



Pengaruh *game Online* terhadap motivasi belajar murid: Studi kasus pada pengguna Roblox

Raudhatul Husna Amelia Zahra*, Nur Halimah, Aslihatul Rahmawati

Universitas Islam Syekh-Yusuf, Indonesia

*2203020081@students.unis.ac.id

Abstract

The high intensity of playing the Online game Roblox among students raises concerns regarding its potential to disrupt focus and decrease learning motivation if not properly managed. This study aims to determine the existence and extent of the influence of the Online game Roblox on the learning motivation of eighth-grade students at SMP Negeri 27 Kota Tangerang. The method employed is an ex post facto quantitative approach, utilizing simple linear regression analysis via SPSS version 27 software. Data were gathered using printed questionnaires and documentation from 123 samples selected through a purposive sampling technique. The regression test results showed a t-value of 1.632 with a significance level of 0.105 (> 0.05), indicating that there is no significant influence between playing Roblox and students' learning motivation. Furthermore, the coefficient of determination (R^2) of 0.022 indicates that Roblox only contributes 2.2% to learning motivation, while the remainder is influenced by other factors. This study concludes that the Null Hypothesis (H_0) is accepted and the Alternative Hypothesis (H_a) is rejected, with the level of influence falling into the very low category.

Keywords: education; online game; roblox; motivation; learning

Abstrak

Tingginya intensitas bermain *game Online* Roblox di kalangan murid dikhawatirkan dapat mengganggu fokus dan menurunkan motivasi belajar jika tidak dikelola dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberadaan dan besarnya pengaruh *game Online* Roblox terhadap motivasi belajar murid kelas VIII SMP Negeri 27 Kota Tangerang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif *ex post facto* dengan analisis regresi linier sederhana melalui perangkat lunak SPSS versi 27. Data dikumpulkan menggunakan angket cetak dan dokumentasi dari 123 sampel yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Hasil uji regresi menunjukkan nilai t sebesar 1,632 dengan signifikansi 0,105 ($> 0,05$), yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan antara aktivitas bermain Roblox dengan motivasi belajar murid. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,022 mengindikasikan bahwa Roblox hanya berkontribusi sebesar 2,2% terhadap motivasi belajar, sementara sisanya dipengaruhi faktor lain. Simpulan dari penelitian ini adalah Hipotesis Nol (H_0) diterima dan Hipotesis Alternatif (H_a) ditolak, dengan tingkat pengaruh yang berada pada kategori sangat rendah.

Kata kunci: pendidikan; *game online*; roblox; motivasi; belajar

Pendahuluan

Urgensi upaya pencerdasan terhadap ranah kehidupan belum bisa dipungkiri, sebab sistem pendidikan yang maju memegang peranan strategis dalam melahirkan dampak positif bagi pembangunan sumber daya manusia (Azhari dkk., 2022). Pendidikan dapat

dimaknai sebagai ikhtiar sadar yang dirancang guna mengasah kapabilitas seseorang. Tujuannya tak lain adalah melahirkan insan unggul yang siap berkontribusi nyata bagi kemaslahatan diri, agama, maupun kehidupan berbangsa dan bernegara (Munawati, 2020). Pada konteks pendidikan, upaya mengaktifkan pikiran dan potensi diri ini tercermin dalam motivasi belajar. Eksistensi motivasi tidak terlepas dari proses belajar karena keduanya saling membentuk simbiosis yang menguatkan. Dorongan fundamental dalam belajar kerap lahir dari kesadaran internal individu, berupa aspirasi kuat berprestasi, naluri untuk mengembangkan kapasitas diri, serta ekspektasi terhadap keberhasilan tujuan hidup yang ingin diraih. Tanpa adanya dorongan motivasi untuk berpikir dan belajar, manusia tidak akan mampu mengaktualisasikan potensi akal nya secara maksimal (Holiso dkk., 2020).

Dalam perspektif filsafat pendidikan Islam, Al-Ghazali menegaskan bahwa esensi pendidikan bukan hanya sekadar berorientasi pada penyaluran ilmu. lebih jauh dari itu, tujuan puncak pendidikan adalah tercapainya kesempurnaan spiritual dan transformasi karakter peserta didik. Proses belajar idealnya dimaknai sebagai upaya penyucian jiwa (*tazkiyatun nafs*) untuk mencapai kematangan diri serta meningkatkan ketakwaan kepada Allah Swt. Oleh karena itu, seorang murid seharusnya memiliki prioritas waktu yang tertata, di mana aktivitas belajar menjadi fokus utama dibandingkan hiburan semata (Azhari dkk., 2024).

Di tengah arus digitalisasi era *society 5.0*, *game Online* telah bertransformasi dari sekadar sarana rekreasi menjadi fenomena yang mendominasi rutinitas murid. *Game Online* dapat dipahami sebagai permainan yang dimainkan melalui koneksi internet (Yustiana, 2024). Obsesi terhadap pencapaian virtual menyebabkan murid memprioritaskan permainan di atas kewajiban akademik, memicu sikap individualis, serta secara signifikan menurunkan motivasi belajar. Akibatnya, dorongan internal untuk berprestasi di sekolah perlahan terkikis dan tergantikan oleh ambisi semu dalam ranah virtual (Ardien dkk., 2023). Salah satu platform yang kini menjadi primadona di kalangan pelajar adalah Roblox. Surbakti menyatakan bahwa Roblox kini bukan sekadar permainan, melainkan telah menjadi representasi gaya hidup pelajar. Sementara Barata mengklasifikasikan sebagai permainan Sandbox atau *metaverse* berbasis ponsel yang populer, Furqon memberikan atensi pada sifat adiktifnya. Menurutnya, integritas berbagai jenis permainan dalam satu platform Roblox menciptakan daya tarik masif yang mampu mengikat pemain dalam durasi waktu yang panjang (Mubarak, 2025).

Penelitian-penelitian terkait mengenai pengaruh dunia siber dan gim digital terhadap motivasi belajar murid telah banyak dilakukan sebelumnya. Pertama, kajian yang dilakukan oleh Annam (2025) tentang pengaruh intensitas bermain *game* Roblox terhadap motivasi belajar dan keterampilan sosial pada remaja usia 15–17 tahun berdasarkan *output* analisis statistik menggunakan uji regresi dan ANOVA mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,145 ($>0,05$) sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas bermain *game* Roblox tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar maupun keterampilan sosial murid. Nilai koefisien determinasi memperlihatkan bahwa pengaruh variabel tersebut hanya sebesar 6,6%, sedangkan 93,4% ditentukan oleh faktor tambahan yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Kedua, penelitian milik Egi Ayu Anggita (2023), dalam penelitiannya di SMP Ma'arif Metro Utara menemukan bahwa adanya korelasi positif dengan kategori sedang (0,454) antara intensitas bermain gim daring dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain, semakin terpengaruh pula capaian akademis murid. Ketiga, hasil penelitian oleh Muhammad Zuhail (2023) di SMP Adik Irma Jakarta Selatan mengemukakan bahwa mayoritas murid (63,4%) memiliki aktivitas bermain *game Online* pada kategori sedang, yang secara signifikan berkorelasi dengan tingkat kedisiplinan ibadah shalat mereka yang juga berada pada taraf sedang (63,4%).

Meskipun penelitian bertema *game Online* sudah banyak dipublikasikan, terdapat celah krusial yang belum tersentuh secara spesifik oleh peneliti terdahulu. Letak perbedaan unik sekaligus kebaruan (*novelty statement*) dari penelitian ini berfokus pada motivasi belajar murid. Motivasi adalah dorongan internal yang menggerakkan individu untuk bertindak demi mencapai tujuan tertentu (Maharani dkk., 2024). Tanpa adanya motivasi, proses pembelajaran akan sulit berhasil karena murid kehilangan arah dan alasan mengapa mereka harus belajar (Rahmawati dkk., 2019). Jika penelitian terdahulu seperti oleh Annam menyoroiti demografi remaja akhir usia 15–17 tahun secara umum dan mengaitkannya dengan keterampilan sosial, serta penelitian Egi Ayu dan Muhammad Zuhail menitikberatkan pada hasil belajar kognitif PAI atau aspek kedisiplinan ibadah, penelitian ini secara khusus membedah fokus determinasi fitur multifaset Roblox yang adiktif terhadap aspek psikologis berupa fluktuasi motivasi internal belajar murid kelas VIII. Hal ini penting dilakukan mengingat SMPN 27 Kota Tangerang berada di lingkungan yang akses internetnya sangat mudah, sehingga potensi distraksi teknologi terhadap motivasi belajar sangat tinggi. Melalui pemosisian gap analisis tersebut, kontribusi kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengonfirmasi secara empiris sejauh mana ekosistem digital Roblox mengintervensi atau tidak mengintervensi dorongan belajar murid pada level sekolah menengah pertama di wilayah Tangerang secara spesifik melalui uji linearitas kuantitatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game Online* Roblox terhadap motivasi belajar murid. Sementara itu, harapan yang ingin dicapai dari tulisan ini adalah memberikan rekomendasi serta panduan praktis pengelolaan waktu bagi pihak sekolah serta orang tua dalam mereduksi prokrastinasi akademik anak. Selain itu, penelitian ini juga dirancang untuk memberikan manfaat ilmiah yang nyata berupa penyediaan landasan orisinalitas tentang kondisi psikologis belajar riil di era siber guna memperkaya khazanah literatur serta teori akademis mengenai psikologi pendidikan. Sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian dalam artikel ini ditujukan secara lugas dan jelas untuk menganalisis keberadaan pengaruh serta mengukur seberapa besar signifikansi kontribusi *game Online* Roblox terhadap motivasi belajar murid kelas VIII SMPN 27 Kota Tangerang.

Metode Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada rancangan ilmiah yang terstruktur untuk menjawab rumusan masalah secara empiris. Metode penelitian yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif *ex post facto* dengan analisis menggunakan regresi linier

sederhana melalui perhitungan SPSS versi 27. Pendekatan ini dipilih karena peneliti tidak memberikan perlakuan langsung terhadap variabel bebas, melainkan mengungkapkan fakta yang telah terjadi pada subjek penelitian di lapangan (Sugiono, 2023). Lokasi penelitian ditetapkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 27 Kota Tangerang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas VIII SMPN 27 Kota Tangerang yang berjumlah 177 murid, yang terbagi ke dalam lima kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 123 sampel murid kelas VIII SMPN 27 Kota Tangerang.

Kriteria penentuan sampel didasarkan pada karakteristik murid aktif yang terindikasi memiliki intensitas bermain *game Online* Roblox dalam durasi dan aktivitas tertentu. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari para responden yang menjadi sampel penelitian, sedangkan data sekunder mencakup profil sekolah dan dokumen pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket berbentuk formulir cetak serta dokumentasi. Tolok ukur kinerja atau pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner berskala *Likert* dengan lima pilihan jawaban yang terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju hingga sangat tidak setuju. Variabel bebas (X) yaitu intensitas bermain *game Online* Roblox sementara itu, variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar murid.

Seluruh instrumen diuji terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas guna memastikan ketepatan alat ukur yang dirujuk pada standar metodologi (Sugiyono 2023). Langkah-langkah penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama secara berurutan. Tahap pertama adalah persiapan yang meliputi observasi awal, pengajuan judul, penyusunan proposal, serta pengujian instrumen angket. Tahap kedua adalah pelaksanaan yang mencakup pembagian formulir cetak angket kepada responden di lima kelas yang telah ditentukan dan pengumpulan kembali lembar jawaban. Tahap ketiga adalah pengolahan dan analisis data hasil kuesioner.

Cara mengolah hasil kuesioner dimulai dari proses pemeriksaan kelengkapan data, pemberian kode skor, dan tabulasi data ke dalam matriks angka. Sebelum masuk ke analisis inti, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal (Ghozali, 2022) dan uji linearitas untuk memastikan kelayakan sebaran data yang digunakan dalam penelitian telah sesuai. Setelah persyaratan terpenuhi, analisa datanya dilanjutkan dengan melakukan uji regresi linier sederhana untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel melalui nilai t hitung serta menentukan besarnya kontribusi pengaruh menggunakan nilai koefisien determinasi. Prosedur komputasi dan analisis statistik kuantitatif yang sudah umum ini secara operasional dieksekusi dengan bantuan perangkat lunak statistik tanpa menjabarkan rumus manual secara mendetail karena mengikuti prosedur standar dalam buku acuan statistika penelitian.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil penelitian

Bagian ini menguraikan hasil penelitian yang telah diperoleh dari penyebaran angket kepada murid kelas VIII di SMPN 27 Tangerang, yang berjumlah 123 responden dari 5

kelas. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam kajian teoritis sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X	123	23	60	47.12	7.659
Y	123	30	60	50.18	5.705
Valid N (listwise)	123				

Variabel independen (X) dalam penelitian ini mengukur tingkat intensitas perilaku, durasi, dan keterikatan murid dalam memainkan *game Online* Roblox. Hasil pengolahan statistik deskriptif menunjukkan nilai minimum 23 dan maksimum 60 serta rata-rata sebesar 47,12 standar deviasi sebesar 7,659. Sementara itu, variabel y memiliki nilai minimum 30 dan maksimum 60, dengan rata-rata 50,18 serta standar deviasi 5,705. Secara deskriptif, data ini menunjukkan adanya keseimbangan pada diri murid kelas VIII. Meskipun mereka aktif bermain *game Online* Roblox, mereka tetap memiliki kontrol diri yang baik sehingga dorongan psikologis dan semangat (motivasi) untuk belajar di sekolah tetap terjaga secara stabil pada kategori sedang menuju tinggi. Untuk mengetahui sebaran perilaku bermain *game Online* Roblox ini di antara para responden, skor individual dikelompokkan ke dalam tiga kategori operasional sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori *Game Online* Roblox

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	17	13.8	13.8	13.8
Sedang	92	74.8	74.8	74.8
Tinggi	14	11.4	11.4	100.0
Total	123	100.0	100.0	

Dari hasil deskripsi data variabel *game Online* di atas diperoleh sebanyak 13,8% pada kategori rendah, 74,8 kategori sedang, dan 11,4% dari kategori tinggi. Kemudian diperoleh sebanyak 78,5% dari keseluruhan, Dengan demikian, *game Online* yang dilakukan oleh murid SMPN 27 Kota Tangerang berada pada kategori sedang karena memiliki presentase tertinggi.

Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	18	14.6	14.6	14.6
Sedang	79	64.2	64.2	78.9
Tinggi	26	21.1	21.1	100.0
Total	123	100.0	100.0	

Dari hasil deskripsi data variabel motivasi belajar di atas diperoleh sebanyak 14,6% pada kategori rendah, 64,2% kategori sedang, dan 21,1% dari kategori tinggi. Kemudian, diperoleh sebanyak 83,5% dari keseluruhan, yang artinya kondisi motivasi belajar akibat *game Online* berada pada kategori tinggi. Atau bisa definisikan kondisi motivasi belajar murid SMPN 27 Kota Tangerang rendah akibat *game Online*.

1. Uji Kualitas Instrumen

Uji reliabilitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu kuesioner sebagai alat ukur penelitian (Masrukhin, 2017).

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas *Game Online* Roblox

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.841	12

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas didapatkan hasil uji pada variabel *Game Online* dengan nilai *Cronbach's Alpha* $0,841 > 0,6$ maka instrumen penelitian variabel *Game Online* dinyatakan Reliabel.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.833	12

Pengujian reliabilitas di peroleh *Cronbach's Alpha* pada variabel Motivasi Belajar sebesar 0,833. karena nilai ini berada di atas kriteria yang di tetapkan (0,6) maka instrumen penelitian pada variabel tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas yang memadai.

2. Uji Prasyarat

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		Unstandardized Residual
		123
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.64274785
Most Extreme Differences	Absolute	.069
	Positive	.046
	Negative	-.069
Test Statistic		.069
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^c	Sig.	.155
	99% Confidence Interval – Lower Bound	.145
	99% Confidence Interval – Upper Bound	.164

Hasil pengujian normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,200 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Correlations			
		Abs_RES Game Online Roblox	
Spearman's rho Abs_RES	Correlation Coefficient	1.000	.017
	Sig. (2-tailed)	.	.851
	N	123	123
Game Online Roblox	Correlation Coefficient	.017	1.000
	Sig. (2-tailed)	.851	.
	N	123	123

Nilai signifikansi uji dua arah (*2-tailed*) sebesar 0,851. Sebab nilai signifikansi yang diperoleh lebih tinggi daripada taraf nyata ($0,851 > 0,05$), maka hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas. Hasil ini menunjukkan bahwa model regresi sudah berada dalam kondisi homoskedastisitas, sehingga pantas untuk digunakan.

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F Sig.
Motivasi Belajar * <i>Game Online</i> Roblox	Between Groups	(Combined)	1068.692	28	38.168	1.237 .223
		Linearity	85.511	1	85.511	2.770 .099
		Deviation from Linearity	983.181	27	36.414	1.180 .275
	Within Groups		2901.373	94	30.866	
	Total		3970.065	122		

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,275. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,275 > 0,05$), dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel *Game Online* Roblox dengan variabel Motivasi Belajar. Sehingga asumsi linearitas di penelitian ini sudah terpenuhi.

3. Uji hipotesis

Tabel 9. Hasil Uji T

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	45.028	3.197		14.084	0
<i>Game Online</i> Roblox	0.109	0.067	0.147	1.632	0.105

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Nilai signifikansi (*Sig.*) untuk variabel *game Online* Roblox adalah sebesar 0,105. Karena nilai signifikansi lebih besar dari probabilitas 0,05 ($0,105 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa diterima dan ditolak. Hal ini berarti variabel *game Online* Roblox secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel motivasi belajar.

Tabel 10. Hasil Nilai *R Square*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.147 ^a	0.022	0.013	5.666

a. Predictors: (Constant), *Game Online* Roblox

Analisis di atas menghasilkan model *summary* dengan *R Square* 0,022. Hal ini bermakna variabel *game Online* Roblox mempengaruhi variabel motivasi belajar sebesar 2,2% dan 97,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain selain *game Online* Roblox. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game Online* Roblox memiliki pengaruh yang sangat rendah/lemah terhadap motivasi belajar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap murid kelas VIII di SMPN 27 Kota Tangerang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa mayoritas murid kelas VIII merupakan pengguna aktif *game Online* Roblox. Sebanyak 74,8% murid berada pada kategori sedang dan 11,4% pada kategori tinggi, 13,8% kategori rendah. Namun demikian, intensitas tersebut belum mencerminkan dampak negatif yang merusak. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya persentase murid yang berada di

kategori tinggi (hanya 11,4%) serta nilai rata-rata penggunaan sebesar 47,12 yang berarti mereka tidak terpapar secara berlebihan atau kecanduan terhadap *game* tersebut. Fakta deskriptif di lapangan ini menunjukkan bahwa *game Online* Roblox bagi sebagian besar murid masih berfungsi secara wajar sebagai media pelepasan penat (*leisure*) sebesar 74,8% berada pada kategori pengguna tingkat sedang. Kesimpulannya, murid kelas VIII di SMPN 27 Kota Tangerang merupakan pengguna *game Online* Roblox dengan kecenderungan penggunaan yang relatif terkontrol. Namun tetap diperlukan pendampingan agar aktivitas bermain *game* ini tetap terarah dan tidak berdampak negatif pada kedisiplinan belajar.

Sedangkan analisis terhadap indikator motivasi belajar menunjukkan bahwa murid kelas VIII memiliki dorongan belajar yang tergolong baik dan stabil. Sebanyak 64,2% murid berada pada kategori sedang dan 21,1% pada kategori tinggi, yang mencerminkan adanya semangat, ketekunan, dan kemandirian yang kuat dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Di sisi lain, hanya 14,6% murid yang berada pada kategori rendah, yang berarti sebagian besar murid jarang kehilangan minat akademik mereka meskipun aktif dalam dunia digital. Kesimpulan ini mencerminkan bahwa pembinaan karakter dan lingkungan akademik di SMPN 27 Kota Tangerang berjalan dengan baik. Hal ini didukung oleh penegakan tata tertib sekolah yang kondusif, integrasi nilai-nilai motivasi dalam pembelajaran oleh guru, serta pengawasan orang tua. Murid menunjukkan pemahaman yang baik terhadap tanggung jawab pendidikan mereka, meskipun berada dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan tren *game Online*.

Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif namun tidak signifikan antara penggunaan *game Online* Roblox dengan motivasi belajar murid. Hal ini dibuktikan dengan koefisien regresi sebesar 0,109 artinya setiap peningkatan skor penggunaan Roblox hanya diikuti perubahan nilai motivasi belajar sebesar 0,109 poin. Nilai signifikansi uji t sebesar $0,105 > 0,05$ dengan t-hitung sebesar 1,632 menunjukkan bahwa pengaruh tersebut tidak signifikan secara parsial sehingga Hipotesis nol (H_0) diterima dan Hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Nilai R^2 sebesar 0,022 atau 2,2% menunjukkan bahwa intensitas penggunaan Roblox hanya menjelaskan 2,2% variasi dalam motivasi belajar murid, dan sisanya sebesar 97,8% dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, serta kompetensi pedagogis guru. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Annam dkk., 2025), dalam kajiannya mengenai platform Roblox, Annam juga mengemukakan bahwa aktivitas bermain *game* tersebut tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar murid dengan porsi kontribusi yang sama-sama rendah. Konsistensi ini membuktikan bahwa platform Roblox yang bersifat kreatif tidak serta-merta merusak semangat belajar murid secara masif.

Sebaliknya, temuan ini bertentangan dengan penelitian Anggita (2023) yang menemukan pengaruh signifikan sebesar 17% terhadap hasil belajar PAI murid SMP karena menitikberatkan pada aspek nilai akademik, bukan aspek motivasi belajar murid. Dengan demikian, Roblox tidak menjadi ancaman bagi motivasi belajar selama murid memiliki kontrol waktu yang baik. Oleh sebab itu, diperlukan kolaborasi antara guru,

orang tua, dan pihak sekolah dalam memantau penggunaan gawai agar aktivitas digital murid tetap seimbang dan edukatif.

Kesimpulan

Melalui hasil kalkulasi regresi, diperoleh nilai statistik uji t sebesar 1,632 dengan tingkat signifikansi 0,105. Oleh karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak ditemukan pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain Roblox dengan motivasi belajar murid. Hal ini mengindikasikan bahwa frekuensi murid dalam mengakses *game Online Roblox* bukan merupakan faktor penentu yang dapat mengubah dorongan atau semangat belajar mereka secara nyata di lingkungan sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *game Online Roblox* terhadap motivasi belajar murid, namun pengaruh tersebut tidak signifikan karena hanya sebesar 2,2%. Hal ini terlihat dari nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,022 yang berarti variabel *game Online Roblox* hanya memberikan kontribusi sebesar 2,2% terhadap variasi motivasi belajar, sedangkan sisanya sebesar 97,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Berdasarkan kriteria penafsiran, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat lemah, sehingga dapat ditegaskan bahwa variabel *game Online Roblox* (X) tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap motivasi belajar (Y). Dengan demikian, Hipotesis nol (H_0) diterima dan Hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

Daftar Pustaka

- Anggita, E. A. (2023). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Ma'arif 1 Metro Utara*. (Skripsi tidak diterbitkan). Institut Agama Islam Negeri Metro, Metro.
- Annam, M. R., Maulana, I., Khoirunnisa, S. R., Baihaqi, S. R., Jati, A. C., David, J., Siregar, W., & Hana, A. (2025). Pengaruh Intensitas Bermain Game Roblox terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial pada Generasi Z Umur 15-17 tahun. *Journal of Education and Technology*, 5(2), 99-104. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/iet>
- Ardien, A. N., Pramitasari, H., Shinta, D. N., & Mas'ula, S. (2023). Dampak *Game Online* terhadap Prestasi Peserta Didik di Era Society. *Pelita: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 23(2), 61-66.
- Azhari, A., & Hotimah, H. (2024). Filosofi pendidikan agama Islam menurut Al-Ghazali: Integrasi spiritualitas dan pengetahuan. *Jurnal Islamika: Jurnal Agama, Pendidikan, dan Sosial Budaya*, 1(1), 62-70.
- Azhari, A., Nuraeni, N., & Hikmah, N. A. (2022). Strategi Pengembangan Intelligence Quotient Anak dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Islamika: Jurnal Agama, Pendidikan, dan Sosial Budaya*, 16(2), 63-72.
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26, *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Holisoh, A., Karmawan, & Halimah, N. (2020). Kedisiplinan Siswa dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Belajar Siswa pada Pelajaran Akuntansi di Madrasah Negeri Kabupaten Tangerang. *Islamika: Jurnal Agama, Pendidikan dan Sosial Budaya*, 14(1), 77-94.
- Maharani, E., Sumanti, & Fitrah Hariki. (2024). *Motivasi Belajar dalam Pendidikan Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. www.penerbitlitnus.co.id
- Masrukhin. (2017). Metodologi penelitian kuantitatif (1st ed.). *Kudus: Mibarda Publishing*.

- Mubaroq, Y. P., Suharjuddin, & Yohamintin. (2025). Dampak *Game Online* Roblox terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi kasus di SD Negeri Setia Darma 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 273-284.
- Munawati, S. (2020). Konsep Integrasi Pembelajaran PAI. *Journals Directory Universitas Islam Syekh-Yusuf*, 1(1), 58-72. <https://core.ac.uk/download/pdf/287361656.pdf>
- Rahmawati, A., Nuraeni, N., & Hasim. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Universitas Islam Syekh-Yusuf Tangerang. *Islamika (Jurnal Agama, Pendidikan dan Sosial Budaya)*, 13(2), 62–70. <https://doi.org/10.33592/Islamika.v13i2.346>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Yustina, W. A., & Nasution, N. (2024). Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima, *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 5(2), 53–61, <https://doi.org/10.53299/diksi.v5i2.1138>.
- Zuhal, M. (2023). *Pengaruh Game Online terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Siswa SMP Adik Irma Jakarta Selatan* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.