EKSPLORASI LITERASI DIGITAL DAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK MELALUI PERMAINAN *ROBLOX*

Iis Nuraisah Jamil[1], Deni Chandra[2], Riga Zahara Nurani[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Perjuangan Tasikmalaya
[1] iisnrjml@gmail.com, [2]denichandra@unper.ac.id, [3]rigazaharanurani@unper.ac.id

ABSTRACT

This study explores digital literacy and language development among elementary school children through Roblox gameplay. The research used a qualitative method with a case study approach. Participants consisted of four children aged 10–11 years who actively played Roblox, supported by four parents and two homeroom teachers. Data were collected through three rounds of observation, unstructured interviews with the children, structured interviews with parents and teachers, and documentation. Data analysis involved reduction, presentation, and conclusion drawing, while source triangulation was used to strengthen data credibility. The findings show that Roblox provides children with direct experience in operating digital technology, understanding game instructions and symbols, using game features independently, and seeking digital information through YouTube or peers when difficulties arise. In language use, Indonesian remained the main language, accompanied by regional language and English game-related vocabulary. The use of Roblox contributed to new vocabulary and opportunities to practice communication, particularly when children gave directions, asked for help, explained strategies, and collaborated with peers. However, exposure to less polite expressions was also found in one participant through interactions with other players. The study concludes that Roblox can provide positive experiences for digital literacy and language development when its use is proportional and accompanied by guidance from parents and teachers.

***Keywords**: Roblox, digital literacy, language development*

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi literasi digital dan perkembangan bahasa anak usia sekolah dasar melalui permainan *Roblox.* Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas empat anak usia 10–11 tahun yang aktif bermain *Roblox,* dengan informan pendukung empat orang tua dan dua guru wali kelas. Data diperoleh melalui tiga kali observasi, wawancara tidak terstruktur dengan anak, wawancara terstruktur dengan orang tua dan guru, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Roblox* memberikan pengalaman kepada anak dalam mengoperasikan teknologi digital, memahami petunjuk dan simbol permainan, menggunakan berbagai fitur secara mandiri, serta mencari informasi digital melalui YouTube atau teman ketika

menghadapi kesulitan. Dalam penggunaan bahasa, bahasa Indonesia tetap menjadi bahasa utama, disertai penggunaan bahasa daerah dan kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan permainan. Penggunaan *Roblox* berkontribusi pada penambahan kosakata dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih komunikasi melalui kegiatan memberi arahan, meminta bantuan, menjelaskan strategi, dan bekerja sama. Namun, ditemukan pula paparan istilah yang kurang santun pada salah satu subjek melalui interaksi dengan pemain lain. Penelitian menyimpulkan bahwa *Roblox* dapat memberikan pengalaman positif bagi literasi digital dan perkembangan bahasa apabila digunakan secara proporsional serta disertai pendampingan orang tua dan guru.

Kata Kunci: *Roblox,* literasi digital, perkembangan Bahasa

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak memperoleh informasi, berkomunikasi, dan mengisi waktu luang. Anak usia sekolah dasar semakin akrab dengan telepon pintar, internet, aplikasi, serta permainan daring. Kondisi tersebut membuat pengalaman belajar dan perkembangan bahasa anak tidak hanya berlangsung melalui keluarga dan sekolah, tetapi juga melalui lingkungan digital. Kehadiran lingkungan digital dapat memberikan pengalaman positif ketika anak memperoleh kesempatan untuk mengakses informasi, berinteraksi, dan menggunakan teknologi secara produktif, tetapi tetap memerlukan pendampingan agar penggunaannya sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Pawitri et al., 2025).

Perubahan lingkungan tersebut juga memperluas makna literasi. Literasi digital tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat, tetapi mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi melalui media digital. UNESCO (2021) menempatkan kemampuan memahami informasi dan menggunakan teknologi secara tepat sebagai bagian penting dari literasi digital. Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan tersebut perlu dikembangkan karena anak berhadapan dengan berbagai informasi digital sejak usia dini. Kurniawati dan Baroroh (2022) menunjukkan bahwa literasi digital siswa sekolah dasar berkaitan dengan penggunaan media digital

serta dukungan lingkungan keluarga dan sekolah.

Di sisi lain, lingkungan digital juga menjadi ruang pemerolehan bahasa. Anak memperoleh bahasa melalui pengalaman interaksi dengan orang lain dan lingkungan yang dihadapinya. Pada usia 10–11 tahun, perbendaharaan kosakata dan kemampuan berkomunikasi berkembang melalui pengalaman berbahasa yang semakin beragam. Zakiyah et al. (2024) menjelaskan bahwa perkembangan anak sekolah dasar dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, dan pengalaman sosial yang dialami anak. Dengan demikian, media digital yang digunakan secara rutin juga dapat menjadi salah satu sumber stimulus kebahasaan.

Salah satu platform yang banyak menyediakan pengalaman digital interaktif adalah *Roblox. Roblox* bukan hanya menghadirkan permainan, tetapi juga menyediakan fitur pencarian, avatar, berbagai jenis permainan, dan interaksi antarpengguna. Dalam proses bermain, anak perlu membaca petunjuk, memahami simbol, memilih permainan, menggunakan fitur, serta berkomunikasi dengan pemain lain. Karakteristik tersebut membuat *Roblox* relevan untuk dikaji dari perspektif literasi digital dan perkembangan bahasa. Ramdhani dan Imanda (2024) menunjukkan bahwa *Roblox* dapat menjadi ruang kreativitas dan interaksi digital anak, sedangkan Maharani et al. (2024) menyoroti potensinya sebagai media pembelajaran interaktif.

Penggunaan bahasa dalam Roblox juga menarik karena anak berhadapan dengan istilah yang berasal dari lingkungan permainan. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa ruang digital dapat melahirkan variasi bahasa berupa penggunaan istilah asing, bentuk informal, dan kosakata khusus komunitas digital (Sinambela et al., 2025). Dalam permainan *Roblox,* istilah seperti join, run, jump, next, win, dan good game dapat muncul dalam komunikasi. Anak dapat memahami istilah tersebut melalui konteks permainan dan interaksi dengan pemain lain. Proses tersebut membuat permainan digital berpotensi memperluas pengalaman kebahasaan, sekaligus menghadirkan tantangan ketika anak menemukan

ungkapan yang kurang sesuai dengan norma kesantunan.

Fenomena tersebut ditemukan pada hasil pengamatan awal terhadap anak usia 10–11 tahun di Kampung Gunung Walanda, Deudeul, Kecamatan Taraju, Kabupaten Tasikmalaya. Empat anak yang menjadi subjek penelitian menggunakan *Roblox* secara rutin dan memperlihatkan aktivitas membaca instruksi, menggunakan fitur permainan, berinteraksi dengan teman, serta menggunakan istilah tertentu yang berkaitan dengan permainan. Perbedaan intensitas bermain dan jenis permainan juga menunjukkan adanya variasi dalam penggunaan bahasa dan pemanfaatan fitur digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain *Roblox* perlu dipahami secara lebih mendalam, bukan hanya dari sisi hiburan, tetapi juga dari pengalaman literasi digital dan bahasa yang menyertainya.

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman literasi digital dan perkembangan bahasa anak melalui permainan *Roblox*. Secara khusus, penelitian diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk penggunaan bahasa selama bermain, menggambarkan kemampuan anak dalam mengoperasikan dan memahami informasi digital, serta menganalisis penambahan kosakata dan kemampuan komunikasi yang muncul selama dan setelah aktivitas bermain. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua dan guru dalam mendampingi penggunaan permainan digital pada anak sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian diarahkan untuk memahami secara mendalam pengalaman anak ketika menggunakan *Roblox* dalam konteks kehidupan sehari-hari. Studi kasus memungkinkan peneliti mengamati aktivitas bermain, interaksi digital, penggunaan bahasa, serta pengalaman anak dalam memanfaatkan teknologi pada konteks yang dibatasi oleh subjek dan lokasi penelitian (Widina, 2024).

Penelitian dilaksanakan di Kampung Gunung Walanda,

Deudeul, Kecamatan Taraju, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Subjek penelitian terdiri atas empat anak usia sekolah dasar berusia 10–11 tahun yang aktif bermain *Roblox,* yaitu AN, AF, RM, dan PN. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan pengalaman langsung anak dalam menggunakan *Roblox.* Informan pendukung terdiri atas empat orang tua dan dua guru wali kelas yang memberikan informasi mengenai kebiasaan penggunaan teknologi dan perkembangan komunikasi anak.

Fokus penelitian mencakup tiga bagian utama. Pertama, penggunaan bahasa dalam *Roblox*, meliputi bahasa Indonesia baku dan tidak baku, bahasa daerah, serta kosakata bahasa Inggris dan istilah digital. Kedua, literasi digital, yang meliputi kemampuan mengoperasikan teknologi, memahami informasi digital, dan memanfaatkan media digital untuk memperoleh bantuan atau informasi. Ketiga, perkembangan bahasa, yang meliputi penambahan kosakata, peningkatan kemampuan berkomunikasi, serta dampak positif dan negatif penggunaan bahasa terhadap norma berbahasa.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali pada masing-masing subjek untuk melihat aktivitas bermain, penggunaan fitur, cara memahami petunjuk, dan penggunaan bahasa. Wawancara anak dilakukan secara tidak terstruktur selama dan setelah aktivitas bermain. Wawancara orang tua dan guru dilakukan secara terstruktur untuk memperoleh informasi pembanding mengenai perilaku anak di rumah dan sekolah. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data berupa aktivitas permainan dan jenis permainan yang digunakan.

Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi dan wawancara dibandingkan untuk menemukan pola yang berulang, kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dengan membandingkan keterangan anak, orang tua, dan guru. Dengan cara

tersebut, temuan mengenai literasi digital dan perkembangan bahasa tidak hanya didasarkan pada pengakuan anak, tetapi juga dikaitkan dengan pengamatan dan keterangan informan pendukung.

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek	Karakteristik Penggunaan	Ciri Bahasa
AN	Rutin; Tower Narutomaki dan susun kata	Bahasa daerah dominan, disertai bahasa Indonesia dan istilah permainan
AF	Rutin; Tower Narutomaki	Bahasa Indonesia dominan; memakai join, run, jump, next, win
RM	Intensitas tinggi; Murder Mystery dan lainnya	Istilah Inggris paling banyak; komunikasi lintas pemain luar Indonesia
PN	Rutin; menyukai tema naik gunung dan roleplay	Bahasa daerah dan Indonesia; istilah Inggris seperlunya

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Bentuk Penggunaan Bahasa dalam Permainan *Roblox*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa Indonesia tetap menjadi bahasa utama yang digunakan keempat subjek ketika berkomunikasi selama bermain. Kata-kata seperti ayo, main, lihat, tolong, cepat, dan tunggu digunakan untuk mengajak bermain, memberikan arahan, menunjukkan sesuatu, atau meminta bantuan. Selain bentuk baku, ditemukan pula bentuk tidak baku yang lazim digunakan dalam percakapan santai, seperti udah, gak, dan gimana. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain tidak menggantikan kebiasaan berbahasa yang telah terbentuk dalam lingkungan keluarga dan sekolah.

Selain bahasa Indonesia, beberapa subjek menggunakan bahasa daerah. AN, RM, dan PN sesekali menggunakan bahasa daerah ketika berkomunikasi secara langsung dengan teman. AF lebih konsisten menggunakan bahasa Indonesia. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pilihan bahasa dipengaruhi oleh lingkungan sosial anak. Bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari tetap menjadi dasar komunikasi, sedangkan istilah dari *Roblox* muncul terutama ketika konteks percakapan berhubungan dengan permainan.

Kosakata bahasa Inggris ditemukan pada seluruh subjek, tetapi jumlah dan variasinya berbeda. AN menggunakan istilah seperti join,

run, jump, dan next. AF menggunakan join, run, jump, next, dan win. PN menggunakan join, next, dan good game. RM memiliki variasi yang paling banyak karena lebih sering terlibat dalam komunikasi dengan pemain lain dan mengatur permainan dalam bahasa Inggris. Istilah tersebut umumnya digunakan secara spontan tanpa diterjemahkan karena anak telah mengenalnya melalui konteks permainan.

Kosakata yang ditemukan dapat dikelompokkan menjadi istilah mekanisme permainan dan ungkapan yang muncul dalam interaksi antarpemain. Istilah mekanisme permainan digunakan untuk memahami atau menjalankan aktivitas, misalnya istilah yang berkaitan dengan bergerak, bergabung, berpindah tahap, atau memperoleh kemenangan. Sementara itu, pada RM ditemukan pula beberapa ungkapan kurang santun yang diperoleh dari interaksi dengan pemain lain. Temuan ini memperlihatkan bahwa lingkungan permainan dapat menjadi sumber input bahasa yang beragam, baik yang mendukung maupun yang perlu disaring.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan interaksionisme sosial bahwa bahasa berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam perspektif Vygotsky (1978), interaksi sosial menjadi bagian penting dalam perkembangan fungsi mental, termasuk bahasa. Ketika anak mengajak, memberi arahan, meminta bantuan, atau menjelaskan cara bermain, bahasa digunakan untuk memenuhi kebutuhan interaksi. Hasil penelitian juga sejalan dengan Sinambela et al. (2025) yang menjelaskan bahwa ruang digital menciptakan variasi penggunaan bahasa tanpa menghilangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi utama.

Perbedaan penggunaan bahasa dipengaruhi oleh intensitas bermain, jenis permainan, dan lingkungan sosial. RM yang memiliki intensitas bermain lebih tinggi dan lebih sering berinteraksi dengan pemain lain menunjukkan penguasaan istilah digital yang lebih beragam. AF dan AN lebih banyak memperoleh istilah dari permainan rintangan yang menuntut pemahaman instruksi, sedangkan PN lebih sering memainkan permainan yang

membutuhkan interaksi terbatas. Dengan demikian, variasi bahasa tidak dapat dijelaskan hanya oleh keberadaan *Roblox,* tetapi juga oleh pengalaman dan konteks interaksi masing-masing anak.

Tabel 2. Ringkasan Penggunaan Bahasa pada Subjek

Aspek	Temuan Utama	Subjek Menonjol
Bahasa Indonesia	Tetap bahasa utama; dipakai mengajak, memberi arahan, meminta bantuan, berdiskusi	Seluruh subjek; AF paling konsisten
Bahasa daerah	Bagian dari kebiasaan komunikasi sehari-hari	AN, RM, PN
Istilah permainan	join, run, jump, next, win, good game, dan istilah digital lain	Seluruh subjek, variasi berbeda
Kosakata kurang santun	Ditemukan melalui interaksi dengan pemain lain	RM

2. Pengalaman Literasi Digital Anak dalam Menggunakan *Roblox*

Literasi digital dalam penelitian ini dilihat melalui kemampuan mengoperasikan teknologi, memahami informasi digital, dan memanfaatkan media digital untuk memperoleh pengetahuan atau menyelesaikan masalah. Ketiga indikator tersebut dipilih karena sesuai dengan aktivitas nyata yang dilakukan anak ketika menggunakan *Roblox.* Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo, 2021) menempatkan kecakapan digital sebagai salah satu unsur penting literasi digital, sedangkan UNESCO (2021) menekankan kemampuan memahami dan memanfaatkan informasi digital.

Pada indikator kemampuan mengoperasikan teknologi, seluruh subjek menunjukkan kemandirian yang baik. Anak mampu membuka dan memilih permainan, berpindah dari satu permainan ke permainan lain, menggunakan fitur yang tersedia, serta mengikuti alur permainan tanpa bantuan terus-menerus. Hasil observasi memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan selama tiga kali pertemuan. Anak yang pada awalnya hanya mengikuti permainan secara sederhana menjadi lebih terbiasa memanfaatkan fitur dan bahkan membantu teman.

Kemampuan tersebut tidak hanya terlihat ketika bermain. Guru menyampaikan bahwa anak-anak juga mampu menggunakan perangkat digital dalam kegiatan pembelajaran, terutama ketika membutuhkan pencarian informasi

melalui internet. Namun, guru menekankan bahwa keterampilan tersebut tidak dapat dikaitkan hanya dengan *Roblox* karena perkembangan literasi digital dipengaruhi pula oleh pengalaman belajar, keluarga, dan lingkungan sekolah. Pernyataan tersebut penting agar dampak *Roblox* tidak dipahami sebagai satu-satunya penyebab perkembangan kemampuan digital anak.

Pada indikator memahami informasi digital, seluruh subjek mampu membaca atau menafsirkan petunjuk, aturan, simbol, dan alur permainan. AN dan AF terlihat lebih sering membaca petunjuk sebelum memulai sehingga dapat memahami tujuan permainan dengan lebih cepat. RM lebih sering menggunakan strategi mencoba secara langsung, sedangkan PN memerlukan waktu lebih lama ketika berhadapan dengan permainan baru. Perbedaan strategi menunjukkan bahwa kemampuan memahami informasi dipengaruhi oleh pengalaman bermain, kemampuan membaca, kebiasaan belajar, dan cara anak menyelesaikan masalah.

Kemampuan memahami informasi digital tersebut sesuai dengan konsep literasi digital UNESCO (2021), yaitu bukan sekadar mengoperasikan perangkat, tetapi memahami dan memanfaatkan informasi yang diterima melalui media digital. Dalam penelitian ini, petunjuk permainan berfungsi sebagai sumber informasi yang harus dipahami sebelum anak menentukan tindakan. Anak juga perlu menafsirkan simbol, memahami tujuan permainan, dan menyesuaikan strategi berdasarkan informasi yang tersedia.

Pada indikator pemanfaatan media digital untuk belajar, seluruh subjek menunjukkan perilaku mencari bantuan ketika mengalami kesulitan. AN dan AF memanfaatkan YouTube, RM memperoleh informasi melalui pemain lain dan komunitas permainan, sedangkan PN lebih sering memperoleh bantuan dari teman. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa anak tidak berhenti pada penggunaan *Roblox* sebagai hiburan, tetapi juga memanfaatkan sumber digital lain untuk menyelesaikan masalah.

AF menunjukkan kemampuan yang menonjol karena tidak hanya

mencari informasi melalui YouTube, tetapi juga mampu menjelaskan kembali cara bermain kepada temannya. RM memiliki pengalaman yang lebih luas dalam berinteraksi dengan komunitas permainan. AN memanfaatkan tutorial ketika mengalami kesulitan, sedangkan PN lebih mengandalkan bantuan teman. Pola tersebut memperlihatkan bahwa media digital dapat menjadi ruang belajar informal, tetapi kualitas pengalaman belajar tetap dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam memilih sumber dan menggunakan informasi.

Temuan ini sejalan dengan Pratama et al. (2025) yang menempatkan literasi digital sebagai kemampuan yang mendukung transformasi pembelajaran dan pemanfaatan informasi digital. Hasil penelitian juga sejalan dengan Kurniawati dan Baroroh (2022) bahwa perkembangan literasi digital anak sekolah dasar membutuhkan dukungan penggunaan media dan lingkungan pendidikan. Dengan demikian, *Roblox* dapat menjadi salah satu konteks yang memberikan pengalaman literasi digital, tetapi pengalaman tersebut perlu diarahkan agar keterampilan yang berkembang juga digunakan untuk tujuan belajar.

Triangulasi dengan orang tua menunjukkan bahwa anak-anak relatif mandiri dalam menggunakan perangkat dan mencari tutorial ketika mengalami kesulitan. Guru juga melihat bahwa anak mampu mengikuti pembelajaran yang menggunakan media digital. Meskipun demikian, orang tua dan guru sama-sama menekankan perlunya pengaturan waktu. Hal ini menunjukkan bahwa dampak positif penggunaan teknologi tidak hanya ditentukan oleh keterampilan anak, tetapi juga oleh pendampingan dan konteks penggunaan.

Tabel 3. Temuan Literasi Digital Anak

Indikator	Temuan	Variasi Antarsubjek
Mengoperasikan teknologi digital	Memilih permainan, memakai fitur, berpindah permainan, mengikuti alur secara mandiri	AF dan RM lebih terampil; seluruh subjek mampu
Memahami informasi digital	Membaca petunjuk, memahami simbol/aturan, menentukan strategi	AN dan AF lebih sering membaca petunjuk; RM mencoba langsung; PN lebih lambat pada permainan baru

Memanfaatkan media digital untuk belajar	Mencari tutorial YouTube atau meminta bantuan pemain/teman	AF paling mampu menjelaskan kembali; RM memanfaatkan komunitas; AN via YouTube; PN via bantuan teman

3. Perkembangan Bahasa Anak melalui Pengalaman Bermain

Perkembangan bahasa dalam penelitian ini dianalisis melalui penambahan kosakata, peningkatan kemampuan berkomunikasi, dan dampak positif maupun negatif terhadap penggunaan bahasa. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa seluruh subjek memperoleh pengalaman kebahasaan baru melalui *Roblox,* meskipun bentuk dan tingkat perkembangannya berbeda.

Penambahan kosakata menjadi temuan yang paling konsisten. Keempat subjek mengenal istilah yang sebelumnya tidak selalu digunakan dalam percakapan sehari-hari. Kosakata tersebut terutama berkaitan dengan aktivitas permainan. RM memperoleh dan menggunakan kosakata paling beragam karena intensitas bermain lebih tinggi serta lebih sering berinteraksi dengan pemain lain. AF berada pada tingkat berikutnya dengan penggunaan beberapa istilah permainan secara konsisten. AN dan PN memiliki kosakata permainan yang lebih terbatas karena interaksi mereka cenderung lebih sesuai dengan kebutuhan permainan.

Temuan tersebut mendukung pandangan bahwa perkembangan bahasa anak berlangsung melalui pengalaman interaksi. Zakiyah et al. (2024) menjelaskan bahwa lingkungan memberikan stimulus terhadap perkembangan anak. Dalam konteks penelitian ini, *Roblox* menjadi lingkungan digital yang mempertemukan anak dengan istilah, instruksi, dan bentuk komunikasi yang berbeda. Anak kemudian menggunakan istilah tersebut sesuai kebutuhan komunikasi. Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai salah satu sumber pengalaman bahasa, bukan sebagai satu-satunya faktor perkembangan bahasa.

Peningkatan kemampuan komunikasi terlihat dari kemampuan anak memberikan arahan,

menjelaskan cara bermain, bertanya, meminta bantuan, dan bekerja sama. AF dan RM tampak paling aktif dalam komunikasi. AF mampu memberikan arahan kepada teman ketika bermain, sedangkan RM lebih sering berdiskusi dengan pemain lain. AN mampu menjelaskan fitur permainan kepada peneliti, sementara PN cenderung lebih pendiam tetapi tetap dapat menjawab dan berinteraksi ketika diajak berdiskusi.

Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain bersama dapat memberi ruang untuk menggunakan bahasa secara fungsional. Anak tidak sekadar menyebut kata, tetapi menggunakan bahasa untuk mengatur tindakan, menyampaikan informasi, dan membangun kerja sama. Hal tersebut sesuai dengan fungsi regulatori dan interaksional bahasa yang dijelaskan Sumarlam (2003). Dalam situasi bermain, bahasa digunakan untuk mengarahkan orang lain sekaligus mempertahankan hubungan sosial.

Hasil wawancara orang tua dan guru memperkuat temuan tersebut. Orang tua melihat anak lebih komunikatif dan memiliki kosakata baru, sedangkan guru mengonfirmasi bahwa anak dapat menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi di kelas. Akan tetapi, guru juga menegaskan bahwa kemampuan komunikasi anak dipengaruhi banyak faktor sehingga tidak tepat jika seluruh perkembangan bahasa hanya dikaitkan dengan *Roblox.*

Dari sisi dampak negatif, penelitian menemukan paparan bahasa yang kurang santun pada RM melalui interaksi dengan pemain lain. Anak dapat mengamati dan meniru bentuk bahasa yang digunakan oleh pengguna lain. Dalam perspektif belajar sosial Bandura, perilaku dapat dipelajari melalui pengamatan dan peniruan terhadap model di lingkungan (Aprisal & Apriliana, 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa ruang digital dapat menjadi sumber stimulus bahasa yang positif sekaligus negatif.

Paparan istilah kurang santun perlu dipahami secara kontekstual. Temuan tidak menunjukkan bahwa *Roblox* secara langsung menyebabkan anak menjadi tidak santun. Bahasa tersebut muncul melalui interaksi dengan pemain lain

dan cara anak menyerap bahasa dari lingkungan digital. Oleh karena itu, faktor lingkungan interaksi dan pendampingan menjadi bagian penting dalam memahami dampak penggunaan *Roblox* terhadap perkembangan bahasa.

Secara keseluruhan, dampak positif lebih dominan pada penambahan kosakata, kesempatan berkomunikasi, keberanian menyampaikan pendapat, dan pengalaman menggunakan bahasa dalam lingkungan digital. Namun, pendampingan orang tua dan guru tetap diperlukan agar anak mampu membedakan istilah yang sesuai dan tidak sesuai, memahami konteks penggunaannya, serta membawa kebiasaan berbahasa yang baik ke lingkungan sekolah dan keluarga.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa hubungan antara *Roblox,* literasi digital, dan perkembangan bahasa bersifat kontekstual. Keterampilan digital memberi kesempatan anak mengakses informasi dan fitur permainan, sedangkan interaksi dalam permainan memberi ruang bagi penggunaan bahasa. Ketika keduanya diarahkan dengan baik, pengalaman bermain dapat menjadi sumber belajar informal. Sebaliknya, tanpa penyaringan, anak dapat memperoleh bahasa yang tidak sesuai atau menghabiskan waktu digital secara kurang proporsional.

Tabel 4. Perkembangan Bahasa yang Terlihat pada Subjek

Indikator	Temuan Umum	Catatan
Penambahan kosakata	Seluruh subjek memperoleh istilah baru dari permainan	RM paling beragam; dipengaruhi intensitas dan interaksi
Kemampuan berkomunikasi	Anak memberi arahan, bertanya, meminta bantuan, menjelaskan, dan berdiskusi	AF dan RM paling aktif; PN lebih pasif tetapi responsif
Norma berbahasa	Sebagian besar penggunaan bahasa sesuai konteks; terdapat paparan istilah kurang santun	Ditemukan pada RM melalui interaksi dengan pemain lain

4. Pembahasan Terpadu

Dalam perspektif Vygotsky (1978), interaksi sosial menjadi sarana perkembangan fungsi psikologis yang lebih tinggi. Ketika anak bermain bersama, mereka saling memberi arahan, bertanya, mencontohkan strategi, dan memberikan bantuan. Proses

tersebut menciptakan kesempatan bagi bahasa untuk digunakan dalam konteks yang bermakna. Namun, lingkungan digital juga memiliki model bahasa yang beragam sehingga anak membutuhkan kemampuan memilih dan menyaring bahasa.

Hasil tersebut mendukung penelitian Ramdhani dan Imanda (2024) mengenai *Roblox* sebagai ruang kreativitas dan keterampilan digital, serta penelitian Maharani et al. (2024) yang menunjukkan potensi *Roblox* sebagai media interaktif. Penelitian ini memperluas pembahasan tersebut dengan menunjukkan bahwa pengalaman bermain juga berkaitan dengan pemerolehan kosakata dan latihan komunikasi pada anak usia sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan *Roblox* pada anak usia 10–11 tahun menunjukkan potensi positif terhadap pengalaman literasi digital dan perkembangan bahasa, tetapi dampaknya bersifat tidak tunggal. Faktor intensitas bermain, jenis permainan, lingkungan sosial, dan pendampingan turut menentukan pengalaman yang diperoleh. Temuan ini menegaskan bahwa teknologi digital sebaiknya diposisikan sebagai lingkungan yang perlu dikelola, bukan sekadar sebagai sumber hiburan ataupun penyebab perubahan perkembangan anak.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Roblox* memberikan pengalaman digital dan kebahasaan bagi anak usia 10–11 tahun. Bahasa Indonesia tetap menjadi bahasa utama dalam komunikasi, sedangkan bahasa daerah dan istilah bahasa Inggris digunakan sesuai kebiasaan serta konteks permainan. Istilah permainan diperoleh melalui petunjuk, fitur, dan interaksi dengan pemain lain.

Pada aspek literasi digital, seluruh subjek mampu mengoperasikan *Roblox* secara mandiri, memahami petunjuk dan informasi permainan, serta memanfaatkan media digital untuk mencari bantuan ketika mengalami kesulitan. YouTube, teman, pemain lain, dan komunitas permainan menjadi sumber informasi yang digunakan anak. Pada aspek bahasa, seluruh subjek mengalami penambahan kosakata dan

memperoleh kesempatan untuk melatih komunikasi melalui pemberian arahan, penjelasan, pertanyaan, dan kerja sama.

Dampak positif lebih dominan, tetapi terdapat paparan istilah yang kurang santun melalui interaksi dengan pemain lain pada salah satu subjek. Temuan tersebut menunjukkan bahwa dampak penggunaan *Roblox* dipengaruhi oleh lingkungan interaksi dan cara anak menyerap bahasa. Oleh sebab itu, pendampingan orang tua dan guru diperlukan agar pengalaman digital anak tetap mendukung literasi, perkembangan bahasa, dan penggunaan teknologi secara bertanggung jawab.

Saran

Orang tua disarankan memberikan pendampingan, mengatur waktu penggunaan perangkat, dan membantu anak menyaring kosakata maupun informasi yang diperoleh dari interaksi digital. Pendampingan sebaiknya dilakukan melalui dialog agar anak memahami alasan suatu bahasa atau informasi dianggap sesuai atau tidak sesuai.

Guru dapat memanfaatkan pengalaman digital anak sebagai konteks pembelajaran literasi digital dan bahasa. Pembelajaran dapat diarahkan pada kemampuan memahami instruksi, mencari informasi, menilai sumber, serta menggunakan bahasa yang santun dalam komunikasi digital.

Penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek yang lebih beragam, rentang usia yang lebih luas, atau membandingkan beberapa permainan digital. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan perkembangan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

Aprisal, F., & Apriliana, M. (2026). Albert Bandura's Social Learning Theory and Its Relevance in Modern Learning. Public Service: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 3(1), 47–55.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Panduan literasi digital Indonesia: Cakap digital, etika digital, budaya digital, dan keamanan digital. Jakarta: Kominfo.

Kurniawati, A., & Baroroh, L. (2022). Literasi digital pada siswa

sekolah dasar di era teknologi. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), 41–52.

Maharani, D., Putri, A., & Nugraha, R. (2024). Pemanfaatan *Roblox* sebagai media pembelajaran interaktif bagi generasi digital. Jurnal Inovasi Pendidikan, 6(1), 55–66.

Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). The importance of digital literacy in the world of education: Learning transformation in the digital era. JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 6(2), 554–561.

Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). Pemanfaatan penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini. 8(1), 889–898.

Ramdhani, R., & Imanda, F. (2024). Pemanfaatan *Roblox* sebagai media kreativitas anak di era digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 45–56.

Sinambela, D., Daulay, M. J., & Simanjuntak, N. K. (2025). Peran Bahasa Indonesia dalam ruang digital untuk menguatkan persatuan di era media sosial. 9, 30269–30273.

Sumarlam. (2003). Teori dan praktik analisis wacana. Surakarta: Pustaka Cakra.

UNESCO. (2021). Digital literacy framework for education. Paris: UNESCO.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Widina. (2024). Metode penelitian kualitatif. Bandung: CV Widina Media Utama.

Zakiyah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. (2024). Perkembangan anak pada masa sekolah dasar. DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 71–79.