

DAMPAK *GAME* ROBLOX TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII SMPN 18 JAKARTA



Khalisha Yumnanida
1407622054

Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

ABSTRAK

Khalisha Yumnanida. Dampak Game Roblox terhadap Pola Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan *game* online Roblox terhadap pola interaksi sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Jakarta. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin berkembangnya Roblox yang tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media interaksi sosial di kalangan remaja. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informan penelitian terdiri atas enam siswa kelas VIII sebagai informan utama, tiga orang tua, dan satu guru Bimbingan dan Konseling (BK) sebagai informan pendukung yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Roblox memberikan dampak terhadap pola interaksi sosial siswa pada aspek komunikasi sosial, kerja sama, hubungan sosial, penyesuaian sosial, dan pengelolaan konflik. Roblox dimanfaatkan siswa sebagai media untuk berkomunikasi, bekerja sama dalam permainan, serta memperluas hubungan pertemanan melalui interaksi virtual. Penelitian ini juga menemukan bahwa dampak penggunaan Roblox tidak bersifat seragam. Sebagian siswa merasakan dampak positif berupa meningkatnya kemampuan bekerja sama, bertambahnya pengalaman sosial, dan semakin eratnya hubungan dengan teman maupun keluarga, sedangkan sebagian siswa lainnya tidak merasakan perubahan yang berarti atau justru mengalami dampak negatif berupa berkurangnya interaksi secara langsung, meningkatnya intensitas penggunaan media digital, serta kecenderungan membentuk kelompok pertemanan berdasarkan kesamaan minat terhadap *game*. Dengan demikian, dampak penggunaan Roblox terhadap pola interaksi sosial dipengaruhi oleh pengalaman, intensitas penggunaan, serta lingkungan sosial masing-masing siswa.

Kata Kunci: *game* online Roblox, pola interaksi sosial, siswa SMP.

ABSTRACT

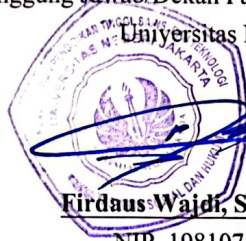
Khalisha Yumnanda. The Impact of the Roblox Online Game on the Social Interaction Patterns of Eighth-Grade Students at SMP Negeri 18 Jakarta. Undergraduate Thesis. Jakarta: Social Studies Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

This study aims to describe the impact of the Roblox online game on the social interaction patterns of eighth-grade students at SMP Negeri 18 Jakarta. This study was motivated by the increasing use of Roblox, which functions not only as a source of entertainment but also as a medium for social interaction among adolescents. This study employed a descriptive method with a qualitative approach. The research participants consisted of six eighth-grade students as the main informants, three parents, and one Guidance and Counseling teacher as supporting informants, selected using a purposive sampling technique. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The data were analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings revealed that the use of Roblox influenced students' social interaction patterns in terms of social communication, cooperation, social relationships, social adjustment, and conflict management. Roblox was used by students as a medium for communication, collaboration in completing game challenges, and expanding friendships through virtual interactions. The study also found that the impact of Roblox was not uniform among students. Some students experienced positive impacts, such as improved cooperation skills, broader social experiences, and closer relationships with friends and family members. Meanwhile, others reported no significant changes or experienced negative impacts, including reduced face-to-face interaction, increased use of digital media, and the tendency to form friendship groups based on shared interests in the game. Therefore, the impact of Roblox on students' social interaction patterns is influenced by individual experiences, intensity of game use, and each student's social environment.

Keywords: Roblox online game, social interaction patterns, junior high school students.

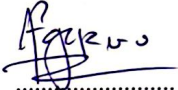
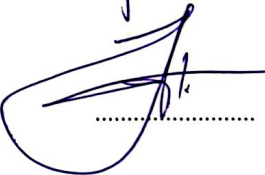
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Nova Scorviana Herminasari, M.A., M.Si</u> Ketua		29/06 2024
2.	<u>Dr. Fajar Wahyudi Utomo, M.Pd.</u> NIP. 198610292025061001 Penguji Ahli I		29/06 2024
3.	<u>Ayu Mardalena, M.Si.</u> NIP. 199904112025062008 Penguji Ahli II		28/06 2024
4.	<u>Prof. Dr. Budiaman, M.Si.</u> NIP. 196710211994031002 Pembimbing I		28/06 2024
5.	<u>Achmad Nur Hidayat, M.Pd</u> NIP. 199312222019121001 Pembimbing II		30/06 2024

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

SURAT ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Khalisha Yumnanda

NIM : 1407622054

Program Studi : S1 Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "DAMPAK *GAME* ROBLOX TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII SMPN 18 JAKARTA" adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri dengan berbantu mesin *Artificial Intelegant* (AI) kurang dari < 20%. Serta memperoleh bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 29 Juli 2026



Khalisha Yumnanda



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: (021) 4894221

Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khalisha Yumnanida
NIM : 1407622054
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Pendidikan IPS
Alamat Surel : kalisayumna.work@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: DAMPAK *GAME* ROBLOX TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII SMPN 18 JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Juli 2026

Khalisha Yumnanida

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah tertukar, dan apa yang tertukar memang tidak pernah ditakdirkan untukmu. Maka tetaplah berusaha, berdoa, dan percaya kepada Allah SWT."

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."
(QS. Al-Baqarah: 286)

“Sangat bersyukur kepada Allah karena dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya dan adik - adik saya yang menjadi motivasi terbesar saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Kepada orang tua saya, terima kasih sudah selalu mengusahakan apapun untuk aku dan adik - adik, kerja keras aku untuk mengerjakan skripsi ini tidak akan pernah sebanding dengan perjuangan kalian selama ini. Terima kasih untuk tidak pernah lelah menjadi orang tua yang baik untuk anak - anak, maaf masi belum bisa memberikan yang terbaik untuk kalian, tapi akan selalu aku usahakan. Semoga selesainya skripsi ini adalah jalan awal untuk hal - hal membanggakan lainnya yang akan aku berikan kepada kalian”



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, kesehatan, serta kemudahan dalam setiap proses yang dilalui, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Dampak Game Online Roblox terhadap Pola Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Jakarta.*" Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Perjalanan selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi telah memberikan banyak pelajaran berharga, pengalaman, serta tantangan yang membentuk penulis menjadi pribadi yang lebih kuat dan dewasa. Berbagai proses yang telah dilalui, mulai dari masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi, menjadi bagian penting yang tidak akan terlupakan dalam perjalanan hidup penulis. Dengan penuh rasa syukur dan hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan doa, dukungan, bantuan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

1. Bapak Firdaus Wajdi, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
3. Prof. Dr. Budiaman, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta kesabaran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas waktu, ilmu, dan segala masukan yang sangat berarti bagi penulis.
4. Bapak Achmad Nur Hidayat, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan kritik dan saran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
6. Kepada kedua orang tua penulis, Ayah dan Ibu. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, perjuangan, dan pengorbanan yang tidak pernah berhenti untuk penulis. Terima kasih telah menjadi orang tua terbaik dan selalu mengusahakan yang terbaik dalam setiap langkah kehidupan penulis. Tanpa doa dan perjuangan kalian, penulis tidak akan mampu berada di titik ini.
7. Kepada adik-adik penulis. Terima kasih telah menjadi salah satu alasan terbesar penulis untuk terus berjuang dan menjadi seorang kakak yang lebih baik. Terima kasih atas doa, dukungan, serta kebahagiaan yang selalu diberikan kepada penulis.
8. Kepada kedua sahabat penulis, Dzikriyah Amrina dan Azriya Rahma. Terima kasih karena selalu hadir, mendengarkan segala cerita penulis, memberikan semangat, serta menemani penulis melewati berbagai proses yang tidak mudah selama penyusunan skripsi ini.
9. Kepada Zibran Al Habsy. Terima kasih telah memberikan dukungan, semangat, serta meluangkan waktu untuk menemani penulis selama proses penyusunan skripsi hingga akhirnya dapat diselesaikan dengan baik.
10. Kepada teman-teman Roblox, Batul, Nara, dan Raina. Terima kasih atas kebersamaan, candaan, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
11. Kepada teman-teman Pendidikan IPS B Angkatan 2022. Terima kasih telah berjuang bersama selama masa perkuliahan. Terutama kepada Nadia Sinaga, Selly, Yoas, Salman, Nadia Putri, dan Herisa yang telah menemani penulis sejak awal perkuliahan hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

12. Kepada seluruh informan penelitian, yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Jakarta, orang tua, serta Guru Bimbingan dan Konseling yang telah bersedia meluangkan waktu, berbagi pengalaman, serta memberikan informasi yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung. Terima kasih atas partisipasi dan keterbukaan yang diberikan kepada penulis.

Jakarta, Juni 2026

Khalisha Yumnanida



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Deskripsi Teori	6
1. <i>Game online</i>	6
2. Roblox sebagai <i>Game online</i>	8
3. Interaksi Sosial	10
4. Pola Interaksi Sosial	15
5. Teori <i>Uses and Grafications</i>	17
B. Penelitian yang relevan	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
A. Tujuan Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Metode penelitian.....	24
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data	26
F. Teknik analisis data	29
BAB IV PEMBAHASAN	31

A. Deskripsi Data.....	31
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	31
2. Deskripsi Hasil Temuan	35
3. Deskripsi Hasil Pembahasan	80
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
C. Keterbatasan penelitian	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	106



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	18
-----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peta Lokasi SMP Negeri 18 Jakarta.....	31
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Kisi – kisi Instrument Penelitian	107
Lampiran 02. Pedoman Wawancara	110
Lampiran 03. Transkrip Wawancara	116
Lampiran 04. Catatan Lapangan.....	145
Lampiran 05. Dokumentasi penelitian.....	151
Lampiran 06. Bukti Pendukung.....	154

