

PERSEPSI ROBLOX UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL ISLAMI PADA SISWA KELAS II SDIT

Afaf Imtitsal¹, Retno Wahyuningsih²

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta^{1,2}

e-mail: imtitsalafaf@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berangkat dari meningkatnya penggunaan *game-based learning* di sekolah dasar, namun belum diketahui bagaimana siswa menilai manfaat serta dampaknya terhadap kemampuan literasi digital mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pemanfaatan platform Roblox dalam mengembangkan literasi digital di SDIT Al Ihsan Colomadu pada tahun 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui angket tertutup yang dibagikan kepada seluruh siswa kelas V dan observasi kelas ketika guru mempraktikkan pembelajaran berbasis Roblox. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan total sampling, mengingat jumlah populasi siswa yang relatif kecil. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan frekuensi, persentase, rata-rata, dan simpangan baku persepsi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Roblox sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan membantu mereka memahami konsep literasi digital, terutama dalam kerja sama, komunikasi, dan keamanan online. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox dapat dijadikan media alternatif untuk memperkuat kompetensi literasi digital di tingkat sekolah dasar melalui pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman.

Kata Kunci: *Persepsi Siswa, Pemanfaatan Roblox, Literasi Digital, Pembelajaran Berbasis Game, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

The background of this research stems from the increasing use of *game-based learning* in elementary schools, although it is still unknown how students assess its benefits and its impact on their digital literacy skills. This study aims to determine students' perceptions of the use of the Roblox platform in developing digital literacy at SDIT Al Ihsan Colomadu in 2025. This study employs a descriptive quantitative approach. Data were collected through closed-ended questionnaires distributed to all fifth-grade students and through classroom observations conducted while the teacher implemented Roblox-based learning. The sampling technique used was total sampling, considering the relatively small student population. The data were analyzed using descriptive statistics to describe the frequency, percentage, mean, and standard deviation of students' perceptions. The results indicate that most students have positive perceptions of using Roblox as a fun and interactive learning tool that helps them understand digital literacy concepts, especially in collaboration, communication, and online safety. The implications of this study suggest that Roblox can serve as an alternative medium to strengthen digital literacy competencies at the elementary school level through contextual and experience-based learning.

Keywords: *Students' Perceptions, Roblox Utilization, Digital Literacy, Game-Based Learning, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan Roblox dalam pembelajaran semakin mendapat perhatian karena tren *game based learning* yang meluas di kalangan siswa sekolah dasar. Sebagai platform permainan

daring yang memungkinkan pembuatan dan eksplorasi dunia virtual interaktif, Roblox terbukti memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa sebagaimana ditunjukkan berbagai penelitian. Pembelajaran berbasis game (GBL) juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa, sesuai temuan Prensky (2020) serta Putri dan Herpratiwi (2023). Dalam konteks pendidikan Islam, pendekatan berbasis game dapat menggabungkan metode modern dengan nilai moral dan spiritual sehingga pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga membentuk karakter Islami. Namun hingga kini, penelitian yang mengkaji pemanfaatan Roblox dalam konteks sekolah Islam dasar masih sangat terbatas dan belum menyoroti aspek literasi digital secara mendalam.

Roblox merupakan platform daring yang memungkinkan pengguna membuat, menjelajahi, dan berinteraksi dalam dunia virtual yang dibangun sendiri maupun orang lain. Awalnya dirancang sebagai sarana hiburan, Roblox kini terbukti memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran kreatif. Mills (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Roblox dalam kegiatan belajar mampu meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa melalui proyek konstruksi digital. Selain itu, Willem et al. (2023) menemukan bahwa lingkungan virtual seperti Roblox mendorong interaksi sosial, kerja sama, serta keterampilan pemecahan masalah. Lebih lanjut, Putri et al. (2025) membuktikan bahwa integrasi Roblox dalam proyek pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pengalaman belajar berbasis proyek. Dengan demikian, Roblox dapat menjadi lingkungan belajar digital yang fleksibel dan interaktif, sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik dan berbasis pengalaman.

Di SDIT Al Ihsan Colomadu, Roblox belum diterapkan secara formal, tetapi guru mulai mempertimbangkan penggunaannya karena populer di kalangan siswa. Platform ini diharapkan menjadi sarana pembelajaran yang relevan dengan dunia anak-anak sekaligus mengembangkan literasi digital, yaitu kemampuan menggunakan teknologi secara bijak, produktif, dan beretika sesuai nilai Islam. Literasi digital mencakup kemampuan teknis, berpikir kritis, beretika, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi. Ng (2021) mendefinisikan literasi digital sebagai kombinasi kompetensi teknis, kognitif, dan sosial-emosional untuk berinteraksi secara efektif di dunia digital. Dalam konteks pendidikan Islam, konsep literasi digital diperluas dengan dimensi moral dan spiritual. Carretero et al. (2017) menekankan pentingnya kompetensi teknis, kognitif, dan sosial-emosional dalam berinteraksi di dunia digital. Sementara itu, Arsyad et al. (2025) menyoroti Digital Adab sebagai etika digital yang berlandaskan nilai-nilai Islam, seperti kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, dan keseimbangan. Studi-studi tersebut menegaskan bahwa literasi digital di sekolah Islam tidak hanya membentuk kecakapan teknologi, tetapi juga membangun akhlak dan etika peserta didik di dunia maya.

Sejumlah penelitian menunjukkan potensi positif penggunaan game edukatif, termasuk Roblox, dalam pembelajaran. Di SDN 2 Surodakan, media Ethnotopia berbasis Roblox terbukti meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa (Putri et al., 2025). Penelitian di Palembang juga menemukan bahwa Roblox sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antar siswa (Azzahra et al., 2024). Selain itu, game edukatif terbukti memperkuat literasi digital siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan pemahaman literasi digital setelah penggunaan game edukasi yang dikembangkan untuk pembelajaran daring (Susilawati et al., 2024).

Dalam pendidikan Islam, game edukatif dapat berfungsi sebagai sarana penanaman nilai moral, sebagaimana ditunjukkan oleh Fadhli et al. (2024) bahwa pembelajaran berbasis game mampu memperkuat literasi digital, sikap bertanggung jawab, dan perilaku etis peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh Hamari et al. (2016) yang menunjukkan bahwa game yang

menantang dapat meningkatkan *engagement*, *flow*, dan *immersion*, sehingga mendorong proses belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Dengan demikian, platform seperti Roblox berpotensi tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga media penanaman nilai Islami seperti tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan keseimbangan. Selain itu, hasil kajian tersebut menegaskan bahwa game edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kesadaran etis siswa dalam berinteraksi di dunia digital.

Berbagai temuan menunjukkan bahwa media berbasis game memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat literasi digital di berbagai jenjang pendidikan. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji persepsi siswa terhadap penggunaan Roblox di sekolah Islam dasar, terutama di SDIT Al Ihsan Colomadu yang mulai mengeksplorasi platform ini karena tren dan potensi edukatifnya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap pemanfaatan Roblox dalam mengembangkan literasi digital pada tahun 2025 serta menilai sejauh mana platform ini dipandang bermanfaat, menyenangkan, dan selaras dengan nilai keislaman. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus eksplisitnya pada literasi digital Islami dalam konteks pemanfaatan Roblox, yang belum pernah dianalisis secara komprehensif pada penelitian sebelumnya.

Penelitian ini juga merumuskan beberapa pertanyaan utama terkait manfaat penggunaan Roblox, tingkat kemudahan penggunaannya, pengaruhnya terhadap keterampilan literasi digital, penerapan etika digital dan nilai Islami, serta pola penggunaan siswa di lingkungan sekolah Islam. Pertanyaan ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai pengalaman siswa dalam memanfaatkan Roblox sebagai media pembelajaran digital yang bernilai edukatif dan Islami. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kekosongan kajian terdahulu mengenai pemanfaatan Roblox dalam pengembangan literasi digital Islami di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan persepsi siswa terhadap pemanfaatan platform Roblox dalam mengembangkan literasi digital di SDIT Al Ihsan Colomadu tahun 2025 tanpa memberikan perlakuan tertentu. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 bekerja sama dengan guru kelas II, dengan seluruh siswa kelas II sebagai subjek dan guru sebagai informan pendukung. Data primer diperoleh melalui angket persepsi siswa dan observasi aktivitas belajar, sedangkan data sekunder berupa dokumen sekolah seperti daftar siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan catatan kegiatan *digital learning*.

Pengumpulan data menggunakan dua instrumen utama: angket dan lembar observasi. Angket tertutup berskala Likert 1–5 mengukur empat aspek, yakni manfaat dan pemanfaatan Roblox, kemudahan penggunaan dan keterampilan digital, etika digital dan sikap Islami, serta pola dan frekuensi penggunaan. Validitas angket diuji oleh dua ahli (guru TIK dan PAI) dan reliabilitas diuji coba pada 10–15 siswa menggunakan *Cronbach's Alpha* ($\alpha \geq 0,70$). Lembar observasi mencatat kesiapan perangkat, keterlibatan siswa, kerja sama, penerapan etika digital Islami, dan kendala teknis selama pembelajaran berbasis Roblox untuk memperkuat data angket.

Keabsahan data dijamin melalui validitas isi, reliabilitas instrumen, triangulasi metode antara angket dan observasi, serta *member checking* dengan guru kelas. Analisis data dilakukan secara deskriptif: data angket dihitung dalam frekuensi, persentase, *mean*, dan simpangan baku, dikategorikan ke dalam lima tingkat interpretasi (sangat rendah–sangat tinggi), sedangkan data observasi dianalisis secara naratif untuk menggambarkan situasi kelas, partisipasi siswa, dan

peran guru. Kedua jenis data diinterpretasikan secara terpadu untuk memberikan gambaran utuh mengenai persepsi siswa terhadap pemanfaatan Roblox dalam pengembangan literasi digital di SDIT Al Ihsan Colomadu tahun 2025.

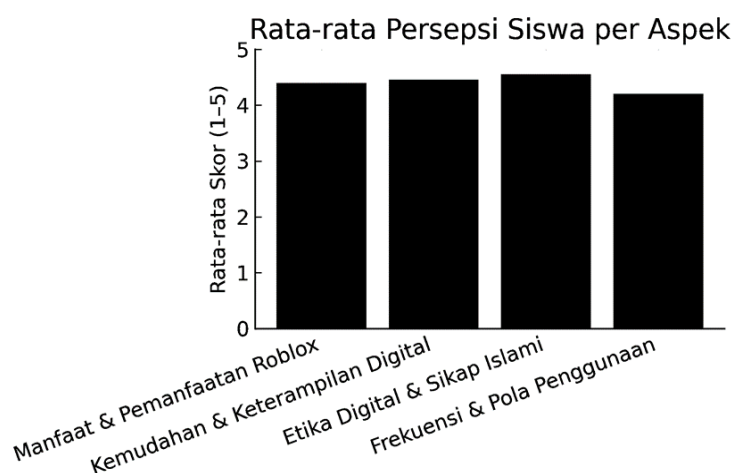
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengukur persepsi siswa terhadap pemanfaatan Roblox dalam mengembangkan literasi digital Islami, penelitian ini menggunakan angket yang berisi 20 butir pernyataan dengan lima kategori jawaban (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju). Angket dirancang untuk menilai empat aspek utama, yaitu manfaat dan pemanfaatan Roblox dalam pembelajaran, kemudahan penggunaan dan keterampilan digital, etika digital dan sikap Islami, serta frekuensi dan pola penggunaan Roblox. Selain angket, data juga diperkuat melalui observasi kegiatan pembelajaran berbasis Roblox dan wawancara singkat dengan guru serta beberapa siswa. Berdasarkan pengumpulan data tersebut, berikut disajikan hasil analisis persepsi siswa terhadap pemanfaatan Roblox sebagai sarana untuk mengembangkan literasi digital Islami:

Tabel 1. Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Roblox untuk Literasi Digital Islami

Aspek	Rata- rata skor	Kategori
Manfaat & Pemanfaatan Roblox	4.40	Sangat tinggi
Kemudahan & Keterampilan Digital	4.46	Sangat tinggi
Etika Digital & Sikap Islami	4.45	Sangat tinggi
Frekuensi & Pola Penggunaan	4.20	Tinggi



Gambar 1. Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Roblox per Aspek

Berdasarkan hasil analisis data angket, dapat diinterpretasikan bahwa siswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan Roblox dalam pembelajaran. Skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,40 menunjukkan bahwa siswa menilai pembelajaran berbasis Roblox sebagai kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan mempermudah pemahaman materi. Hal ini berarti Roblox telah berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan digital, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi siswa dalam proses belajar. Kecenderungan ini selaras dengan temuan yang tersaji pada Tabel 1 dan divisualisasikan pada Gambar 1, di mana seluruh aspek memperoleh kategori tinggi hingga sangat tinggi sehingga memperkuat konsistensi persepsi positif siswa.

Kecenderungan ini sejalan dengan pandangan Prensky M (2020) dalam teori *Game Based Learning*, yang menjelaskan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta partisipasi aktif peserta didik. Pengalaman belajar yang bersifat interaktif memungkinkan siswa untuk bereksperimen, bekerja sama, dan memecahkan masalah dalam lingkungan virtual yang menyerupai dunia nyata. Dengan demikian, Roblox menjadi sarana pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa generasi digital.

Aspek dengan skor tertinggi adalah Etika Digital dan Sikap Islami dengan nilai rata-rata 4,55 (kategori sangat tinggi). Hasil ini menegaskan bahwa siswa tidak hanya memperoleh manfaat akademik dan keterampilan digital, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai etika dan religiusitas dalam aktivitas digitalnya. Siswa menunjukkan sikap berhati-hati, sopan, dan bertanggung jawab saat berinteraksi di dunia maya. Beberapa siswa bahkan menyatakan menutup aplikasi ketika waktu salat tiba, yang menunjukkan adanya kesadaran spiritual dan disiplin ibadah.

Penguatan literasi digital perlu dibarengi dengan penerapan digital adab agar peserta didik tidak hanya terampil menggunakan teknologi tetapi juga mampu mempertimbangkan nilai moral dan etika dalam setiap aktivitas daring. Integrasi nilai akhlak dalam penggunaan media digital menjadi sangat penting untuk membentuk perilaku beradab, khususnya di lingkungan pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara kecakapan digital dan sikap spiritual. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis Roblox di SDIT Al Ihsan telah berhasil mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam literasi digital. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa literasi digital dalam pembelajaran akidah akhlak dapat memperkuat kesadaran nilai, tanggung jawab, dan etika bermedia yang selaras dengan tujuan pendidikan karakter (Zaimina, 2023).

Sementara itu, aspek dengan skor relatif lebih rendah adalah Frekuensi dan Pola Penggunaan Roblox dengan rata-rata 4,20 (kategori tinggi). Meskipun nilainya sedikit di bawah aspek lain, angka ini tetap menunjukkan bahwa siswa memiliki kendali diri dalam penggunaan Roblox. Siswa cenderung menggunakan Roblox pada waktu yang tepat dan tidak berlebihan, misalnya setelah menyelesaikan tugas sekolah atau dengan izin orang tua.

Fenomena ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis Roblox tidak menimbulkan ketergantungan bermain (*game addiction*), melainkan mendorong pola penggunaan yang seimbang dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan prinsip *wasathiyah* (keseimbangan) dalam Islam, yaitu menggunakan segala fasilitas dunia secara proporsional dan tidak melampaui batas. Dalam konteks literasi digital, hal ini mencerminkan bahwa siswa telah memiliki kesadaran etis dan spiritual dalam mengatur waktu dan prioritas belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Roblox dalam pembelajaran di SDIT Al Ihsan mampu mengembangkan literasi digital Islami yang utuh mencakup dimensi kognitif, teknologis, sosial, dan moral. Siswa bukan hanya memahami materi dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga belajar bertanggung jawab, sopan, dan bijak dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, Roblox dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif dan bernilai karakter, selama penggunaannya diarahkan dengan bimbingan guru dan pengawasan orang tua.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas II SDIT Al Ihsan Colomadu memiliki persepsi yang sangat positif terhadap pemanfaatan Roblox dalam pembelajaran, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4,40 (kategori sangat tinggi). Hal ini mengindikasikan bahwa Roblox

diterima secara baik sebagai media belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung pengembangan literasi digital Islami. Berikut penjabaran hasil pembahasan per aspek:

Aspek Manfaat dan Pemanfaatan Roblox dalam Pembelajaran

Aspek pertama memperoleh rata-rata 4,40 (kategori sangat tinggi). Temuan ini menegaskan bahwa siswa merasakan manfaat konkret dari pembelajaran yang menggunakan Roblox. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar dengan Roblox membuat mereka lebih semangat, aktif, dan tidak cepat bosan. Mereka dapat memahami materi secara kontekstual karena disajikan melalui simulasi dunia virtual yang menyerupai kehidupan nyata. Fenomena ini mendukung teori *Game-Based Learning* oleh Prensky (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan *engagement* siswa melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Game edukatif seperti Roblox menyediakan ruang untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan bereksperimen tanpa tekanan formal kelas tradisional.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Sinar et al. (2023) dan Wicaksono et al. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan Roblox dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pendidikan Islam, temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui Roblox dapat menjadi sarana amal shalih, yaitu memanfaatkan teknologi untuk tujuan kebaikan dan pengembangan potensi yang diridhai Allah SWT. Dengan demikian, Roblox bukan sekadar alat hiburan, melainkan media dakwah pembelajaran yang menanamkan semangat belajar sambil bermain dalam koridor nilai Islami.

Aspek Kemudahan Penggunaan dan Keterampilan Digital

Aspek kedua memperoleh skor 4,46 (kategori sangat tinggi). Artinya, siswa merasa Roblox mudah diakses, tidak membingungkan, dan sekaligus meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan perangkat digital. Dari hasil observasi, terlihat bahwa sebagian besar siswa cepat beradaptasi dengan antarmuka Roblox dan bahkan mampu menciptakan atau memodifikasi dunia virtual dengan bantuan guru.

Temuan ini selaras dengan teori literasi digital oleh Ng (2021), yang menjelaskan bahwa literasi digital mencakup kemampuan teknis, kognitif, dan sosial dalam berinteraksi di dunia digital. Melalui Roblox, siswa belajar mengoperasikan perangkat, memahami konsep ruang virtual, serta bekerja sama secara daring dengan teman-temannya. Kegiatan tersebut bukan hanya meningkatkan kompetensi teknologi, tetapi juga membentuk sikap tanggung jawab dalam menggunakan gawai secara produktif.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Kusuma et al. (2025) yang menekankan bagaimana anak-anak SD berinteraksi dengan Roblox, termasuk kemampuan adaptasi antarmuka dan keterampilan digital yang berkembang melalui permainan dan kegiatan belajar virtual. Dalam perspektif Islam, hal ini menunjukkan penerapan nilai *itqan* (profesionalisme dan kesungguhan) serta *amanah* (tanggung jawab) dalam belajar. Siswa diajarkan bahwa penguasaan teknologi harus disertai niat yang benar dan penggunaan yang bermanfaat bagi diri dan lingkungan. Dengan demikian, Roblox membantu menyiapkan generasi muda Islam yang cerdas digital dan berakhlak.

Aspek Etika Digital dan Sikap Islami

Aspek ini mendapatkan skor tertinggi, yaitu 4,55 (kategori sangat tinggi). Temuan ini menegaskan bahwa siswa kelas II SDIT Al Ihsan memiliki kesadaran etis yang kuat dalam penggunaan teknologi. Dari hasil wawancara, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka tidak

menggunakan kata kasar, berhati-hati dalam komunikasi daring, dan menutup permainan saat waktu salat tiba. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Roblox di sekolah ini berhasil diintegrasikan dengan pendidikan karakter Islami. Temuan ini mendukung konsep Digital Adab yang dikemukakan oleh Supratama (2025), yaitu panduan perilaku etis dalam dunia digital yang sejalan dengan nilai-nilai Islam. Literasi digital tidak cukup hanya melatih kemampuan teknis, tetapi juga harus menanamkan akhlaq (karakter) dan adab (kesopanan). Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang terampil, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai moral Islami seperti kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, dan disiplin ibadah. Temuan ini diperkuat oleh Arsyad et al. (2025) yang menekankan pentingnya integrasi nilai moral dan spiritual dalam literasi digital. Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa pendidikan Islam yang memadukan teknologi dan moralitas dapat membentuk generasi digital native yang beradab, yaitu generasi yang menguasai teknologi tanpa kehilangan nilai-nilai spiritual

Aspek Frekuensi dan Pola Penggunaan Roblox

Aspek keempat memperoleh skor 4,20 (kategori tinggi), sedikit lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa menggunakan Roblox secara wajar dan terkontrol. Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa menyatakan hanya bermain Roblox setelah belajar, serta tetap mematuhi arahan orang tua dan guru. Hal ini menandakan adanya kesadaran diri (*self-regulation*) dalam penggunaan teknologi. Dari perspektif pendidikan Islam, hasil ini sangat positif karena mencerminkan nilai *wasathiyah* (keseimbangan). Siswa mampu menempatkan waktu bermain dan belajar secara proporsional tanpa berlebihan. Hasil ini juga sesuai dengan temuan Nisa et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *game-based learning* yang disertai bimbingan guru dapat meningkatkan motivasi tanpa menimbulkan kecanduan digital. Dengan demikian, pembelajaran melalui Roblox di SDIT Al Ihsan Colomadu bukan hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga melatih pengendalian diri dan disiplin waktu, yang menjadi bagian penting dari pendidikan karakter Islami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDIT Al Ihsan Colomadu tahun 2025, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan platform Roblox dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pengembangan literasi digital Islami siswa sekolah dasar. Hasil analisis angket menunjukkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,40 (kategori sangat tinggi), yang mengindikasikan bahwa siswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap pembelajaran berbasis Roblox. Secara spesifik, aspek Etika Digital dan Sikap Islami memperoleh nilai tertinggi (4,55), yang mencerminkan bahwa siswa tidak hanya memahami cara menggunakan teknologi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti tanggung jawab, kedisiplinan, dan sopan santun dalam dunia digital. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Keterampilan Digital (4,46) serta Manfaat dan Pemanfaatan Roblox dalam Pembelajaran (4,40) menunjukkan bahwa Roblox mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi pelajaran. Sementara itu, aspek Frekuensi dan Pola Penggunaan (4,20) menggambarkan bahwa siswa memiliki pengendalian diri dalam menggunakan teknologi secara seimbang dan proporsional.

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *game-based learning* dengan prinsip *digital literacy* dan digital adab dapat menjadi pendekatan inovatif dalam pendidikan dasar. Selain itu, hasil penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan materi pembelajaran digital berbasis Roblox yang lebih variatif, misalnya modul interaktif untuk mata pelajaran lain, serta

implementasi pembelajaran hibrida yang memadukan kegiatan daring dan luring. Ke depan, penelitian ini dapat diaplikasikan untuk mendukung strategi pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya fokus pada kemampuan akademik, tetapi juga membentuk karakter Islami siswa secara menyeluruh. Penggunaan Roblox dapat diperluas dengan pengawasan guru dan orang tua, sehingga dapat menjadi model pembelajaran yang berkelanjutan, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan relevan dengan tuntutan literasi digital abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M., Bashori, B., & Wardatun Nadhiroh, W. (2025). Literasi digital qur'ani: Integrasi konsep laghw dan tadabbur dalam menghadapi brain rot di era digital. *Al-Qudwah: Jurnal Studi Al-Qur'an dan Hadis*, 3(2). <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/alqudwah/article/view/36248>
- Azzahra, C. F., Murjainah, & Suriadi, A. (2024). Pengaruh penggunaan Roblox game sebagai media pembelajaran interaktif terhadap interaksi sosial siswa kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25651>
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The Digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use* (EUR 28558 EN). Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>
- Fadhli, M., Kuswandi, D., Utami, P. S., Sartika, S. B., & Barawi, M. H. (2024). Game-Based Learning and Children's Digital Literacy to Support Pervasive Learning: A Systematic Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(3). <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i3.38388>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Kusuma, A., Sulistiani, D., Amelia, I., Rahma, L. F., & Widinia, W. (2025). Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak-anak SD dari Game Online Roblox. *Karimah Tauhid*, 4(8), 5955-5967. <https://ojs.unida.info/karimahtauhid/article/view/20161>
- Mills, K. A. (2023). Students designing and building in Roblox: Creativity, agency, and digital literacies in virtual worlds. *Learning, Media and Technology*, 48(2), 208–226. <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2123456>
- Ng, W. (2021). *Conceptualizing Digital Literacy for the 21st Century Learner*. Routledge
- Nisa, K., Ali, S., & Laili, A. (2022). Efektivitas game-based learning sebagai strategi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, 2(1), 236–245. <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>
- Prensky, M. (2020). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. Corwin Press.
- Putri, A. G., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., & Setiawan, R. (2025). Pengembangan media game edukasi “ethnotopia” berbasis roblox dengan pendekatan etnopedagogi untuk integrasi kearifan lokal trenggalek dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(11), 2878-2891. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/72223>
- Putri, M. A., & Herpratiwi, H. (2023). *The influence of Game-Based Learning on student motivation in the digital era: A literature review*. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(1), 1–15. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>

- Sinar, T. Silvana; Budiman, M. Andri; Ganie, Rohani; & Rosa, Rusdi Noor. (2023). Students' perceptions of using Roblox in multimodal literacy practices in teaching and learning English. *World Journal of English Language*, 13(7), 146–146. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n7p146>
- Supratama, R. (2025). Gamifikasi Akhlak: Media Digital Interaktif Berbasis Game untuk Penguatan Karakter Islami Generasi Z. *Sujud: Jurnal Agama, Sosial dan Budaya*, 1(4), 656-663. <https://ojs.indopublishing.or.id/index.php/sujud/article/view/502>
- Susilawati, D., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Development of Digital Literacy Educational Game for Elementary School Students to Be Wise in Using the Internet. *Journal of Education Research*, 5(1), 525–536. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.896>
- Wicaksono, R. D., Anwar, K., & Asmara, C. H. (2025). Students perception of Roblox and language barrier in ESL. *Indonesian Teaching English to Speakers of Other Languages Journal*, 1(2), 137–150. <https://doi.org/10.30587/inalesol.v1i2.9318>
- Willem, C., Sánchez, S., & Gómez, M. (2023). Children's social interaction, collaboration, and problem solving in virtual platforms: A study using Roblox. *Computers & Education*, 197, 104699. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104699>
- Zaimina, A. B. (2023). Literasi digital dalam pembelajaran akidah akhlak di era Society 5.0: Analisis pustaka tematik. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v5i2.1093>