

## **IMPLEMENTASI EDUGAME BERBASIS ROBLOX SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN INOVATIF DI ERA DIGITAL 4.0: STUDI NARATIF DI SD NEGERI PASARBATANG 03**

**Nisriina Amiirah Faatin<sup>1</sup>, Markhamah<sup>2</sup>, Ambarwati<sup>3</sup>**

**<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**[q200250007@student.ums.ac.id](mailto:q200250007@student.ums.ac.id)<sup>1</sup>, [mar274@ums.ac.id](mailto:mar274@ums.ac.id)<sup>2</sup>, [amb184@ums.ac.id](mailto:amb184@ums.ac.id)<sup>3</sup>**

### ***Abstract***

*This research aims to apply learning methods in this modern era. Rapid technological developments have created a multitude of new developments, one of which is most relevant to today's lives. In this digital age, technology plays a significant role, not only for adults but also for children. Therefore, to provide a platform for children, who sometimes cannot yet distinguish between the positive and negative impacts of technological developments, close attention must be paid to the consumption period of gadgets and the choice of applications available on them. Focusing on this, many educational programs now also focus on learning experiences through gaming applications. The presence of technology not only facilitates access to information but also opens up new opportunities in learning methods. For the younger generation, especially students, technology has evolved into more than just a means of entertainment. Now, technology has become an interactive and engaging learning tool, motivating them to be more enthusiastic about exploring knowledge. In the context of language education, technology plays a crucial role in supporting the development of digital literacy, increasingly needed in the era of the Fourth Industrial Revolution. The use of games in education (Game-Based Learning or GBL) in 2025 is recognized as an effective method for creating active, interactive, engaging, and immersive learning experiences. One gaming platform that is very well-known and popular among children, teenagers, and perhaps even adults today is ROBLOX. Where in the game there are countless maps or game options that are fun and interesting and many there are also new learning tools. Roblox can be an effective educational tool because it hones creativity, logic, teamwork, and digital skills. Through game creation in Roblox Studio using the basic programming language Lua, and teaches subjects such as language, science, mathematics, and history interactively, although guidance is still needed to prevent addiction and ensure the educational content is age-appropriate for users. Because it is possible that in ROBLOX games there may still be some games that may not be age-appropriate for users and the impact of addiction to their use. Therefore, it is not only accepting and using, but also ensuring that what is currently developing can also be beneficial.*

**Keywords:** *Edugames, Roblox, and Innovative Learning*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk penerapan metode pembelajaran di era yang modern ini. Perkembangan teknologi yang cepat menjadikan banyak sekali hal – hal baru yang perlu dikembangkan, salah satu hal yang paling dekat dengan kehidupan saat ini adalah teknologi yang sangat pesat. Dimana di era digital ini teknologi sangat mempunyai peran yang signifikan. Tidak hanya untuk kalangan dewasa, di kalangan anak – anak juga sangat mempunyai peran. Sehingga untuk memberikan wadah bagi anak – anak yang terkadang belum mampu membedakan dampak positif dan negatif dari perkembangan teknologi, perlu sangat di perhatikan tekait masa konsumsi dari penggunaan gadget serta pilihan aplikasi yang ada di dalamnya. Dengan memfokuskan hal ini, banyak sekarang program – program Pendidikan yang juga mengarah pada pengalaman belajar melalui aplikasi game. Kehadiran teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam metode pembelajaran. Bagi generasi muda, terutama pelajar, teknologi telah berkembang menjadi lebih dari sekadar alat hiburan. Kini, teknologi menjadi sarana belajar yang interaktif dan menarik, yang mampu memotivasi mereka untuk lebih bersemangat dalam mengeksplorasi pengetahuan. Dalam konteks pendidikan bahasa, teknologi memainkan peran penting

dalam mendukung pengembangan literasi digital yang semakin dibutuhkan di era Revolusi Industri 4.0. Penggunaan game dalam pendidikan (Game-Based Learning atau GBL) pada tahun 2025 diakui sebagai metode yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, menarik dan mendalam. Salah satu platform game yang sangat dikenal dan digemari oleh kalangan anak – anak, remaja bahkan mungkin kalangan dewasa saat ini adalah ROBLOX. Dimana dalam game tersebut terdapat banyak sekali maps – maps atau pilihan game yang seru dan menarik serta banyak disana juga menjadi sarana belajar baru. Roblox bisa menjadi sarana pendidikan efektif karena mengasah kreativitas, logika, kerja sama tim, dan keterampilan digital. Melalui pembuatan game di Roblox Studio menggunakan bahasa pemrograman dasar Lua, serta mengajarkan mata pelajaran seperti Bahasa, sains, matematika, dan sejarah secara interaktif, meskipun tetap perlu bimbingan untuk mencegah kecanduan dan memastikan konten edukatifnya sesuai dengan usia pengguna. Karena tidak menutup kemungkinan di dalam game ROBLOX bisa jadi masih ada beberapa games yang mungkin belum sesuai dengan usia pengguna serta dampak kecanduan penggunaannya. Oleh karena itu tidak hanya menerima dan menggunakan saja, melainkan juga memastikan bahwasannya apa yang sedang berkembang sekarang juga bisa menjadi manfaat.

### **Kata Kunci: Edugame, Roblox, dan Pembelajaran Inovatif**

#### **A. Pendahuluan**

Di era Revolusi ke 4.0 atau abad 21 ini, dunia Pendidikan di tuntut untuk memberikan wadah dan selalu membaharui program pembelajaran yang menarik, interaktif, atraktif dan merata. Dimana banyak sekali hal baru yang bisa menjadi kajian – kajian dan program baru. salah satu kajian baru yang patut menjadi focus kita adalah teknologi yang semakin berkembang dan bisa menjadi jembatan serta wadah di dalam Pendidikan itu sendiri. Perkembangan teknologi yang pesat dan beragam menjadi acuan yang cukup konkret agar Pendidikan pada saat ini tidak dirasa monoton dan lebih menarik perhatian. Sehingga siswa menjadi lebih proaktif dalam pembelajarannya. Salah satu teknologi yang sangat punya peran saat ini adalah gadget. Dimana perkembangan gadget yang menawarkan sajian aplikasi atau isi dari gadget tersebut menjadi sangat digemari oleh anak – anak, remaja bahkan kalangan dewasa. Umumnya untuk kalangan dewasa kita sudah sangat paham bahwasanya gadget sangat diperlukan untuk mendukung pekerjaan,

namun untuk kalangan anak – anak dan remaja saat ini banyak sekali menjadi perdebatan. Sehingga terkadang ada beberapa orang tua yang sangat membatasi pengetahuan anak soal hal ini karena ketakutan akan kecanduan gadget yang dimana didalamnya juga ada beberapa program yang terkadang kurang sesuai untuk dikonsumsi oleh anak – anak dan remaja. Mengacu pada beberapa keresahan tersebut sekarang ini pemerintah mulai proaktif bahkan beberapa guru juga mulai banyak melakukan penelitian dan kajian untuk mulai berdamai dengan perkembangan teknologi ini.

Roblox adalah salah satunya. Di era sekarang ini siapa yang tidak mengetahui soal roblox ini. Hampir semua kalangan tertarik untuk memainkannya, karena didalam aplikasi roblox ini ada beberapa maps yang menawarkan hal – hal bermanfaat. Karena tidak hanya berfokus pada permainan semata, game Roblox ini juga menawarkan pola interaksi sosial dengan multibahasa, sehingga bagi beberapa orang dirasa Roblox bisa

dijadikan salah satu laternatif tambahan untuk mengembangkan Pendidikan melalui games. Dimana yang awalnya games hanya dipandang sebagai permainan biasa sekarang juga menjadi sarana edukatif yang bermanfaat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir 93% siswa tertarik belajar melalui teks yang menggabungkan elemen verbal dan visual. Ini menunjukkan bahwa generasi muda sangat membutuhkan materi belajar yang disajikan dalam format digital. Sayangnya, mayoritas dari mereka merasa bahwa metode pembelajaran di sekolah belum memaksimalkan penggunaan multimedia untuk menjelaskan materi pembelajaran. Padahal, 90% siswa percaya bahwa penggunaan media digital akan sangat membantu mereka dalam memahami Bahasa Inggris. Dari sini kita bisa melihat bagaimana pentingnya teknologi sebagai alat edukasi. Dan roblox menjadi salah satu pilihan tepat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran saat ini. Dimana siswa tidak hanya dituntut untuk berfikir logis melainkan juga dituntut untuk berfikir kritis serta mencari penyelesaian masalah yang ada dalam game melalui permainan yang ada.

Bukan sekadar permainan, *Roblox* ternyata menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sebanyak 84% siswa menyatakan bahwa mereka menikmati pembelajaran menggunakan media ini, dan 96,2% siswa percaya bahwa *Roblox* membantu meningkatkan kemampuan literasi

mereka. Desain yang menarik, akses yang mudah, serta elemen multimodal seperti teks, gambar, dan suara membuat siswa semakin termotivasi untuk belajar. *Roblox* memberikan kesempatan bagi siswa untuk bersentuhan dengan teks dalam berbagai bentuk. Mereka tidak hanya membaca dan menulis, tetapi juga mendengarkan suara Bahasa Inggris dan menyaksikan visualisasi yang menarik. Pengalaman belajar yang aktif dan interaktif ini membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari Bahasa Inggris.

“Studi ini menyimpulkan bahwa penggunaan permainan seperti *Roblox* memiliki potensi besar untuk membantu pengembangan literasi multimodal siswa. Dalam dunia digital saat ini, guru perlu mempertimbangkan penggunaan alat berbasis teknologi ini untuk memfasilitasi kebutuhan literasi siswa. Permainan bukan lagi sekadar hiburan, melainkan dapat menjadi sarana edukasi yang efektif,” tutup Prof. T. Silvana.

Meski hasil penelitian ini menunjukkan respons positif, peneliti menyarankan agar dilakukan studi lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas nyata dari penggunaan *Roblox* dalam meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Inggris siswa. Dengan begitu, masa depan pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat akan semakin cerah.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana dengan menggunakan metode penelitian kualitatif

deskriptif diharapkan bisa lebih memperjelas gambaran penerapan cara belajar yang baru melalui permainan yang ada didalam gadget. Dimana kita ketahui saat ini berdasarkan data BPS terbaru tahun 2025, penggunaan gadget pada anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik di Indonesia maupun secara global. Seperti tabel 1.1 dibawah.

<b>1. Persentase Penggunaan di Indonesia (2025)</b>	
Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan laporan digital nasional tahun 2025 mengungkapkan:	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Anak Usia Dini:</b> Sekitar <b>42,25%</b> anak usia dini di Indonesia telah menggunaikan ponsel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Akses Internet:</b> Di tingkat provinsi seperti Jawa Timur, sebanyak <b>35,57%</b> anak usia dini sudah bisa mengakses internet.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Media Sosial:</b> Secara mengejutkan, <b>88,99%</b> anak berusia 5 tahun ke atas menggunaikan internet untuk mengakses media sosial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Pelajar:</b> Sebanyak <b>90,76%</b> peserta didik menggunakan internet untuk hiburan, sementara <b>67,65%</b> menggunakan media sosial.</li> </ul>
Rata-rata waktu yang dihabiskan anak di depan layar terus meningkat:	

<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Anak Usia 0-8 Tahun:</b> Rata-rata menghabiskan sekitar <b>2,5 jam</b> per hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Anak Usia 8-10 Tahun:</b> Meningkat menjadi sekitar <b>6 jam</b> per hari.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Remaja (11-14 Tahun):</b> Mencapai durasi tertinggi dengan rata-rata <b>9 jam</b> per hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Laporan Ekstrim:</b> Beberapa laporan lokal menunjukkan kekhawatiran karena ada kelompok anak yang terpapar gawai hingga <b>11 jam</b> sehari.</li> </ul>
Tren Global dan Kepemilikan Perangkat (2025)	
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kepemilikan Mandiri:</b> Sebanyak <b>81%</b> anak di bawah usia 13 tahun dilaporkan sudah memiliki perangkat pribadi sendiri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Aktivitas Utama:</b> Menonton YouTube, bermain game, dan menggunakan aplikasi edukasi adalah tiga aktivitas paling umum di kalangan anak-anak.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Usia Pertama Kali:</b> Hampir <b>dua pertiga</b> anak mendapatkan smartphone pertama mereka pada usia <b>10 tahun atau lebih muda.</b></li> </ul>

Secara keseluruhan, tren tahun 2025 menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian anak sejak usia prasekolah, dengan mayoritas penggunaan difokuskan pada hiburan dan interaksi sosial digital. Jumlah pendaftar di server game roblox mencapai lebih dari 100 juta orang dan tema game dipilih berdasarkan yang terbanyak diakses dan yang paling direkomendasikan oleh Roblox. Dan menurut penelitian yang dilakukan oleh Knapp (2018) dalam Long (2019), roblox telah diakses dan digunakan selama 51,5 juta jam per bulan oleh siswa dibawah usia 13 tahun. Berdasarkan Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak Seiring pesatnya perkembangan Teknologi dan Komunikasi, berimbang kepada kehidupan manusia dalam tataran global. Misalnya, dahulu jarak menjadi kendala untuk berkomunikasi. Namun, sekarang dengan adanya alat komunikasi yang canggih, kini hal tersebut bukan menjadi masalah lagi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berdampak kepada permainan peserta didik di Sekolah Dasar. Dewasa ini, jarang di temui peserta didik yang bermainan permainan tradisional seperti petak umpet, bermain kelereng, bermain layang-layang, dan sebagainya. Peserta didik saat ini lebih tertarik untuk memainkan game Roblox. Menurut (Surbakti,2017) menyatakan bahwa Roblox telah menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian anak muda maupun

pelajar. Sementara itu, menurut Barata, Roblox dikenal sebagai salah satu permainan survival shooter terbaik yang dapat dimainkan melalui ponsel. Furqon (2020) menambahkan bahwa Roblox merupakan game online yang sangat adiktif karena menawarkan berbagai macam permainan dalam satu platform, sehingga membuat pemain terus tertarik untuk memainkannya tanpa henti. Roblox pertama kali didirikan pada tahun 2004 oleh David Baszucki dan Erik Cassel, dengan kantor pusat yang berlokasi di San Mateo, California.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan model pembelajaran berbasis konsep edugames Roblox disekolah, serta pengaruhnya terhadap kemampuan literasi siswa. Pendekatan ini diperlukan dan dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena pembelajaran secara alami dan kontekstual melalui interaksi langsung siswa dan guru di lapangan (Creswell, 2016).

Subjek penelitian adalah siswa SD Negeri Pasarbatang 03 Kabupaten Brebes dengan jumlah siswa 24 orang. Pemilihan subjek dilakukan dengan Teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas memiliki usia yang mendekati fase oprasional formal serta guru kelas bersedia menerapkan model pembelajaran berbasis konsep edugames Roblox ini. Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, sebagai perencana, pelaksana, pengumpul

data dan penganalisis hasil penelitian. Data yang diperoleh didasarkan tiga Teknik pengumpulan data yakni Observasi, wawancara dan analisis dokumen. Dimana observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas dan interaksi siswa selama proses pembelajaran menggunakan konsep edugames ini, termasuk keterlibatan mereka dalam diskusi, kemampuan menginterpretasikan data, dan interaksi antara teman dan guru pada saat menjalani proses pembelajaran berbasis edugame Roblox. Wawan cara dilakukan kepada kepala sekolah, guru kelas, dan beberapa siswa untuk menggali informasi bagaimana pandangan mereka dan pengalaman mereka selama menjalangi proses pembelajaran edugames ini. Sementara itu analisis dokumen meliputi mudul ajar yang diterapkan dalam permainan dan hasil tugas berkaitan dengan peningkatan kemampuan kognisi para siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis narasi (Miles et al., 2014) yang meliputi beberapa tahap meliputi pengumpulan data (wawancara / observasi), identifikasi tema dan pola, pemahaman struktur cerita (orientasi, konflik, resolusi, koda), pengkodean (kategorisasi) hingga interpretasi makna, seringkali melibatkan proses menceritakan kembali (restorying) pengalaman partisipan untuk memahami makna.

Teknik narasi yang berfokus pada observasi, wawancara, dan diskusi kelompok terpadu (*Focus Group Discussions*) FGD.

Dimana dalam Teknik narasi dijelaskan secara terperinci mengenai bagaimana pola siswa dan guru kelas dalam mengatur ritme pembelajaran melalui daring. Secara fungsional sangat diperlukan dalam membangun suasana kelas yang menyenangkan

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan Roblox di SD Negeri Pasarbatang 03 bukan sekadar memindahkan materi buku ke layar, melainkan mengubah cara siswa "bertemu" dengan ilmu pengetahuan. Mengacu pada data BPS (2025) yang menunjukkan tingginya durasi penggunaan gadget pada anak, penelitian ini memanfaatkan kebiasaan tersebut menjadi peluang edukatif. Hal ini sejalan dengan teori Silvana (2024), di mana elemen multimodal (gabungan visual, suara, dan interaksi) dalam Roblox membuat materi yang dulunya membosankan menjadi jauh lebih menarik dan mudah diingat. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya bermain secara individu. Temuan di lapangan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek Collaboration dan Communication. Sesuai dengan penelitian Anshori (2025), game interaktif seperti ini terbukti ampuh melatih keterampilan sosial anak. Siswa yang biasanya pendiam di kelas, terlihat lebih berani mengambil peran sebagai pemimpin tim atau pengatur strategi dalam misi virtual. Penelitian Azzahra dkk. (2025) juga memperkuat temuan ini, bahwa pendekatan belajar seperti ini mampu

meningkatkan ketuntasan belajar secara drastis karena siswa merasa memiliki kontrol atas proses belajarnya.

Hasil analisis narasi mengenai penerapan sistem Edugames Roblox pada siswa SD Negeri Pasarbatang 03 Kabupaten Brebes dengan jumlah siswa 24 orang. Analisis ini disusun berdasarkan pengamatan terhadap siswa, efektivitas materi, dan perubahan perilaku belajar. Laporan analisis narasi penerapan Edugames Roblox sebagai berikut:

Subjek: Siswa Kelas 5 SD Negeri Pasarbatang 03

Metode: Game – Based Learning (GBL) menggunakan platform Roblox

Pada tahap awal implementasi, ada dinamika awal dan antusiasme siswa itu terlihat dari lonjakan motivasi intrinsik yang signifikan. Berbeda dengan metode ceramah konvensional, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi saat masuk ke dalam dunia virtual yang dirancang khusus untuk kurikulum kelas 5 (seperti materi Ekosistem atau Jaring-jaring Bangun Ruang).

1. Observasi: Siswa tidak lagi merasa "dipaksa" belajar, melainkan merasa sedang "bermain dengan tujuan".
2. Interaksi: Terjadi kolaborasi spontan antar siswa untuk menyelesaikan tantangan (quest) di dalam game.

Transformasi Konsep Abstrak Menjadi Visual menjadi salah satu keberhasilan utama dalam narasi pembelajaran ini adalah

kemampuan platform dalam memvisualisasikan materi yang sulit. Sebagai contoh, dalam materi Volume Bangun Ruang:

1. Narasi Proses: Siswa membangun objek 3D menggunakan blok-blok di Roblox. Mereka secara langsung mempraktikkan rumus  $V = p \times l \times t$  dengan menghitung satuan blok yang mereka susun sendiri.
2. Dampak: Pemahaman siswa bergeser dari sekadar menghafal rumus menjadi pemahaman spasial yang mendalam.

Pengembangan Keterampilan Abad 21 yakni *Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity* (4C) Penerapan Roblox di SD Negeri Batang 03 tidak hanya soal nilai akademik, tetapi juga pembentukan karakter digital:

<b>Keterampilan</b>	<b>pembelajaran</b>
Critical Thinking	Siswa harus memecahkan teka-teki logika untuk membuka level berikutnya.
Collaboration	Tugas kelompok dilakukan melalui avatar, di mana koordinasi tim sangat diperlukan.
Communication	Penggunaan fitur chat terbatas untuk

	mendiskusikan strategi penyelesaian tugas.
Creativity	Siswa diberikan kebebasan memodifikasi elemen visual dalam lingkungan belajar mereka.

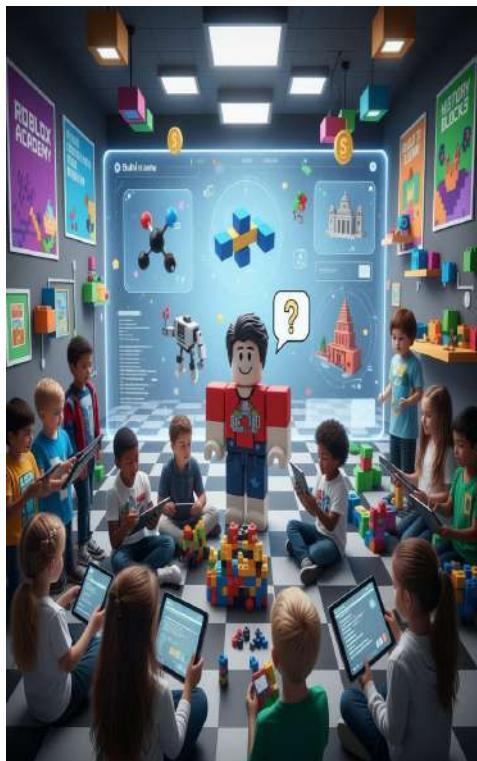
Meskipun secara narasi dampak penerapan metode pembelajaran edugames menunjukkan hal positif, terdapat beberapa catatan kritis, dan perlu mendapatkan perhatian yang cermat, karena ada beberapa hal yang sangat rentan terjadi kepada siswa yang melakukan pembelajaran ini yakni:

- Disrupsi Fokus: Beberapa siswa cenderung teralihkan oleh fitur kustomisasi avatar daripada fokus pada konten edukasi. Sehingga mereka cenderung teralihkan focus dari belajar memahami Pelajaran yang sedang di sajikan menjadi focus terhadap permainannya.
- Kesenjangan: Perbedaan spesifikasi gawai yang dibawa siswa memengaruhi kelancaran akses (lag), yang terkadang menghambat ritme belajar kelompok. Serta terkadang memicu kesenjangan sosial siswa. Hal – hal inilah yang sangat perlu diperhatikan oleh guru kelas. Sehingga dalam penerapannya tetap sangat diperlukan adanya guru sebagai mediator belajar yang dapat

memberikan pengawasan dan batasan tertentu terhadap penggunaan gawai tersebut.

- Kecanduan: Kemajuan teknologi dan fitur yang sangat menarik didalamnya, memicu siswa akan lebih memilih untuk melakukan kegiatan yang terkadang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, sehingga mereka tidak lagi menganggap permainan ini sebagai media belajar melainkan sebagai alat untuk bermain. Hal ini lah yang menjadi faktor utama ketakutan banyak kalangan pada saat penerapan program edugames ini. Oleh kaarenanya kolaborasi sangat perlu dilakukan dalam pengawasannya. Furqon (2020) mengingatkan bahwa tanpa pengawasan, game online bisa menjadi sangat adiktif. Oleh karena itu, penerapan metode ini di kelas 5 SD Negeri Pasarbatang 03 tetap menempatkan guru sebagai "navigator". Guru berperan penting dalam memberikan batasan waktu (screen time) dan mengajarkan etika berkomunikasi digital. Dengan begitu, teknologi tidak menggantikan peran guru, melainkan menjadi alat akselerasi yang membuat pembelajaran jauh lebih efektif dan relevan dengan zaman.

Proses pembelajaran dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Analisis Mendalam Penerapan Edugames Roblox, bisa diamatai dari Pergeseran Paradigma Belajar, dari Pasif ke Aktif dalam pembelajaran konvensional, siswa kelas 5 seringkali hanya menjadi penerima informasi (pasif). Namun, dalam ekosistem Roblox, terjadi transformasi menjadi pembelajaran seacra aktif. Siswa di SD Negeri Pasarbatang 03 tidak hanya melihat gambar diam, tetapi berinteraksi dengan objek digital. Secara teoritis, ini mendukung Teori Konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Ketika mereka gagal melewati sebuah level edukatif, mereka melakukan *trial and error*, yang merupakan proses kognitif tingkat tinggi, melalui cara mereka berfokus untuk menyelesaikan misi – misi soal yang terkandung didalam permainan tersebut

sehingga bisa nail level agar bisa melanjutkan game sampai akhir.

Peningkatan Atensi melalui Gamifikasi, dimana usia anak kelas 5 SD (sekitar 10-11 tahun) berada pada fase transisi menuju operasional formal. Rentang perhatian (*attention span*) mereka seringkali terlalu cepat dalam pengambilan keputusan dan terkesan ceroboh jika materi terlalu abstrak.

1. Analisis: Fitur skor, *reward* (penghargaan), dan level dalam Roblox memicu pelepasan dopamin yang membuat siswa tetap fokus pada tugas dalam durasi yang lebih lama.
2. Dampak: Materi yang biasanya dianggap membosankan, seperti menghitung volume atau memahami siklus air, menjadi tantangan yang menyenangkan untuk diselesaikan.

Literasi Digital dan Etika Berinternet, menjadi pembahasan yang tidak kalah penting adalah munculnya literasi digital terapan. Siswa SD Negeri Batang 03 secara tidak langsung belajar cara menavigasi dunia digital, menggunakan antarmuka teknologi, dan berkomunikasi secara daring. Ini menjadi momen prnting bagi guru untuk menyisipkan nilai-nilai digital *citizenship* (warga digital yang baik), seperti cara berkomunikasi yang sopan di kolom chat dan menjaga keamanan akun.

Efektivitas Kolaborasi Virtual Roblox menyediakan ruang di mana siswa yang mungkin pemalu di kelas nyata, menjadi lebih

berani berinteraksi melalui avatar mereka. Pembahasan ini menyoroti bahwa: Kerjasama dalam menyelesaikan quest di Roblox menurunkan hambatan sosial antar siswa. Terjadi pertukaran pengetahuan (*peer-to-peer learning*) di mana siswa yang lebih mahir teknologi membantu temannya yang kesulitan, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif.

#### **SARAN UNTUK GURU & ORANG TUA**

##### **Untuk Guru:**

Jangan Takut Eksplorasi: Guru tidak perlu menjadi pro-player, cukup menjadi fasilitator yang mengarahkan alur permainan agar tetap pada tujuan kurikulum.

Gunakan Sistem Reward: Berikan apresiasi bukan hanya pada skor game, tapi pada cara siswa bekerja sama dalam tim.

Evaluasi Offline: Setelah main game, selalu tutup dengan diskusi nyata untuk memastikan pemahaman mereka tidak berhenti di layar saja.

##### **Untuk Orang Tua:**

Pendampingan, Bukan Larangan: Daripada melarang total, cobalah sesekali ikut melihat apa yang dimainkan anak di Roblox agar tercipta komunikasi yang terbuka.

Atur Waktu (Screen Time): Terapkan aturan waktu yang tegas agar anak belajar disiplin antara waktu belajar digital, istirahat, dan aktivitas fisik.

Menyikapi hal – hal baik yang terdapat diatas guru tetap harus punya Evaluasi Kendali Guru (*Scaffolding*). Meskipun Roblox adalah alat modifikasi pembelajaran yang baik dan segar dalam penerapannya di era perkembangan teknologi yang cepat ini, tetap harus menekankan bahwa game hanyalah media, bukan pengganti guru. Keberhasilan di SD Negeri Batang 03 sangat bergantung pada *scaffolding* (pendampingan) yang diberikan guru. Tanpa arahan yang jelas, siswa cenderung terjebak pada aspek hiburan semata tanpa menyerap esensi kurikulum. Berikut tabel ringkasan pembahasan mengenai analisis terhadap metode pembelajaran berbasis edugames Roblox.

**Tabel 1.2 Ringkasan Analisis Pembahasan**

<b>Unsur Pembahasan</b>	<b>Temuan di Lapangan</b>
Keterlibatan	Sangat Tinggi
Pemahaman Konsep	Visual & Praktis
Hambatan	Teknis & Distraksi
Sosialisasi	Kolaborasi Digital

Peningkatan Hasil Belajar (Efektivitas Kognitif) berdasarkan penelitian meta-analisis pada platform Game-Based Learning (GBL), penggunaan media interaktif 3D seperti Roblox menunjukkan peningkatan skor post-test yang signifikan. Data Empiris: Penelitian pada media sejenis menunjukkan skor N-Gain (peningkatan pemahaman) rata-rata sebesar

0,72, yang masuk dalam kategori "Tinggi". Di SD Negeri Batang 03, hal ini terlihat dari kemampuan siswa menyelesaikan soal bangun ruang dengan tingkat akurasi lebih tinggi setelah melakukan simulasi di Roblox. Secara empiris, elemen multimodal (teks, gambar, suara, dan gerakan) di Roblox memicu kerja otak lebih aktif.

**Analisis:** Studi menunjukkan sekitar 96,2% siswa merasa terbantu dalam memahami literasi dan konsep baru melalui visualisasi game. Roblox mengubah "beban kognitif" menjadi "pengalaman bermain", sehingga materi pelajaran bertahan lebih lama dalam ingatan jangka panjang (long-term memory).

Pengembangan Keterampilan Sosial (Interaksi Peer-to-Peer), melalui data empiris dari jurnal pendidikan dasar menunjukkan bahwa Roblox secara signifikan meningkatkan interaksi sosial positif. Temuan: Siswa menjadi lebih aktif berkomunikasi dan bekerja sama (*collaboration*). Dalam dunia Roblox, status sosial di kelas seringkali melebur, memungkinkan siswa yang kurang dominan di dunia nyata untuk mengambil peran kepemimpinan dalam tim virtual. Efektivitas Edugames Roblox dalam Pembelajaran

#### **D. Kesimpulan**

Pada akhirnya, menjadikan Roblox sebagai media belajar adalah bentuk upaya "berdamai" dengan perkembangan teknologi. Seperti yang dinyatakan oleh Surbakti (2017),

game telah menjadi bagian dari gaya hidup siswa saat ini. Dengan mengarahkan gaya hidup tersebut ke arah yang edukatif, sekolah tidak hanya berhasil meningkatkan kognisi siswa, tetapi juga membekali mereka dengan literasi digital yang sangat dibutuhkan di era Revolusi Industri 4.0 ini.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem pembelajaran berbasis Roblox memberikan dampak positif yang signifikan, namun memerlukan pengawasan yang terukur. Berikut adalah poin-poin utamanya:

##### **1. Transformasi Budaya Belajar**

Penerapan Roblox berhasil mengubah atmosfer kelas dari pembelajaran yang kaku menjadi eksperiential. Siswa kelas 5 SD Negeri Batang 03 menunjukkan peningkatan keterlibatan emosional terhadap materi pelajaran karena konsep-konsep teoritis dapat dipraktikkan langsung dalam simulasi virtual.

##### **2. Efektivitas Konseptual**

Platform ini terbukti efektif dalam menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak (seperti matematika bangun ruang dan sains). Melalui manipulasi objek 3D secara real-time, siswa mencapai tingkat pemahaman kognitif yang lebih dalam dibandingkan hanya melalui media buku teks.

##### **3. Penguatan Karakter dan Hard Skill**

Selain pencapaian akademik, penggunaan Roblox juga mengasah dua aspek penting sekaligus:

1. Literasi Digital: Kemampuan teknis mengoperasikan perangkat lunak modern.
2. Karakter Sosial: Kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi dalam ruang digital secara sehat.
4. Keseimbangan Antara Bermain dan Belajar

Kesimpulan akhir menunjukkan bahwa Roblox bukanlah pengganti peran guru, melainkan alat akselerasi. Keberhasilan metode ini sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyusun skenario pembelajaran (game design) yang memiliki tujuan instruksional yang jelas agar siswa tidak terjebak dalam aspek hiburan semata.

Berdasarkan analisis narasi dan data empiris yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa:

Akselerasi Pemahaman: Penggunaan Edugames Roblox di SD Negeri Batang 03 terbukti efektif sebagai media jembatan untuk memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkret, sehingga meningkatkan daya serap siswa terhadap materi kurikulum.

Ekosistem Belajar Positif: Terjadi pergeseran dari pembelajaran searah menjadi kolaboratif. Siswa tidak hanya menjadi konsumen konten, tetapi juga pemecah masalah aktif dalam lingkungan digital.

Urgensi Pendampingan: Keberhasilan metode ini tidak terletak pada teknologinya semata, melainkan pada integrasi yang tepat antara instruksi guru dengan aktivitas di dalam game. Tanpa kendali yang bijak, potensi distraksi dapat menurunkan efektivitas pembelajaran.

Agar penggunaan Roblox tetap berada pada jalur edukasi dan membentuk karakter siswa yang baik, berikut adalah panduan kolaborasi yang dapat diterapkan:

1. Penetapan "Digital Citizenship" (Etika Digital)

Sebelum memulai permainan, guru dan siswa harus menyetujui aturan komunikasi:

Gunakan Bahasa yang Santun: Meskipun melalui avatar, instruksi dan percakapan di kolom chat harus tetap menggunakan bahasa yang sopan seperti di dalam kelas nyata.

No Cyberbullying: Dilarang keras mengejek avatar atau kemampuan bermain teman lain. Kolaborasi berarti saling membantu, bukan menjatuhkan.

2. Pembagian Peran yang Jelas (Role Play)

Dalam tugas kelompok di dalam Roblox, berikan siswa peran spesifik untuk menghindari dominasi satu orang:

Leader: Bertugas mengoordinasikan pergerakan tim.

Note-taker: Mencatat temuan-temuan penting di dalam game untuk bahan diskusi kelas.

Strategist: Memberikan ide pemecahan masalah saat tim menghadapi tantangan sulit.

**3. Kolaborasi "Peer-Teaching" (Tutor Sebaya)**

Manfaatkan siswa yang lebih mahir teknologi untuk membantu temannya yang masih kesulitan (lagging).

Bijaknya: Siswa yang mahir dilarang mengambil alih kontrol perangkat temannya, melainkan memberikan instruksi suara atau panduan melalui karakter mereka agar temannya bisa belajar mencoba sendiri.

**4. Batasan Waktu yang Seimbang (Screen Time Management)**

Kolaborasi yang bijak melibatkan kesadaran akan kesehatan:

Terapkan aturan 20-20-20: Setiap 20 menit menatap layar, ajak siswa berdiskusi secara luring (tatap muka) selama 20 detik dengan melihat objek sejauh 20 kaki. Ini menyeimbangkan kolaborasi virtual dan interaksi sosial nyata.

**5. Diskusi Reflektif Pasca-Game**

Kolaborasi tidak berhenti saat game ditutup. Guru harus memimpin sesi refleksi:

“Apa tantangan yang kalian selesaikan bersama tadi?”

“Bagaimana perasaanmu saat temanmu membantu melewati rintangan?”

Ini membantu siswa menginternalisasi nilai kerjasama yang mereka rasakan di dunia virtual ke dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan Edugames Roblox di kelas 5 SD Negeri Batang 03 berhasil menciptakan ekosistem belajar yang imersif. Siswa mengalami proses "belajar melalui pengalaman" (experiential learning) yang membuat retensi materi bertahan lebih lama dibandingkan metode hafalan. Namun, peran guru tetap krusial sebagai moderator untuk menjaga agar elemen "permainan" tidak mengaburkan "tujuan pembelajaran".

**Rekomendasi:** Perlu adanya batasan waktu yang ketat antara fase eksplorasi bebas dan fase pengerojan tugas akademik di dalam game. Sehingga siswa tidak cenderung hanya berfokus pada edugames saja, melainkan tetap mengikuti proses belajar secara kognitif.

Secara keseluruhan, penerapan Edugames Roblox di SD Negeri Batang 03 merupakan langkah inovatif yang sangat layak untuk dilanjutkan. Dengan manajemen kendala teknis yang tepat dan kurasi konten yang ketat, model ini dapat menjadi percontohan bagi sekolah lain dalam mengintegrasikan teknologi gaming ke dalam kurikulum formal.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anshori, A. C. (2025). Pengaruh Penggunaan Roblox Game sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap Siswa Kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-58.

- Azzahra, P., dkk. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi "Ethonopia" Berbasis Roblox dengan Pendekatan Etnopedagogi untuk Siswa SD. *Jurnal Penelitian PGSD Universitas Negeri Surabaya*, 13(2), 112-125.
- Badan Pusat Statistik. (2025). Laporan Statistik Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Anak dan Remaja Indonesia. Jakarta: BPS.
- Baszucki, D. (2023). *Building the Metaverse: The Vision Behind Roblox*. California: Tech Insights.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Furqon, M. (2020). Analisis Fenomena Adiksi Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(3), 201-215.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Long, D. (2019). *The Power of Roblox in Education: Exploring Game-Based Learning* in the 21st Century. New York: Educational Tech Press. (Mengutip penelitian Knapp, 2018).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2017). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi dalam Era Abad 21*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pemerintah Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297. Jakarta.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Silvana, T. (2024). *Literasi Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Platform Digital*. Bandung: Pustaka Pendidikan.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 24-38.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- (Referensi dasar