

Pengaruh Bermain *Game Online Roblox* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi

Safri^{1*}, Eka Putri², Chientya Annisa Rahman Putrie³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Panca Sakti Bekasi, Bekasi, Indonesia^{1,2,3}

*Email Korespondensi: safrii2208@gmail.com

Diterima: 09-09-2026 | Disetujui: 14-09-2026 | Diterbitkan: 16-09-2026

ABSTRACT

This study aims to determine the extent of the influence of the online game Roblox on the learning motivation of Grade IX students in Social Studies at the junior high school level, and to provide an overview of the magnitude of both negative and positive effects of the game on student learning motivation. The study is motivated by the high level of student interest in online games, which is suspected to affect their learning motivation. This research employs an associative quantitative method. The population consists of 99 Grade IX junior high school students, with a sample size of 78 students determined using the Isaac and Michael table. Data collection techniques and instruments included Likert-scale questionnaires, observation, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive analysis. Furthermore, to determine the magnitude of the influence of the online game Roblox, a regression analysis was performed on the collected data. The results indicate that the average level of addiction to the online game Roblox affects student learning motivation, with an average learning motivation score of 61.12%. Regarding the magnitude of the negative influence, linear regression analysis revealed that 8% of the students' academic motivation is influenced by online game addiction, while the remaining 92% is influenced by other factors.

Keywords: *Game; Learning Motivation; Social Science*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online Roblox* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP dan juga guna memberikan gambaran terkait besaran pengaruh negatif dan positif dari *game online Roblox* terhadap motivasi belajar siswa. Latar belakang peneliti ini di dasarkan pada tingginya minat siswa terhadap *game online* yang di duga dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif Asosiatif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMP kelas IX sebanyak 99 siswa, sampel sebanyak 78 siswa dengan menggunakan tabel *Isaac dan Michael*. Teknik dan Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert, observasi, dan dilanjutkan dengan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online Roblox* dilakukan analisis regresi tentang dua data yang di dapat. Hasil penelitian menunjukan bahwa rata-rata kecanduan bermain *game online Roblox* siswa berpengaruh pada motivasi belajar dimana jumlah skor motivasi belajar rata-ratanya adalah 61.12% serta besaran pengaruh negatif *game online* setelah diuji dengan menggunakan uji regresi linier didapatkan pengaruh terhadap motivasi akademik peserta didik sebesar 8% dipengaruhi oleh kecanduan *game online* serta sisanya 92% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.

Katakunci: Game; Motivasi Belajar, IPS

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Safri, S., Putri, E. ., & Putrie, C. A. R. . (2026). Pengaruh Bermain Game Online Roblox Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi. Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 2(3), 4001-4010. <https://doi.org/10.63822/b4q18210>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting dalam upaya untuk membangun sumber daya yang berkualitas. Oleh karena itu, pada era globalisasi ini pendidikan harus terus dikembangkan agar kualitas manusia dapat tumbuh dan berkembang sejalan dengan kebutuhan zaman yang selalu berubah, kompetitif, dan luas. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan.

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pendidikan formal di Indonesia terus meningkat. Namun, meskipun ada peningkatan dalam akses pendidikan, motivasi belajar siswa menjadi isu yang signifikan. Menurut laporan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021), banyak siswa yang menunjukkan kurangnya minat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan yang begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan, mengingat IPS ini memiliki peran yang begitu penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang masyarakat dan lingkungan sekitar.

Beberapa tahun ini sedang maraknya game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh kalangan anak-anak, remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih ini yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan pun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait dengan persoalan perkembangan prestasi akademik bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, Salah satunya yaitu hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan anak-anak, remaja maupun di kalangan dewasa adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lain dari berbagai lokasi dan lingkungan sekolah yang berada pada masa transisi dari pendidikan dasar ke menengah, merupakan kelompok yang rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk pengaruh teknologi dan *game online*. Pada masa ini merupakan tahap yang penting dalam pembentukan kebiasaan belajar dan prestasi akademik. Jika penggunaan waktu lebih banyak di habiskan untuk beraktivitas bermain *game online* dibandingkan untuk belajar maka dikhawatirkan akan menurunkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Di tingkat sekolah, khususnya Siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama (SMP), fenomena kurangnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS terlihat jelas. Saat observasi awal di Semester 7 tugas mata kuliah PPL di SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang fokus, kurang aktif serta kurangnya berpartisipasi dalam diskusi kelas maupun menyimak dalam pembelajaran sedang berlangsung. Salah satu penyebab utama dari rendahnya motivasi belajar tersebut adalah teralihnya fokus dan perhatian siswa dari kegiatan belajar ke aktivitas bermain terutama bermain *game online* dan kesulitan untuk fokus di kelas. Ketika siswa terlalu sering bermain *game online*, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau membaca materi pelajaran menjadi berkurang. Selain itu,

Roblox dirancang dengan fitur yang menarik seperti *reward*, tantangan, dan interaksi sosial yang membuat pemain merasa lebih senang dibandingkan belajar. Hal ini dapat menimbulkan rasa malas, menurunnya minat, serta kebiasaan menunda tugas (prokrastinasi akademik).

Game online memiliki keberagaman dari segi karakter dan tujuan, misalnya seperti *game online Roblox*. *Game online roblox* pertama kali dikembangkan oleh David Baszucki dan Erik Cassel pada tahun 2004. Awalnya proyek ini bernama *DynaBlocks*. Pada tahun 2005, nama diubah menjadi *Roblox* (gabungan “*Robot*” dan “*Blocks*”). *Roblox* resmi dirilis kepublik pada tahun 2006. Pada perkembangan awal tahun 2006-2010 *Roblox* mulai menarik perhatian karena konsep uniknya yaitu pemain tidak hanya bermain, tapi juga membuat *game* sendiri. Mulai diperkenalkan fitur seperti avatar karakter, mata uang virtual (*Robux*), dan sistem multiplayer sederhana.

Terhitung dari tahun 2022 sampai sekarang *game online Roblox* makin terkenal didunia pelajar, *Roblox* bukan hanya *game*, tapi disebut sebagai *platform metaverse* yaitu tempat bermain, tempat belajar, tempat bersosialisasi. Selain itu, juga digunakan untuk event virtual (konser, edukasi), simulasi pembelajaran dan juga memiliki jutaan *game* yang disebut dengan “*experience*”. *Game online Roblox* ini di karenakan cara bermainnya juga yang berbasis tim, serta kemudahan akses melalui perangkat *smartphone*. Namun, dibalik sisi hiburannya, muncul kekhawatiran mengenai dampak dari bermain *game* ini terhadap motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang menghabiskan waktu berjam- jam untuk bermain *game online*, bahkan hingga larut malam, yang dapat mempengaruhi konsentrasi dan waktu belajar mereka di rumah.

Bagi peserta didik *game online* adalah *game* yang sangat menyenangkan karena dapat mengenal banyak orang dari pertemanan online pada permainan *game online Roblox*. Sebagian besar *game online* dirancang untuk memikat pemain dengan berbagai fitur yang menarik, Seperti grafik *game* yang canggih, dan interaksi sosial dengan pemain lain. Siswa sering kali menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online Roblox* ini yang berdampak pada rutinitas harian mereka, termasuk waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar. Namun, tidak semua penelitian menunjukan hasil negatif. Beberapa studi menunjukkan bahwa *game online* tertentu, terutama yang mengandung elemen pendidikan atau strategi, dapat memiliki efek positif pada keterampilan kognitif dan kemampuan *problem-solving* siswa.

Misalnya, *game* yang mengharuskan pemain untuk memecahkan masalah kompleks atau merencanakan strategi jangka panjang dapat membantu meningkatkan keterampilan analisis dan perencanaan, yang berpotensi berkontribusi pada motivasi belajar siswa yang lebih baik. Penting untuk mencatat bahwa dampak dari bermain *game online Roblox* terhadap motivasi belajar siswa mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti durasi bermain, serta gaya hidup dan kebiasaan belajar siswa itu sendiri. Seorang siswa bisa dikatakan mempunyai motivasi belajar tinggi apabila siswa tekun mengerjakan tugas dan ulet menghadapi kesulitan. Artinya, siswa mampu mempersiapkan diri dalam hal akademis, mempunyai minat dalam belajar. Motivasi belajar siswa juga bisa dilihat dari kemampuan siswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

Berdasarkan Latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Bermain *Game Online Roblox* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa skor numerik yang diperoleh melalui instrumen penelitian dan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik. Desain asosiatif digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, game online Roblox (X) ditetapkan sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi belajar siswa (Y) sebagai variabel terikat. Pemilihan desain tersebut didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu mengetahui ada atau tidaknya pengaruh bermain game online Roblox terhadap motivasi belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS (Sugiyono, 2017).

Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi selama tiga bulan, yaitu dari Mei sampai Juli 2026. Tahapan penelitian meliputi persiapan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian karakteristik subjek dengan fokus penelitian, yaitu siswa kelas IX yang menjadi sasaran kajian mengenai aktivitas bermain game online Roblox dan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi yang berjumlah 99 siswa. Populasi tersebut terdiri atas empat kelas, yaitu kelas IX-1 sebanyak 25 siswa, IX-2 sebanyak 25 siswa, IX-3 sebanyak 25 siswa, dan IX-4 sebanyak 24 siswa. Penetapan populasi mengacu pada pengertian populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017).

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan sebesar 5%. Berdasarkan tabel tersebut, dari jumlah populasi sebanyak 99 siswa diperoleh sampel sebanyak 78 siswa. Dengan demikian, 78 siswa kelas IX ditetapkan sebagai responden penelitian untuk memberikan data mengenai aktivitas bermain game online Roblox dan motivasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk memperoleh data penelitian melalui sejumlah pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kondisi dan aktivitas di SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa profil sekolah, jumlah siswa, foto kegiatan penelitian, surat izin penelitian, dan dokumen lainnya (Sugiyono, 2017).

Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu Selalu (SL) diberi skor 5, Sering (SR) skor 4, Jarang (JR) skor 3, Kadang-Kadang (KD) skor 2, dan Tidak Pernah (TP) skor 1. Variabel motivasi belajar (Y) diukur melalui empat indikator, yaitu ketekunan, minat belajar, keaktifan, dan keinginan berprestasi. Sementara itu, variabel game online Roblox (X) diukur melalui tiga indikator, yaitu durasi, kecanduan, dan dampak negatif. Kisi-kisi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan butir pernyataan kuesioner penelitian.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan IBM SPSS 20. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha,

dengan kriteria instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien lebih besar dari 0,60. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen motivasi belajar memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,881, sedangkan instrumen game online Roblox memperoleh nilai sebesar 0,960, sehingga kedua instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data pada variabel game online Roblox dan motivasi belajar siswa. Statistik yang digunakan meliputi nilai mean, median, modus, standar deviasi, varians, dan distribusi frekuensi. Menurut Sugiyono (2018), statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, penelitian ini melakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah residual dalam model regresi berdistribusi normal. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel game online Roblox (X) dan motivasi belajar (Y) bersifat linear. Setelah persyaratan analisis terpenuhi, pengaruh variabel X terhadap variabel Y dianalisis menggunakan regresi linear sederhana (Ghozali, 2013; Ghozali, 2015).

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada analisis regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 20. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel game online Roblox secara parsial memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Selain uji t, penelitian menggunakan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel game online Roblox dalam menjelaskan variasi motivasi belajar siswa. Dengan demikian, analisis regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi digunakan secara bersama untuk menentukan arah, signifikansi, serta besarnya pengaruh game online Roblox terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, data yang dianalisis berasal dari 78 siswa kelas IX SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar memiliki nilai rata-rata sebesar 61,12, median 62,00, modus 67, dan standar deviasi 7,545. Sementara itu, variabel bermain game online Roblox memiliki rata-rata sebesar 27,14. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kondisi yang beragam, demikian pula intensitas bermain game online Roblox yang dilakukan oleh siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, menyelesaikan tugas, menghadapi kesulitan, dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui beberapa indikator, antara lain ketekunan dalam belajar, minat belajar, keaktifan, dan keinginan untuk mencapai prestasi. Hal ini sejalan dengan pandangan Sardiman (2018) yang menempatkan motivasi sebagai kekuatan penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan, mempertahankan, dan mengarahkan kegiatan belajar menuju tujuan tertentu. Dengan demikian, skor

motivasi belajar yang diperoleh dalam penelitian ini menggambarkan dorongan internal siswa dalam menjalankan aktivitas akademiknya.

Hasil analisis terhadap variabel game online Roblox menunjukkan bahwa aktivitas bermain Roblox merupakan bagian dari aktivitas digital siswa yang dapat berkaitan dengan perilaku belajar. Roblox memungkinkan pengguna memainkan berbagai jenis permainan dan berinteraksi dalam lingkungan digital, sehingga aktivitas tersebut dapat menyita waktu dan perhatian siswa apabila dilakukan secara berlebihan. Dalam penelitian ini, variabel game online Roblox dioperasionalkan melalui aspek durasi bermain, kecanduan, dan dampak negatif. Pengukuran tersebut digunakan untuk melihat sejauh mana aktivitas bermain Roblox berkaitan dengan perubahan pada motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa intensitas bermain game online perlu diperhatikan karena penggunaan yang tinggi dapat berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan siswa, termasuk aktivitas belajar (Yosua et al., 2023).

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, penelitian terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov terhadap residual menunjukkan nilai signifikansi Monte Carlo sebesar 0,603, yang lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, residual dalam model regresi dapat dinyatakan berdistribusi normal sehingga analisis regresi linear sederhana dapat dilanjutkan. Pemenuhan asumsi normalitas penting karena analisis regresi membutuhkan residual yang memenuhi asumsi distribusi yang memadai agar pengujian parameter model dapat dilakukan secara tepat.

Hasil uji linearitas juga menunjukkan bahwa hubungan antara game online Roblox dan motivasi belajar memenuhi asumsi linearitas. Nilai signifikansi pada Deviation from Linearity sebesar 0,492, lebih besar daripada 0,05, sehingga tidak ditemukan penyimpangan yang signifikan dari hubungan linear. Dengan demikian, perubahan pada variabel game online Roblox dapat dianalisis melalui model hubungan linear terhadap motivasi belajar. Hasil ini menjadi dasar bahwa penggunaan regresi linear sederhana dalam penelitian dapat diterapkan untuk menguji hubungan kedua variabel tersebut.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai F sebesar 6,573 dengan signifikansi 0,012. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada 0,05, sehingga model regresi secara keseluruhan dinyatakan signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa game online Roblox memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh game online Roblox terhadap motivasi belajar memperoleh dukungan berdasarkan hasil pengujian statistik.

Secara lebih spesifik, hasil uji t menunjukkan bahwa variabel game online Roblox memiliki nilai koefisien regresi sebesar -0,171, nilai t sebesar -2,564, dan nilai signifikansi 0,012. Nilai signifikansi yang lebih kecil daripada 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik. Tanda negatif pada koefisien regresi menunjukkan bahwa pengaruh tersebut memiliki arah negatif, sehingga peningkatan skor game online Roblox cenderung diikuti oleh penurunan skor motivasi belajar. Dengan kata lain, semakin tinggi kecenderungan siswa dalam bermain game online Roblox berdasarkan indikator penelitian, semakin rendah motivasi belajar yang diprediksikan oleh model.

Persamaan regresi yang diperoleh dapat dituliskan sebagai $Y = 65,751 - 0,171X$. Nilai konstanta sebesar 65,751 menunjukkan nilai prediksi motivasi belajar ketika skor game online Roblox berada pada titik nol, sedangkan koefisien -0,171 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan skor game online Roblox berkaitan dengan penurunan skor motivasi belajar sebesar 0,171 satuan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa hubungan yang ditemukan bukan sekadar hubungan positif atau negatif secara

umum, tetapi memiliki arah negatif yang dapat dijelaskan melalui model regresi. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat diinterpretasikan sebagai pengaruh negatif yang signifikan daripada sekadar menyatakan bahwa game online Roblox “berpengaruh” tanpa menjelaskan arahnya.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Zarima Fatma Dewi et al. (2024) mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru. Penelitian tersebut juga menemukan koefisien regresi bernilai negatif, yang menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan game online berkaitan dengan penurunan motivasi belajar siswa. Kesamaan arah hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa penggunaan game online yang semakin tinggi dapat menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan melemahnya motivasi belajar. Namun, karakteristik responden dan jenis game yang diteliti berbeda sehingga hasil penelitian ini tetap memiliki konteks khusus pada siswa kelas IX dan permainan Roblox.

Temuan penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian M. Rafi’ul A. et al. (2025) yang secara khusus mengkaji intensitas bermain game online Roblox terhadap motivasi belajar dan keterampilan sosial pada Generasi Z usia 15–17 tahun. Keberadaan penelitian tersebut menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya relevan sebagai objek kajian hiburan digital, tetapi juga sebagai aktivitas yang dapat dikaji dalam kaitannya dengan perkembangan dan perilaku peserta didik. Penelitian sekarang memberikan tambahan bukti empiris pada konteks siswa SMP, khususnya dengan menunjukkan bahwa skor bermain Roblox mempunyai hubungan yang signifikan dan berarah negatif terhadap motivasi belajar.

Besarnya pengaruh game online Roblox terhadap motivasi belajar dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi. Hasil analisis menunjukkan nilai R sebesar 0,282 dan R Square sebesar 0,080. Artinya, game online Roblox mampu menjelaskan sebesar 8% variasi motivasi belajar siswa, sedangkan sekitar 92% variasi lainnya berkaitan dengan faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Nilai tersebut menunjukkan bahwa meskipun pengaruh Roblox terbukti signifikan, kontribusinya secara keseluruhan relatif terbatas. Dengan demikian, motivasi belajar siswa tidak dapat dijelaskan hanya berdasarkan aktivitas bermain Roblox.

Besarnya kontribusi sebesar 8% juga memberikan makna penting dalam memahami motivasi belajar sebagai fenomena yang multidimensional. Faktor lain seperti lingkungan keluarga, dukungan teman sebaya, metode mengajar guru, minat terhadap mata pelajaran, kondisi psikologis, disiplin belajar, fasilitas pembelajaran, serta kebiasaan penggunaan teknologi dapat menjadi faktor yang turut membentuk motivasi belajar. Penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa SMP juga menempatkan motivasi sebagai konstruk yang dipengaruhi oleh berbagai kondisi, sehingga pengaruh satu variabel tidak dapat dipandang sebagai satu-satunya penentu (Vivin et al., 2023). Dengan demikian, nilai R Square sebesar 0,080 justru menunjukkan perlunya melihat persoalan motivasi belajar secara lebih komprehensif.

Dari perspektif pendidikan, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online perlu dikelola secara proporsional. Game online pada dasarnya merupakan aktivitas digital yang tidak selalu memberikan dampak negatif apabila digunakan secara terkontrol. Permasalahan muncul ketika durasi dan intensitas bermain mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, beristirahat, atau mengikuti aktivitas akademik lainnya. Oleh karena itu, temuan penelitian ini tidak dapat dimaknai bahwa Roblox secara mutlak menyebabkan rendahnya motivasi belajar, melainkan bahwa tingkat bermain Roblox yang lebih tinggi dalam konteks penelitian ini berkaitan dengan kecenderungan motivasi

belajar yang lebih rendah. Interpretasi tersebut juga sejalan dengan temuan penelitian tentang game online yang menunjukkan adanya hubungan negatif dengan aspek minat atau motivasi belajar (Faisol et al., 2022).

Implikasi praktis dari hasil penelitian ini adalah perlunya pengelolaan waktu penggunaan game online di kalangan siswa. Siswa perlu memiliki kemampuan mengatur keseimbangan antara aktivitas hiburan digital dan kewajiban akademik. Guru dan sekolah juga dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi secara bijak, terutama dalam membantu siswa membangun kebiasaan belajar yang konsisten. Pada saat yang sama, orang tua memiliki peran dalam memberikan pendampingan dan pengawasan terhadap durasi penggunaan perangkat digital. Pendekatan tersebut lebih tepat daripada sekadar melarang penggunaan game, karena teknologi digital juga dapat dimanfaatkan secara positif apabila diarahkan pada aktivitas yang mendukung pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online Roblox berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi dengan arah pengaruh negatif. Nilai t sebesar -2,564 dan signifikansi 0,012 menunjukkan bahwa pengaruh tersebut signifikan pada taraf 5%, sedangkan R Square sebesar 0,080 menunjukkan kontribusi sebesar 8%. Dengan demikian, semakin tinggi skor bermain game online Roblox, motivasi belajar siswa cenderung menurun, meskipun sebagian besar variasi motivasi belajar, yaitu sekitar 92%, dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu mengenai keterkaitan penggunaan game online dengan motivasi belajar sekaligus menunjukkan bahwa pengaruh Roblox perlu dipahami dalam konteks faktor-faktor pendidikan dan lingkungan siswa yang lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bermain game online Roblox berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Islam Al-Ikhlas Bekasi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t dengan nilai t hitung sebesar -2,564 dan nilai signifikansi $0,012 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Koefisien regresi sebesar -0,171 menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online Roblox, maka motivasi belajar siswa cenderung mengalami penurunan. Selanjutnya, nilai R Square sebesar 0,080 menunjukkan bahwa game online Roblox memberikan kontribusi sebesar 8% terhadap variasi motivasi belajar siswa, sedangkan 92% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. S. (2023). Upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran berbasis digital web Nearpod, 10(2), 73–81.
- Faisol, et al. (2022). Pengaruh Mobile Legend (game online) terhadap minat belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja*, 7(1), 53–66. <https://doi.org/10.56013/jpka.v7i1.1102>
- Fatifah, F., et al. (2026). Perception of Roblox game players toward interest in using Roblox Studio in the Karis Community (a community of female creators and developers in Roblox). *Jurnal Riset Ilmiah*, 5(2), 1747–1759.
- M. Fachdan, D., et al. (2024). Deskriptif dampak game online terhadap motivasi belajar siswa.

- <https://doi.org/10.37411/sjgc.v3i2.2919>
- M. Rafi'ul, A., et al. (2025). Pengaruh intensitas bermain game online Roblox terhadap motivasi belajar dan keterampilan sosial pada Generasi Z umur 15–17 tahun. *Journal of Education and Technology*, 5(2), 99–104.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sunarti, R. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar, 289–302.
- Vivin, A. F., et al. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SMP, 1(1), 127–130.
- Yogi, F., et al. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yosua, F. R. (2023). Pengaruh game online terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa FISP Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.
- Zarima, F. D., et al. (2024). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 656–664.