

Dampak Kecanduan Game Roblox terhadap Disiplin Belajar Mahasiswa UNPRI

Palma Juanta 1, Cecilia 2*, Cherene 3, Raymond 4.

^{1,2,3,4} Universitas Prima Indonesia. Indonesia

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 07-02-2026

Disetujui 16-06-2026

Diterbitkan 01-07-2026

Penulis Korespondensi*:

Cecilia

Universitas Prima Indonesia.

Indonesia

ceciliasofia848@gmail.com



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 mendorong meningkatnya penggunaan game online sebagai hiburan, salah satunya Roblox yang populer karena menyediakan ruang bermain kreativitas dan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game Roblox pada disiplin belajar mahasiswa universitas prima Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa pengguna Roblox. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk melihat tingkat intensitas bermain dan kecenderungan kecanduan Roblox dengan indikator disiplin seperti manajemen waktu, ketepatan pengumpulan tugas, motivasi belajar, kehadiran perkuliahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain dan kecenderungan kecanduan Roblox, maka semakin rendah disiplin belajar mahasiswa yang ditandai dengan keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, menurunnya fokus belajar serta berkurangnya konsistensi mengikuti perkuliahan. Dengan demikian penggunaan Roblox perlu dikendalikan secara bijak agar tidak mengganggu tanggung jawab akademik mahasiswa.

KATA KUNCI

Roblox, Kecanduan game, Disiplin belajar, Mahasiswa, Game online

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami pertumbuhan pesat adalah game online. Game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup, khususnya di kalangan remaja dan mahasiswa. Akses internet yang mudah serta perkembangan perangkat digital membuat aktivitas bermain game online semakin intens dan sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari mahasiswa.

Salah satu game online yang populer di kalangan mahasiswa adalah Roblox. Roblox merupakan platform game daring yang memungkinkan penggunanya tidak hanya bermain, tetapi juga menciptakan dan berbagi permainan dengan pengguna lain. Fitur interaktif, kebebasan berkreasi, serta adanya sistem sosial dalam Roblox membantu meningkatkan daya tarik game ini. Namun, di balik popularitas tersebut, penggunaan Roblox yang berlebihan berpotensi menimbulkan masalah, salah satunya adalah kecanduan game.

Kecanduan game online merupakan kondisi ketika individu menunjukkan ketergantungan berlebihan terhadap aktivitas bermain game sehingga mengabaikan kewajiban dan tanggung jawab lainnya. Pada kalangan mahasiswa, kecanduan game online dapat berdampak negatif terhadap aspek akademik, terutama disiplin belajar. Disiplin belajar mencerminkan kemampuan mahasiswa dalam mengatur waktu belajar, mematuhi jadwal perkuliahan, menyelesaikan tugas tepat waktu, menjaga motivasi belajar, serta mempertahankan kehadiran dalam kegiatan akademik. Ketika waktu dan perhatian mahasiswa lebih banyak tercurah pada aktivitas bermain game, maka potensi

terjadinya penurunan disiplin belajar semakin besar.

Mahasiswa Universitas Prima Indonesia (UNPRI) sebagai bagian dari generasi digital juga tidak terlepas dari fenomena penggunaan game online, termasuk Roblox. Berdasarkan pengamatan awal, masih terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar akibat intensitas bermain game yang tinggi. Hal ini terlihat dari keterlambatan pengumpulan tugas, menurunnya fokus saat mengikuti perkuliahan, serta rendahnya konsistensi kehadiran. Kondisi tersebut menjadi perhatian penting karena disiplin belajar merupakan faktor kunci dalam pencapaian prestasi akademik mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dampak kecanduan game Roblox terhadap disiplin belajar mahasiswa Universitas Prima Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antara intensitas bermain Roblox dan tingkat disiplin belajar mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi mahasiswa, pendidik, dan institusi pendidikan dalam upaya mengendalikan penggunaan game online secara bijak agar tidak mengganggu proses dan tanggung jawab akademik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecanduan game Roblox terhadap disiplin belajar mahasiswa Universitas Prima Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Prima Indonesia yang menggunakan game Roblox. Sampel penelitian berjumlah 35 mahasiswa, yang ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang aktif bermain game Roblox.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner dengan pernyataan tertutup yang disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), netral (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kecanduan game Roblox (X) yang diukur melalui lima indikator, yaitu frekuensi bermain, durasi bermain yang berlebihan, kesulitan mengendalikan waktu bermain, kecenderungan mengabaikan kewajiban akademik, serta perasaan tidak nyaman ketika tidak bermain. Variabel terikat adalah disiplin belajar mahasiswa (Y) yang diukur melalui indikator keteraturan jadwal belajar, ketepatan pengumpulan tugas, kemampuan fokus belajar, konsistensi belajar, dan prioritas terhadap kegiatan akademik.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan program IBM SPSS. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif untuk menggambarkan tingkat kecanduan game Roblox dan disiplin belajar mahasiswa berdasarkan nilai rata-rata dan persentase. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui kelayakan dan konsistensi instrumen penelitian. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan game Roblox terhadap disiplin belajar mahasiswa, digunakan analisis regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

A. Analisis Validitas Instrumen Penelitian

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan konsisten. Instrumen penelitian yang valid sangat penting karena akan menentukan keakuratan data yang diperoleh serta kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan metode korelasi Pearson (Product Moment) dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Pengujian dilakukan terhadap seluruh item pernyataan pada variabel Kecanduan Game Roblox dan Disiplin Belajar Mahasiswa dengan jumlah responden sebanyak 35 orang. Kriteria pengujian validitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) pada taraf signifikansi 0,05, di mana suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila memiliki nilai Sig. < 0,05, sedangkan item dengan nilai Sig. ≥ 0,05 dinyatakan tidak valid.

Hasil uji validitas masing-masing item pernyataan pada kedua variabel penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Kode Item	Variabel	Nilai Sig. (2-tailed)	Kriteria (Sig. < 0,05)	Keterangan
X1	Kecanduan Game Roblox	0,000	Memenuhi	Valid
X2	Kecanduan Game Roblox	0,000	Memenuhi	Valid
X3	Kecanduan Game Roblox	0,000	Memenuhi	Valid
X4	Kecanduan Game Roblox	0,000	Memenuhi	Valid
X5	Kecanduan Game Roblox	0,320	Tidak memenuhi	Tidak Valid
Y1	Disiplin Belajar Mahasiswa	0,000	Memenuhi	Valid
Y2	Disiplin Belajar Mahasiswa	0,000	Memenuhi	Valid
Y3	Disiplin Belajar Mahasiswa	0,000	Memenuhi	Valid
Y4	Disiplin Belajar Mahasiswa	0,001	Memenuhi	Valid
Y5	Disiplin Belajar Mahasiswa	0,000	Memenuhi	Valid

Kriteria pengujian validitas dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) hasil uji korelasi Pearson dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila memiliki nilai Sig. < 0,05, sedangkan item dengan nilai Sig. $\geq$ 0,05 dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, diperoleh bahwa pada variabel Kecanduan Game Roblox, item X1, X2, X3, dan X4 memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Namun, item X5 memiliki nilai signifikansi sebesar 0,320 ($>$ 0,05), sehingga dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam analisis lanjutan. Sementara itu, pada variabel Disiplin Belajar Mahasiswa, seluruh item pernyataan yaitu Y1, Y2, Y3, Y4, dan Y5 memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian, seluruh item pada variabel disiplin belajar mahasiswa dinyatakan valid dan mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat.

B. Uji Reliabilitas (Cronbach Alpha)

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan kestabilan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil pengukuran yang relatif sama apabila digunakan berulang kali pada subjek yang sama, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya dan digunakan dalam analisis lanjutan. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Uji reliabilitas diterapkan pada item-item pernyataan yang telah dinyatakan valid pada tahap uji validitas sebelumnya. Variabel Kecanduan Game Roblox diuji menggunakan item X1, X2, X3, dan X4, sedangkan variabel Disiplin Belajar Mahasiswa diuji menggunakan item Y1, Y2, Y3, Y4, dan Y5.

Kriteria pengujian reliabilitas ditentukan berdasarkan nilai Cronbach's Alpha, di mana suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $\geq$ 0,60. Semakin tinggi nilai Cronbach's Alpha, maka semakin baik tingkat konsistensi internal instrumen penelitian tersebut. Hasil uji reliabilitas Cronbach's Alpha pada masing-masing variabel penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Kecanduan Game Roblox

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kecanduan Game Roblox	5	0,840	Reliabel

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Disiplin Belajar Mahasiswa

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Disiplin Belajar Mahasiswa	5	0,905	Reliabel

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian pada variabel disiplin belajar mahasiswa. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,905 dengan jumlah item sebanyak 5 dan jumlah responden 35 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel disiplin belajar mahasiswa reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,70.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas, instrumen penelitian yang terdiri dari variabel kecanduan game Roblox (X) dan disiplin belajar mahasiswa (Y) menunjukkan hasil yang reliabel. Variabel kecanduan game Roblox memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,840 dengan jumlah item sebanyak 5 pernyataan dan jumlah responden 35 orang, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Sementara itu, variabel disiplin belajar mahasiswa memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,905 dengan jumlah item sebanyak 5 pernyataan dan jumlah responden 35 orang, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian yang digunakan pada variabel X dan variabel Y telah memenuhi kriteria reliabilitas, sehingga layak dan dapat digunakan untuk analisis data pada tahap selanjutnya. Variabel kecanduan game Roblox (X) dan disiplin belajar mahasiswa (Y) dibentuk dari penjumlahan skor item-item pernyataan yang telah memenuhi kriteria valid dan reliabel. Skor total tersebut digunakan sebagai dasar dalam analisis selanjutnya, yaitu uji hipotesis.

C. Uji Korelasi (Pearson)

Untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y, penelitian ini menggunakan uji korelasi Pearson. Uji ini bertujuan untuk melihat arah dan kekuatan hubungan antarvariabel serta menguji hipotesis penelitian berdasarkan nilai koefisien korelasi dan tingkat signifikansi. Adapun hasil uji korelasi Pearson disajikan pada Tabel X berikut.

Variabel	r	Sig. (2-tailed)	N	Keterangan
TOTAL_X TOTAL_Y	- 0,292	0,089	35	Tidak signifikan

Berdasarkan Tabel X, diperoleh nilai koefisien korelasi Pearson (r) sebesar 0,292 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,089. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Nilai koefisien korelasi yang bernilai positif menunjukkan adanya hubungan searah, namun kekuatan hubungan tersebut tergolong lemah. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji korelasi Pearson, instrumen penelitian pada variabel X dan variabel Y terlebih dahulu diuji reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,840 untuk variabel X dan 0,905 untuk variabel Y. Nilai tersebut lebih besar dari batas minimum 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada kedua variabel memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak

digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, hasil uji korelasi antar item pada masing-masing variabel menunjukkan bahwa sebagian besar item memiliki korelasi yang signifikan pada taraf signifikansi 0,01. Hal ini mengindikasikan bahwa item-item dalam setiap variabel memiliki hubungan yang kuat dan saling mendukung dalam mengukur konstruk yang sama.

Hasil uji korelasi Pearson antara TOTAL_X dan TOTAL_Y menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,292 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,089. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga secara statistik hubungan antara variabel X dan variabel Y tidak signifikan. Meskipun demikian, nilai koefisien korelasi yang positif menunjukkan adanya hubungan searah, yaitu peningkatan pada variabel X cenderung diikuti oleh peningkatan pada variabel Y, namun hubungan tersebut tergolong lemah. Tidak signifikkannya hubungan antara variabel X dan variabel Y dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti karakteristik responden, ukuran sampel yang relatif terbatas, maupun adanya variabel lain di luar penelitian yang berpotensi memengaruhi variabel Y. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel X bukan merupakan faktor dominan yang secara langsung berhubungan dengan variabel Y.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi kriteria reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,70 pada kedua variabel. Hal ini menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan bersifat konsisten dan dapat dipercaya. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y memiliki koefisien korelasi sebesar 0,292 dengan tingkat signifikansi 0,089 ($> 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Meskipun hubungan yang ditemukan bersifat positif, kekuatan hubungan tersebut tergolong lemah dan tidak signifikan secara statistik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah sampel atau mempertimbangkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi variabel Y agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Cohen, J. (2013). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). Sage Publications.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Cengage Learning.
- Hinton, P. R., McMurray, I., & Brownlow, C. (2014). *SPSS explained*. Routledge.
- Kline, R. B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (4th ed.). Guilford Press.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sarwono, J. (2015). *Statistik multivariat aplikasi untuk riset skripsi*. Andi Offset.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53–55. <https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8dfd>
- Schober, P., Boer, C., & Schwarte, L. A. (2018). Correlation coefficients: Appropriate use and interpretation. *Anesthesia & Analgesia*, 126(5), 1763–1768. <https://doi.org/10.1213/ANE.0000000000002864>
- VandenBos, G. R. (Ed.). (2017). *APA dictionary of psychology*. American Psychological Association.