latar belakang, minat, dan karakteristik yang beragam. Melalui interaksi sosial ini, mereka belajar untuk memahami perbedaan, bekerja sama, membangun persahabatan, dan mengatasi konflik. Interaksi sosial juga membantu anak-anak mengembangkan kemampuan komunikasi yang efektif (Nadia et al., 2023, h. 2734). Hal ini sejalan dengan temuan dari S. Lu & Smiles, (2022, h. 9) menjelaskan bahwa *platform* seperti *roblox* dapat memfasilitasi kolaborasi, pemecahan masalah bersama, dan komunikasi dua arah dalam lingkungan pembelajaran virtual. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, di mana setiap individu berperan aktif dan saling mempengaruhi. Oleh karena itu, interaksi ini bukan sekadar pertemuan, tetapi juga melibatkan dampak dan pengaruh yang terjadi di antara mereka.

Proses pembelajaran telah bertransformasi dari metode tradisional seperti ceramah menjadi metode modern yang memanfaatkan media pembelajaran. Kehadiran media dalam proses pembelajaran

terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan pemahaman siswa. Peran media edukasi sangat penting dalam membantu pendidik untuk mendorong, membimbing, dan memfasilitasi siswa, serta meningkatkan fungsi kognitif peserta didik (Endarto dan Martadi, 2022, h. 40). Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video edukasi, dan simulasi komputer, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode konvensional (Hajar, 2024, h. 293). Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan minat siswa.

Menurut Sukaryanti et al., (2023, h. 141) media pembelajaran adalah sarana yang dirancang sesuai dengan gaya belajar dan karakter siswa untuk membantu menyampaikan materi agar lebih jelas, menarik, bervariasi, dan kreatif. Media pembelajaran interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan

relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu media pembelajaran interaktif yang semakin populer di kalangan anak-anak adalah *game edukatif*, seperti *Roblox*. *Roblox* adalah *platform game* dan sistem pembuatan permainan yang memungkinkan pengguna untuk memprogram dan memainkan permainan yang dibuat oleh pengguna lain, dikembangkan dan diterbitkan oleh *Roblox Corporation*, sebuah perusahaan game asal Amerika (Ramdhani dan Imanda, 2024, h. 228). Selain sebagai sarana hiburan, *Roblox* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena fitur-fiturnya yang mendukung eksplorasi, kreativitas, dan interaksi sosial antar pemain.

Dalam pendidikan dasar, *Roblox* bisa digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan dunia virtual yang menarik, siswa dapat belajar sambil bermain, sekaligus mengasah kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan sosial, seperti bekerja sama dan berkomunikasi. Di *game roblox*, anak-anak bisa menjalankan misi, bermain peran, berpetualang, dan berinteraksi

di dunia virtual bersama teman. Pemilihan karakter dalam profil pengguna juga menjadi cara mereka mengekspresikan diri melalui fitur seperti wajah, pakaian, atau rambut. Dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, *Roblox* cocok untuk anak-anak, bahkan pemula. Situs resmi *Roblox* juga menyatakan bahwa platform ini aman untuk anak usia 4 tahun ke atas.

Game online Roblox dapat diakses secara gratis di berbagai platform, termasuk *Android*, *Windows*, *iOS*, *MacOS*, dan *Xbox One* (Yuliasatika, Mayasari, dan Poerana, 2023, h. 365). Selain disediakan fitur yang bisa diakses secara gratis, pengguna juga bisa membeli fitur atau item premium berbayar yang dapat dibeli menggunakan Robux. Robux merupakan mata uang dalam *Roblox* dalam yang digunakan untuk melakukan transaksi dalam game. Pengguna biasanya menggunakan istilah top-up untuk melakukan pembelian *Roblox* yang dapat dibeli melalui mini market tertentu. *Game online Roblox* memfasilitasi pengguna untuk berkomunikasi secara *online* melalui *room chat*, karena pada umumnya *game online* di desain

sebagai permainan multimedia yang tidak mengharuskan kehadiran pemain dalam satu tempat yang sama.

Fenomena yang terjadi di SD Negeri 68 Palembang menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan dalam penggunaan teknologi untuk membantu interaksi sosial siswa. Dibandingkan dengan kegiatan dikelas, siswa kelas IV lebih sering berpartisipasi dalam permainan *game online*, ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi memberikan kesempatan untuk berinteraksi, potensi tersebut belum sepenuhnya digunakan untuk mendukung pembelajaran formal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astini Suni (2020, h. 22) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, terutama selama pembelajaran daring di masa pandemi. Selain itu, (Mukaromah, 2020, h. 184) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa, yang menunjukkan jika teknologi diarahkan dengan tepat,

dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Sari (2022, h. 459) juga mendukung ini menyatakan bahwa teknologi digital dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengarahkan teknologi yang sudah ada, seperti *game online*, untuk mendukung pembelajaran di kelas agar siswa tidak hanya terlibat dalam interaksi sosial di dunia virtual, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif.

Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (2023) sekitar 75% anak usia sekolah dasar memiliki akses ke perangkat digital, dan lebih dari 50% di antaranya menggunakan perangkat tersebut untuk bermain game online selama lebih dari tiga jam sehari. *Roblox* menjadi salah satu *platform* yang populer di kalangan anak-anak karena antarmuka yang mudah digunakan dan fitur menarik yang mendukung kreativitas dan kolaborasi. Di sisi lain, survei internal SD Negeri 68 Palembang menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi belajar ketika

menggunakan media berbasis teknologi dibandingkan metode tradisional. Namun, para guru belum banyak memanfaatkan potensi teknologi ini untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran.

Penelitian dari Endarto & Martadi (2022, h. 42) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus meningkatkan minat belajar mereka. *Roblox*, sebagai salah satu game edukatif, memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga relevan dengan kehidupan siswa. Dengan memanfaatkan *Roblox*, siswa dapat belajar melalui dunia virtual yang menarik, mengasah kreativitas, berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berkomunikasi.

Interaksi sosial yang terjalin melalui fitur kolaboratif dalam *Roblox* memungkinkan siswa untuk saling berbagi ide, memecahkan masalah bersama, dan memahami perbedaan melalui kegiatan kolaboratif. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan

pembelajaran di SD Negeri 68 Palembang, di mana siswa membutuhkan media yang dapat memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam berinteraksi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan sejauh mana *Roblox* dapat dimanfaatkan secara positif sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada “Pengaruh Penggunaan *Roblox Game* sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV di SD Negeri 68 Palembang.” Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui efektivitas *Roblox* sebagai media pembelajaran, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengembangan kemampuan sosial siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *Pre – Experimental Design*, yang termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Tujuan dari pendekatan kuantitatif ini adalah untuk menguji apakah variabel

eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak, *pre – experimental design* merupakan metode yang meneliti hubungan antara variabel dengan melakukan observasi langsung terhadap faktor yang diduga menjadi penyebab dan perbandingannya (Sugiyono, 2022). Jenis desain yang digunakan adalah *tipe one group pretest-posttest*, dimana penelitian dilakukan dengan memberikan *Pre-test* terlebih dahulu sebelum perlakuan diberikan. Berdasarkan data jumlah murid di SD Negeri 68 Palembang, maka besarnya sampel yang diambil dalam penelitian ini sekitar 33,33% yaitu sebanyak 21 siswa dari kelas IV.B. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t, dengan terlebih dahulu menguji prasyarat normalitas dan homogenitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini berupa angket dan dokumentasi. Hasil angket dan dokumentasi sebagai berikut: Data hasil akhir penelitian ini diperoleh melalui pemberian angket *pretest* dan *posttest* kepada siswa kelas IV.B SD

Negeri 68 Palembang. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *roblox*.

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengisian angket interaksi sosial yang terdiri dari 16 butir pernyataan. Angket tersebut diberikan kepada siswa kelas kelas IV.B yang digunakan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Roblox Game* Sebagai Pembelajaran Interaktif terhadap Interaksi Sosial Siswa SD Negeri 68 Palembang pada Bab VII. Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Pelajaran IPAS kelas IV.

Adapun uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,317 untuk data *pretest* dan 0,270 untuk data *posttest* karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Homogenitas bahwa varians antara data *pretest* dan data *posttest* interaksi sosial siswa kelas IV adalah homogen atau tidak berbeda secara signifikan.

Uji Paired T test (Uji Hipotesis)

Berdasarkan hasil uji *paired t-test*, diperoleh selosih rata-rata (*mean*) sebesar -16.762 dengan nilai signifikansi (Sig. *2-tailed*) sebesar 0.000. nilai ini lebih kecil dari 0,04, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan ketentuan H_0 menyatakan tidak terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, sedangkan H_1 menyatakan terdapat perbedaan signifikan. Karena nilai signifikansi < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *roblox game* sebagai media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas IV SD.

b. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan *Roblox Game*. Nilai rata-rata *Pretest* siswa sebesar 60,48 naik menjadi 77,24 pada nilai *Posttest*. Hasil uji statistik *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0.000, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Roblox game*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah berinteraksi secara alami. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *roblox game* sebagai media interaktif memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial siswa kelas IV.B SD Negeri 68 Palembang. Melalui *roblox*, siswa bisa belajar sambil bermain di dunia virtual yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan kolaborasi.

Menurut Zhai (2024, h. 466), *Roblox* merupakan *platform* pembelajaran berbasis *virtual reality* (VR) yang membuat belajar jadi lebih menarik karena siswa bisa berinteraksi langsung di dunia virtual. Penelitian ini mendukung hal tersebut karena siswa terlihat antusias dan aktif saat belajar menggunakan *roblox*, seperti berada di dunia nyata.

Selain itu, menurut Ramdhani & Imanda, (2024, h. 229), juga menyatakan bahwa *Roblox* memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menciptakan dunia mereka sendiri. Kebebasan ini mendorong kreativitas, inisiatif, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, yang turut meningkatkan interaksi sosial mereka. Hal ini terlihat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti, di mana siswa tidak hanya mengikuti permainan, tetapi juga terlibat dalam dialog, kerja sama, dan pengambilan keputusan bersama.

Roblox juga mendukung model pembelajaran kolaboratif. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menyebutkan bahwa interaksi sosial penting dalam proses belajar. Suardipa (2020, h. 79) menjelaskan bahwa proses belajar menjadi lebih mudah ketika mendapatkan bantuan orang lain, seperti teman sekelas dan guru. Bantuan ini membantu siswa memahami Pelajaran dengan lebih baik, sehingga interaksi menjadi bagian penting dalam pembelajaran yang bermakna. Temuan ini didukung oleh penelitian Prana et al., (2022, h. 47) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis *Roblox*

meningkatkan kerja sama dan kemampuan komunikasi siswa. *Roblox* membantu siswa belajar memecahkan masalah secara bersama-sama dan menumbuhkan rasa empati melalui kegiatan bermain peran. Hal ini juga terlihat dalam pengamatan peneliti, dimana siswa saling membantu, berdiskusi, dan berinteraksi saat menyelesaikan misi atau tugas dalam *game*. Interaksi sosial yang terjadi bukan hanya sebatas bermain, tetapi juga melibatkan kerja sama, tukar pendapat, dan pengambilan keputusan bersama.

Menurut Murjainah, Suriadi & Syalsyabilah (2024, h. 714) menyebutkan bahwa *game edukatif online* dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Meskipun penelitian mereka lebih menekankan pada peningkatan aspek kognitif, hasil tersebut berkaitan dengan temuan dalam penelitian ini, dimana keaktifan siswa selama bermain *roblox* juga mendorong munculnya interaksi sosial yang lebih baik dikelas. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Putri et al., 2023, h. 3). Sementara itu,

Sappile et al., (2024, h.715) menegaskan bahwa *game* edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dalam pembelajaran berbasis *Roblox*, siswa terlihat aktif, saling berinteraksi, dan menunjukkan minat yang tinggi, yang secara langsung berdampak pada meningkatnya interaksi sosial di kelas. Menurut Endarto & Martadi, (2022, h. 42), media pembelajaran berbasis *metaverse* seperti *Roblox* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi serta melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Dengan menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran, *Roblox* mampu menjadi jembatan antara dunia digital dan dunia sosial siswa. Lingkungan virtual yang mendukung kerja sama membuat siswa lebih nyaman untuk berkomunikasi tanpa rasa canggung.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian Alkindi & Nasution (2024, h. 174) yang menunjukkan bahwa mayoritas ulasan pengguna *Roblox* bersifat positif, yaitu sebesar 65,06%. Hal ini menunjukkan bahwa *Roblox* dinilai menyenangkan dan bermanfaat oleh banyak pengguna, yang juga tercermin dalam respons positif siswa

selama proses pembelajaran berbasis game ini dilakukan. Sementara itu, Yuliasatika et al., (2023, h. 368) mengungkapkan bahwa motif anak menggunakan *Roblox* adalah untuk meningkatkan keterampilan, menjalin pertemanan baru, dan mengekspresikan kreativitas. Motif ini tampak jelas dalam hasil observasi peneliti, ketika siswa menunjukkan keaktifan dalam menjalin komunikasi dan kerja sama selama bermain sambil belajar. Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih dijumpai beberapa tantangan seperti kesenjangan penguasaan teknologi di antara siswa serta kebutuhan akan pendampingan teknis di awal kegiatan. Temuan ini sejalan dengan hasil Syahyudin, (2020, h. 276) yang menyebutkan bahwa penggunaan gadget tanpa pendampingan dapat menurunkan aktivitas sosial dan konsentrasi siswa. Namun, berbeda dengan penelitian Syahyudin yang lebih menyoroti dampak negatif, penelitian ini menunjukkan bahwa jika digunakan dengan benar dalam pembelajaran, *roblox* justru bisa meningkatkan interaksi sosial siswa. meskipun begitu, ada beberapa tantangan yang ditemukan peneliti pada saat penelitian yaitu ada

beberapa siswa terlihat lebih fokus pada permainan dan kurang memperhatikan instruksi. Selain itu, karena penelitian dilakukan sebelum pembelajaran PJOK, beberapa siswa terburu-buru ingin keluar kelas, sehingga kurang maksimal dalam mengikuti diskusi, ini menunjukkan bahwa penggunaan *roblox* perlu diawasi dan disesuaikan dengan kondisi kelas agar hasilnya lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *roblox* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. beberapa pendapat para ahli mendorong siswa untuk lebih berinteraksi, bekerja sama, dan berkolaborasi. Hal ini terlihat jelas dalam pembelajaran yang dilakukan pada saat penelitian, dimana siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas bersama. Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan beberapa tantangan masih muncul, seperti siswa yang kurang fokus atau terburu-buru keluar kelas menjelang Pelajaran PJOK. Oleh karena itu, meskipun *roblox* dapat meningkatkan interaksi sosial, penggunaannya perlu dipantau dan disesuaikan dengan situasi kelas

agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Roblox game* sebagai media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap interaksi sosial siswa kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. Siswa menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.
2. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *roblox game*. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat menjadi sarana efektif dalam

meningkatkan kemampuan sosial siswa.

3. Meskipun memberikan hasil yang positif, penerapan *roblox* dalam pembelajaran tetap memerlukan pengawasan guru dan penyesuaian dengan kondisi kelas. Beberapa kendala seperti kurangnya fokus siswa pada waktu-waktu tertentu dan perbedaan kemampuan teknologi perlu di perhatikan agar pembelajaran tetap berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

E. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa untuk mulai memanfaatkan media pembelajaran digital seperti *roblox game* sebagai alternatif inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat kolaboratif. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti kerja

sama, empati, dan komunikasi efektif. Guru juga diharapkan dapat membimbing siswa selama proses pembelajaran agar penggunaan *game* tetap terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan penggunaan perangkat teknologi yang telah tersedia, seperti proyektor dan perangkat lainnya, dalam mendukung pembelajaran berbasis digital. Selain itu, sekolah dapat mendorong dan memfasilitasi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan memberikan ruang kreasi, pelatihan penggunaan media digital, dan kebijakan yang mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.

Sehingga direkomendasikan untuk untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar memperluas cakupan penelitian, baik dari jumlah siswa, materi Pelajaran, maupun waktu pelaksanaan. Berdasarkan pengalaman saat penelitian, ada siswa yang lebih fokus bermain dan kurang memperhatikan instruksi serta terburu-buru karena berdekatan dengan jam Pelajaran lain. Maka dari itu, penting untuk mengatur waktu dengan tepat dan memberikan arahan

yang jelas. Peneliti selanjutnya juga bisa mengeksplorasi pengaruh *game* terhadap aspek lain seperti semangat belajar, kreativitas, atau hasil belajar siswa, serta memastikan *game* yang digunakan sesuai dengan kebutuhan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkindi, A. F., & Nasution, N. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Pada Game Roblox Dengan Metode Support Vector Machine Dan Naive Bayes. *J-Com (Journal of Computer)*, 4(2), 164–177. <https://doi.org/10.33330/j-com.v4i2.3319>
- Astini Suni, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjamin Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Hajar, S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis

- Teknologi Dalam Menumbuhkan Minat Siswa Terhadap. *El-Hamra:Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 9(3), 292–298.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & ...*, 4(1), 180–185.
<https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4381%0Ahttps://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ijemar/article/viewFile/4381/3450>
- Murjainah, Suriadi, A., & Syalsyabilah, P. (2024). PENGARUH DIGITAL SCRAPBOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD N 69 PALEMBANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 711–722.
- Nadia, D. O., Suhaili, N., & Irdamurni. (2023). Peran Interaksi Sosial Dalam Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*, 08(1), 2727–2738.
- Prana, I. S., Galih, Suryadi, & Suryadi, A. (2022). PELATIHAN IMMERSIVE GAMES BERBASIS ROBLOX DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK PELAJAR SE-JAWA BARAT. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49.
<https://doi.org/10.35329/jurnal.v4i3.57>
- Putri, M., Murjainah, & Prasruhamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(1), 1–8.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p1-8>
- Ramdhani, R., & Imanda, R. (2024). Analisis Visualisasi Data Game Online RMT (Real Money Trading) di Indonesia Dengan Metode Business Intelligence Menggunakan Dashboard Tableau. *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 5(1), 214–239.
- S. Lu, H., & Smiles, R. (2022). The Role of Collaborative Learning in the Online Education. *International Journal of Economics, Business and Management Research*, 06(06), 125–137.
<https://doi.org/10.51505/ijebmr.2022.6608>
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarok, & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Sari, N. H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Matematika Pada Masa Transisi Pasca Pandemi Covid-19. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 459–466.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran. *Widyacarya*, 4(1), 79–92.
<https://stahnmpukuturan.ac.id/jur>

nal/index.php/widyacarya/article/
view/555

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA CV.

Sukaryanti, A., Murjainah, & Sylvia, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675

Susilawati, D. (2024). Pengantar Ilmu Pendidikan. In E. Damayanti (Ed.), *WIDINA MEDIA UTAMA*. Widina Media Utama Dilarang.

Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>

Yulastika, T., Mayasari, & Poerana, F. A. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei*, 9(9), 364–371. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027>

Zhai, J. (2024). The Use of Roblox in Elementary School Science Education during Pandemics. *Open Journal of Social Sciences*, 12(05), 462–472. <https://doi.org/10.4236/jss.2024.125025>