

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi digital, khususnya internet, telah mengubah cara individu memperoleh informasi, berkomunikasi, dan menjalin hubungan sosial. Interaksi yang sebelumnya dilakukan secara langsung kini semakin banyak dimediasi oleh perangkat digital dan platform daring, sehingga aktivitas sosial tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Perubahan ini menjadi bagian dari dinamika sosial masyarakat modern, terutama pada kalangan remaja yang tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital (Valkenburg & Peter, 2011).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, industri hiburan digital juga mengalami pertumbuhan yang pesat, salah satunya melalui *game online*. *Game online* merupakan permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara real time dengan pemain lain melalui komunikasi, kerja sama, dan kompetisi (Adams & Rollings, 2007). Dalam perkembangannya, *game online* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial virtual yang menghadirkan interaksi antarpemain. Melalui *game online*, pemain dapat membentuk kelompok, menjalankan peran tertentu, serta membangun hubungan sosial yang berkelanjutan.

Fenomena *game online* semakin menguat di kalangan anak dan remaja, khususnya pelajar. Aktivitas bermain *game online* telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari dan sering kali menjadi salah satu media utama dalam mengisi waktu luang setelah kegiatan sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa *game online* tidak lagi sekadar aktivitas individual, melainkan telah berkembang menjadi media interaksi sosial yang berpotensi memengaruhi pola komunikasi dan pergaulan remaja (Griffiths, 2010).

Salah satu *game online* yang banyak digunakan oleh remaja saat ini adalah Roblox (Yusuf *et al.*, 2019). Roblox merupakan platform *game online* yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat, memainkan, dan berbagi berbagai permainan yang dibuat oleh pengguna lain. Selain itu, Roblox dilengkapi dengan berbagai fitur komunikasi seperti *multiplayer*, *chat*, grup komunitas, dan sistem pertemanan yang mendorong terjadinya interaksi dan kolaborasi antarpemain (Roblox Corporation, 2024). Karakteristik tersebut menjadikan Roblox tidak hanya sebagai permainan digital, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan terbentuknya hubungan sosial antarpengguna.

Tingginya penggunaan *game online* di Indonesia juga didukung oleh data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024–2025 yang menunjukkan bahwa *game online* termasuk dalam kategori aplikasi hiburan yang paling sering diakses. Hal ini mengindikasikan bahwa platform seperti Roblox memiliki potensi besar dalam memengaruhi pola aktivitas dan interaksi sosial remaja, khususnya pelajar.

Namun demikian, penggunaan *game online* sebagai media interaksi sosial tidak selalu menunjukkan pola yang seragam. Seiring meningkatnya penggunaan Roblox, muncul dinamika baru dalam pola interaksi sosial remaja. Interaksi yang sebelumnya lebih banyak berlangsung secara langsung kini juga didukung oleh ruang virtual yang memungkinkan siswa tetap berkomunikasi, bekerja sama, dan mempertahankan hubungan sosial melalui *game online*. Fenomena tersebut juga ditemukan di SMP Negeri 18 Jakarta. Pada saat melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMP Negeri 18 Jakarta, peneliti melakukan observasi awal yang disertai percakapan nonformal dengan beberapa siswa kelas VIII untuk memperoleh gambaran awal mengenai kebiasaan mereka dalam menggunakan *game online*. Berdasarkan hasil observasi dan percakapan nonformal tersebut, diketahui bahwa Roblox merupakan salah satu *game online* yang cukup sering dimainkan oleh siswa setelah kegiatan belajar di sekolah. Siswa memanfaatkan Roblox tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana bermain bersama (*mabar*) dan berkomunikasi dengan teman sebaya di luar jam pembelajaran. Meskipun demikian, dari percakapan tersebut juga terlihat bahwa interaksi secara langsung di lingkungan sekolah tetap menjadi bentuk

interaksi yang lebih dominan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Perbedaan pengalaman setiap siswa dalam memanfaatkan Roblox menunjukkan adanya variasi dalam pola interaksi sosial yang tidak bersifat seragam. Artinya, penggunaan Roblox tidak memberikan dampak yang sama pada setiap individu. Sebagian siswa memanfaatkan Roblox sebagai ruang alternatif untuk berinteraksi dan mengekspresikan diri, sementara sebagian lainnya tetap mempertahankan pola interaksi sosial secara langsung. Variasi pengalaman ini menunjukkan adanya dinamika sosial yang kompleks dalam kehidupan siswa di era digital.

Dalam konteks Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), fenomena ini menjadi relevan untuk diteliti karena IPS mempelajari manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dalam masyarakat. Perubahan pola interaksi sosial akibat perkembangan teknologi digital merupakan bagian dari realitas sosial yang perlu dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, kajian mengenai interaksi sosial siswa dalam penggunaan media digital seperti Roblox menjadi penting untuk melihat bagaimana perkembangan teknologi memengaruhi kehidupan sosial remaja.

Selain itu, penelitian mengenai *game online* selama ini cenderung berfokus pada dampak secara umum. Sementara itu, kajian yang menggali secara mendalam pengalaman sosial siswa serta variasi pola interaksi yang mereka alami di dalam dan di luar game masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan kualitatif untuk memahami secara lebih mendalam pengalaman, makna, serta dinamika interaksi sosial siswa dalam penggunaan Roblox.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* Roblox tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berperan sebagai ruang interaksi sosial yang berpotensi memengaruhi pola interaksi sosial siswa. Namun, dampak yang muncul tidak bersifat seragam, sehingga perlu dikaji secara mendalam untuk memahami bagaimana pengalaman penggunaan Roblox berkaitan dengan variasi pola interaksi sosial siswa. Oleh karena itu,

penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dampak *game online* Roblox terhadap pola interaksi sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 18 Jakarta secara mendalam dan kontekstual.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka pembatasan masalah dilakukan pada beberapa aspek. Penelitian ini dibatasi pada subjek yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Jakarta yang aktif bermain *game online* Roblox. Kriteria subjek penelitian tidak hanya didasarkan pada lamanya bermain, tetapi juga mempertimbangkan intensitas bermain, seperti durasi bermain per hari.

Penelitian ini difokuskan pada pola interaksi sosial siswa yang mencakup interaksi di dunia virtual melalui Roblox serta interaksi sosial dalam kehidupan nyata, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Penelitian ini tidak membahas aspek lain seperti kecanduan game, prestasi belajar, maupun pengaruh *game online* selain Roblox, sehingga kajian difokuskan pada pengalaman dan dinamika interaksi sosial siswa dalam penggunaan Roblox dan kehidupan sehari-hari.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola interaksi sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Jakarta dalam kehidupan sehari-hari?
2. Bagaimana pengalaman siswa dalam menggunakan *game online* Roblox sebagai media interaksi sosial?
3. Bagaimana dampak penggunaan *game online* Roblox terhadap perubahan pola interaksi sosial siswa, baik di dunia virtual maupun di kehidupan nyata?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagaimana dijelaskan pada bagian berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah referensi ilmiah dalam kajian interaksi sosial remaja di era digital, khususnya terkait penggunaan *game online* sebagai ruang interaksi sosial.
- b. Memperkaya kajian dalam bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terutama dalam memahami dinamika interaksi sosial siswa di tengah perkembangan teknologi digital.
- c. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai pola interaksi sosial siswa di era digital, khususnya dalam memahami penggunaan game online Roblox sebagai media interaksi sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dan sekolah: Memberikan pemahaman mengenai dinamika interaksi sosial siswa yang terjadi di dunia virtual dan dunia nyata, serta menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembinaan sosial dan literasi digital di lingkungan sekolah.
- b. Bagi siswa: Memberikan pemahaman mengenai pengalaman dan perubahan pola interaksi sosial akibat penggunaan *game online*, sehingga siswa dapat lebih bijak dalam menyeimbangkan interaksi sosial di dunia virtual dan kehidupan nyata.
- c. Bagi orang tua: Memberikan wawasan mengenai bagaimana penggunaan *game online* seperti Roblox memengaruhi interaksi sosial anak, sehingga orang tua dapat memberikan pendampingan yang lebih tepat dalam penggunaan media digital.
- d. Bagi program studi Pendidikan IPS: Memberikan kontribusi sebagai bahan kajian dan referensi akademik dalam memahami fenomena interaksi sosial siswa di era digital, serta dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran kontekstual dalam mata kuliah yang berkaitan dengan sosiologi dan pendidikan sosial.
- e. Bagi peneliti selanjutnya : Menjadi referensi awal bagi penelitian lanjutan mengenai *game online* dan interaksi sosial remaja.