



ANALISIS DAMPAK BERMAIN ROBLOX TERHADAP KEDISIPLINAN IBADAH MAHASISWA MUSLIM UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

ANALYSIS OF THE IMPACT OF PLAYING ROBLOX ON THE DISCIPLINE OF WORSHIP AMONG MUSLIM STUDENTS AT MEDAN STATE UNIVERSITY

**Adzkia Rizkianisa Awira Siregar¹, Faza Najmul Pasha², Hapni Laila Siregar³,
Keyla Artika Ramadhani⁴, Zaskia Ananta⁵**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Email : adzkia.2241111014@mhs.unimed.ac.id¹, fajarnasmul.2243111094@mhs.unimed.ac.id²,
hapnilaila@unimed.ac.id³, keylaartika.2241111023.@mhs.unimed.ac.id⁴, zaskia.2242411007@mhs.unimed.ac.id⁵

Article Info

Article history :

Received : 22-11-2025

Revised : 24-11-2025

Accepted : 26-11-2025

Pulished : 28-11-2025

Abstract

In today's digital era, online games such as Roblox have become a popular phenomenon among students, but this activity often raises concerns regarding its potential negative impact on aspects of daily life, including religious discipline for Muslim students. This study aims to explore the experiences of students at Medan State University in playing Roblox, as well as examining its influence on religious commitment and preventive strategies that can be implemented to reduce these risks. A qualitative approach was applied through primary data collection through questionnaires distributed to students at Medan State University, as well as secondary data analysis from various related literature sources through triangulation techniques. Data analysis was conducted thematically by filtering secondary data and questionnaires, aiming to generate in-depth and progressive insights into the consequences and preventive measures of playing Roblox online games. The findings of this study are anticipated to be able to provide a conceptual perspective on the importance of limiting bold gaming activities so as not to disrupt the routine of Muslim worship. The results of this study show that variable X is 2.47 (Playing Roblox) and variable Y is 3.93 (Worship Discipline), indicating that UNIMED students are more able to manage their time while playing online games than to value time for performing worship on time.

Keywords : Roblox, discipline in worship, game online

Abstrak

Dalam era digital saat ini, permainan daring seperti Roblox telah menjadi fenomena populer di kalangan mahasiswa, namun aktivitas ini sering kali menimbulkan kekhawatiran terkait potensi dampak negatifnya terhadap aspek kehidupan sehari-hari, termasuk kedisiplinan ibadah bagi mahasiswa muslim. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman mahasiswa Universitas Negeri Medan dalam bermain Roblox, serta mengkaji pengaruhnya terhadap komitmen ibadah dan strategi pencegahan yang dapat diterapkan untuk mengurangi risiko tersebut. Pendekatan kualitatif diterapkan melalui pengumpulan data primer via kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa Universitas Negeri Medan, serta analisis data sekunder dari berbagai sumber literatur terkait melalui teknik triangulasi. Analisis data dilakukan secara tematik dengan menyaring informasi dari data sekunder dan kuesioner, bertujuan untuk menghasilkan wawasan mendalam dan mutakhir mengenai konsekuensi serta langkah pencegahan bermain permainan daring Roblox. Temuan penelitian ini diantisipasi mampu menyediakan perspektif konseptual tentang pentingnya membatasi aktivitas bermain daring agar tidak mengganggu rutinitas ibadah umat muslim. Hasil penelitian ini variabel



X sebesar 2,47 (Bermain Roblox) dan variabel Y sebesar 3,93 (Kedisiplinan Ibadah) didapat hasil bahwa Mahasiswa UNIMED lebih bisa menjaga waktu saat bermain permainan daring dari menghargai waktu untuk bisa beribadah tepat waktu.

Kata Kunci : *Roblox*, kedisiplinan ibadah, permainan daring

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di masa ini telah membawa perubahan besar dari segala aspek di dunia, tidak terkecuali bagaimana perilaku dan gaya hidup manusia. Di kalangan mahasiswa, salah satu paparan perkembangan teknologi digital saat ini adalah pengaruh *game online* yang semakin populer dengan adanya gawai yang lebih praktis dan bisa dibawa ke mana saja. Kemajuan pesat dalam teknologi yang paling digemari ini salah satu dalam bentuk hiburan yaitu *game online* populer tersebut adalah *Roblox* (Yahsy & Syas, 2022), salah satu platform permainan daring yang digemari karena menawarkan konsep open world dan konten buatan yang bisa dikreasikan oleh pemainnya (user generated content). Berdasarkan laporan Data Reportal (2025) permainan daring *Roblox* memiliki lebih dari 111,8 juta pengguna aktif harian dan termasuk dalam salah satu permainan daring dengan pengguna terbanyak di Indonesia. Hal ini didukung oleh penelitian (Siregar et al., 2024) di mana, pengaruh media sosial membuat penyebaran game Roblox melalui aplikasi Tiktok dan Youtube membuat tingkat yang memainkan permainan daring tersebut menjadi tinggi.

Popularitas *Roblox* tidak hanya sebagai media hiburan bagi mahasiswa UNIMED, tetapi juga sebagai ruang digital yang memfasilitasi interaksi sosial, kreativitas, dan kolaborasi untuk menyelesaikan permainan tersebut. Dibalik itu, untuk anak-anak sendiri permainan Roblox memberikan dampak negatif juga apabila tidak diawasi, seperti kurangnya perkembangan motorik kasar mereka yang berakibat kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan sosial mereka (Putri et al., 2024). Dengan tingginya intensitas penggunaannya dapat menimbulkan dampak negatif, khususnya dalam aspek pengelolaan waktu dan kedisiplinan diri pada anak-anak atau pun mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Siregar et al., 2024) tentang bagaimana mahasiswa dalam menanggulangi stresnya dengan bermain *game* sehingga kurangnya kedisiplinan pada ibadah mereka. Ketika seseorang tenggelam dalam aktivitas permainan yang menuntut fokus tinggi, mereka sering kali kehilangan kendali waktu dan melalaikan kewajiban spiritual (Gabriella & Asmahasanah, 2022). Kemudian fenomena ini menjadi penting karena dapat memengaruhi praktik religius seperti kewajiban utama dalam Islam. Dalam perspektif Islam, kedisiplinan ibadah merupakan bagian dari pembentukan akhlak dan pengendalian diri. Al-Ghazali menjelaskan bahwa ibadah bukan sekadar tindakan ritual, tetapi upaya mengendalikan hawa nafsu dan menata kehidupan agar selaras dengan perintah Allah. Salat sebagai ibadah utama menjadi indikator kedisiplinan seorang Muslim, sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Mu'minun ayat 9. Hadis Nabi Muhammad SAW juga menekankan pentingnya konsistensi ibadah meskipun dalam jumlah kecil (HR. Bukhari-Muslim). Kemudian dijelaskan dalam (Rini, 2020) buku yang berjudul Dampak Bermain Game Online, sifat para gamers (orang yang memainkan game) yang melampaui batas



dalam mengaplikasikan internet khususnya game online disebut sebagai israf. Hal tersebut dilarang oleh Allah SWT akibat sikap yang terlalu berlebihan tersebut dianggap tidak baik.

(Efendi, 2020) menemukan bahwa *game online* dapat menurunkan motivasi dan kedisiplinan ibadah salat mahasiswa. Penelitian (Syarif, 2022) menunjukkan hubungan negatif antara kebiasaan bermain game dengan kedisiplinan salat. Sementara penelitian (Yulastika et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Roblox* dipengaruhi oleh motivasi hiburan dan interaksi sosial, serta dapat memberikan dampak perilaku jika tidak dikontrol. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa permainan daring dapat memengaruhi aspek religius apabila tidak dikelola dengan baik. Penelitian (Setiani et al., 2023) memiliki pandangan lain bukan hanya dari segi religius saja, tetapi dari segi akademik juga mempengaruhi kurangnya alokasi belajar mereka sehingga membuat mereka menjadi kecanduan dan menurunkan prestasi mereka. Kemudian kembali dipertegas oleh penelitian (Mubaroq et al., 2025) dengan design *game Roblox yang open world* membuat pemain betah berlama-lama memainkan permainan tersebut, sehingga anak-anak tersebut menjadi terlalu sering bermain hingga lupa waktu dan berujung menjadi malas belajar dan lebih diperparah akibat banyaknya komunikasi kepada berbagai pemain, dapat mengubah perilaku mereka dan pencapaian akademik mereka. (Oktavianingtyas et al., 2025) dalam penelitiannya, platform ini menunjukkan bagaimana interaksi pengguna tidak hanya sebatas hiburan tetapi juga berimplikasi pada pembentukan hirarki sosial melalui simbol status digital yang diraih melalui konsumsi atau jual beli barang (*top up*) dalam platform tersebut.

Menurut (Wulandari et al., 2025) *game Roblox* juga memberikan dampak positif pada pemainnya, yaitu bagaimana pemainnya dapat mengekspresikan diri, menumbuhkan kreativitas, membangun nilai-nilai sosial kepada teman onlinenya, membangun kerja sama tim, dan membangun komunitas yang sehat di kalangan pemain *Roblox*. Lebih lanjut lagi dalam penelitian (Fatonah, 2024) fitur-fitur yang terdapat pada *game Roblox* membangkitkan kemampuan kreasi pemain karena diperluas dari segi pemilihan avatar dari pemain yang bisa dibuat sesuai dengan selera pemain. Kemudian dari segi pembuatan jenis map yang didasarkan pada kreativitas pemain untuk nantinya disebarluaskan kepada pemain lainnya untuk mencoba map tersebut. Kemudian dampak positif lainnya didukung dari pemanfaatan game *Roblox* pada penelitian (Azzahra et al., 2025) dan (Alkindi & Nasution, 2024) di mana, dengan *game Roblox*, guru dapat memberikan stimulus pada pemanfaatan game tersebut dengan meningkatnya kreativitas peserta didik dan meningkatnya keinginan belajar mereka, empati dan komunikasi yang efektif. Dalam penelitian (Wicaksono et al., 2025) menunjukkan peran *Roblox*, dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu pengembangan keterampilan, seperti kemampuan berbahasa Inggris (*English as a Second Language/ESL*), melalui interaksi dan penggunaan kosa kata baru dalam game.

Dari beberapa penelitian telah didapat dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan. Dari sisi positif dapat menumbuhkan kreativitas, semangat belajar apabila diberi arahan, dan meningkatkan kemampuan bahasa baru bagi pemain, sedangkan disisi negatif dalam (Trisnani & Wardani, 2018) Berbagai studi telah menyoroti dampak negatif dari aktivitas bermain yang berlebihan, terutama terkait risiko kecanduan (*game addiction*) yang dapat mengganggu dan



menurunkan kualitas aktivitas sehari-hari. Kemudian dijelaskan dalam buku (Litbang *Kompas*, 2024) sekitar 96% penggunaan internet dilakukan di rumah yang disediakan oleh orang tua, sehingga menyebabkan anak remaja banyak yang menggunakan gawai hingga 20 jam per minggunya.

Meskipun terdapat banyak studi kasus dampak *game online* terhadap aktivitas belajar maupun perilaku sosial, khususnya *game Roblox*. Namun, penelitian ini secara khusus membahas hubungan antara aktivitas bermain *Roblox* dengan kedisiplinan ibadah mahasiswa muslim belum banyak ditemukan, terkhusus pada mahasiswa Universitas Negeri Medan. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan agar mengisi celah penelitian tersebut dan memberikan berupa gambaran yang lebih komprehensif mengenai fenomena digital dan implikasinya terhadap kehidupan spiritual mahasiswa Universitas Negeri Medan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan hubungan antara dua variabel atau lebih bertujuan mengumpulkan data dari sampel yang mewakili populasi untuk menggambarkan kecenderungan, sikap, atau hubungan antarvariabel, di mana terdapat dugaan adanya hubungan sebab-akibat (Sugiyono, 2013). Secara spesifik, penelitian ini berupaya menguji dan mengukur besarnya dampak yang ditimbulkan oleh aktivitas bermain *game* daring *Roblox* (variabel independen) terhadap tingkat Kedisiplinan Ibadah (variabel dependen) pada subjek penelitian. Kemudian dilakukan studi pustaka untuk melihat korelasi dan memperkuat landasan teori dan menafsirkan hasil temuan lapangan (Zed, 2008)

Data kuantitatif dikumpulkan melalui instrumen baku (kuesioner) yang disebar kepada responden berbantuan *Google Form*. Hasil dari kuesioner kemudian diolah secara statistik untuk menghasilkan temuan yang teruji dan dapat digeneralisasi sesuai dengan batasan sampel yang digunakan. Tujuan utama dari metode ini adalah memberikan bukti empiris mengenai hipotesis yang diajukan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Universitas Negeri Medan (UNIMED) yang beralamat di Jalan Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa UNIMED merupakan salah satu perguruan tinggi negeri terbesar di Sumatera Utara dengan populasi mahasiswa Muslim yang heterogen dan tersebar di berbagai fakultas, yang dianggap representatif untuk mengamati fenomena interaksi antara budaya digital bermain *game* dan praktik keagamaan (kedisiplinan ibadah). Pengumpulan data dilakukan pada bulan November 2025 dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai fakultas di lingkungan Universitas Negeri Medan.



Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa Muslim Universitas Negeri Medan (UNIMED) dari berbagai fakultas yang terindikasi aktif atau memiliki pengalaman bermain *game* daring Roblox. Karena sifat populasinya yang besar dan tidak terdata secara spesifik berdasarkan kriteria bermain game, populasi dalam penelitian ini bersifat hipotetis dan luas.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Non-Probability* Sampling, yaitu Purposive Sampling (Sampling Bertujuan). Teknik ini dipilih karena responden harus memenuhi kriteria spesifik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu:

1. Mahasiswa Muslim aktif di Universitas Negeri Medan.
2. Memiliki pengalaman atau masih aktif bermain game daring *Roblox*.

Untuk tujuan uji coba instrumen (validitas dan reliabilitas) dan pra-analisis, penelitian ini menggunakan sebanyak 30 responden.

Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Jenis Variabel	Definisi Konseptual	Definisi Operasional dan Indikator	Skala
Bermain Roblox	Independen (X)	Segala bentuk aktivitas interaksi dan penggunaan waktu dalam platform game daring Roblox yang dilakukan oleh mahasiswa.	Diukur berdasarkan frekuensi dan intensitas bermain, serta sejauh mana perilaku bermain memengaruhi prioritas non-akademik.	Ordinal (Likert)
Kedisiplinan Ibadah	Dependen (Y)	Tingkat kepatuhan dan konsistensi mahasiswa dalam menjalankan kewajiban ibadah, terutama salat lima waktu, serta kesadaran spiritual terkait penggunaan waktu luang.	Diukur berdasarkan 15 item yang mencakup ketaatan waktu salat, prioritas ibadah di atas game, dan perasaan bersalah jika ibadah terlewatkan.	Ordinal (Likert)

Teknik Pengumpulan Data

Data primer dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode survei melalui Kuesioner (Angket) tertutup. Kuesioner disebarikan secara daring (online) menggunakan platform Google Forms.

Skala Pengukuran:

Instrumen menggunakan Skala Likert 5 Poin untuk mengukur persepsi dan sikap responden:



Skor	Kategori Skor
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Netral (N)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Instrumen	Hasil Uji	Kriteria	Keterangan
Validitas ($r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,361)	Semua item Valid	$R_{hitung} = 0,361-0,687$	Valid
Reliabilitas (Cronbach's Alpha)	0,75	>0.70	Reliabel

Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dan diuji kualitasnya akan dianalisis melalui statistik deskriptif dengan analisis Variabel data X dan Variabel Y melalui tahapan :

1. Editing: Memeriksa kelengkapan data.
2. Coding: Memberikan kode numerik pada setiap jawaban.
3. Tabulating: Menyusun data ke dalam tabel distribusi frekuensi.
4. Analisis deskriptif: menyimpulkan jawaban responden dari variabel data X dan variabel data Y.

Prosedur Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Aktivitas yang Dilakukan	Tujuan
1	Perumusan Masalah dan Tujuan	Mengidentifikasi fenomena (dampak bermain <i>Roblox</i> pada ibadah). Merumuskan pertanyaan penelitian (bagaimana dampak X terhadap Y), dan menetapkan tujuan yang terukur.	Mendapatkan fokus dan arah yang jelas untuk penelitian.
2	Mengembangkan Kerangka Teori	Mengkaji literatur, artikel, dan teori yang relevan. Menyusun kerangka berpikir dan merumuskan hipotesis yang akan diuji.	Memperkuat landasan teori dan membuat hipotesis yang akan diuji.
3	Merancang Metodologi dan Instrumen	Menentukan desain penelitian Deskriptif Kuantitatif. Menetapkan populasi dan teknik mengambil sampel	Mendapatkan rancangan penelitian yang valid dan instrumen yang terstruktur



		(Purposive Sampling). Menyusun dan mengembangkan item-item kuesioner dengan Skala Likert 5 Poin.	
4	Mengumpulkan Data Utama	Menyebarkan kuesioner kepada seluruh sampel utama penelitian.	Mendapatkan data primer yang diperlukan untuk analisis.
5	Menganalisis Data	Mengolah dan menafsirkan data menggunakan <i>Excel</i> .	Menguji Hipotesis dan mengukur dampak variabel X terhadap variabel Y.
6	Penarikan Kesimpulan dan Pelaporan Hasil	Menginterpretasikan hasil statistik, membahas temuan berdasarkan teori, membuat kesimpulan, dan memberikan saran.	Menjawab tujuan penelitian dan menghasilkan Laporan Penelitian yang utuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap 30 responden menunjukkan bahwa terdapat dua faktor utama yang membentuk perilaku keagamaan siswa, yaitu intensitas bermain *Roblox* dan tingkat kedisiplinan mereka dalam melaksanakan ibadah wajib. Kedua aspek ini saling berhubungan dan memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai bagaimana aktivitas bermain gim digital dapat memengaruhi kesadaran keagamaan siswa di tengah berkembangnya budaya bermain gim di era digital.

Pada indikator pertama, yaitu intensitas bermain *Roblox*, sebagian responden menunjukkan kecenderungan untuk mengalami kehilangan rasa waktu saat bermain. Hal ini tampak dari skor rata-rata yang berada pada kategori rendah-sedang, yang berarti bahwa meskipun ada siswa yang merasa larut dalam permainan, fenomena tersebut tidak terjadi secara ekstrem pada mayoritas responden. Meskipun demikian, sebagian kecil siswa mengaku bahwa mereka pernah lebih memilih menyelesaikan permainan daripada berhenti untuk melaksanakan ibadah. Temuan ini menunjukkan bahwa gim digital memiliki potensi untuk memengaruhi fokus dan prioritas siswa, terutama bagi mereka yang kurang mampu mengatur waktu bermain.

Indikator kedua berkaitan dengan kedisiplinan dalam melaksanakan ibadah wajib. Berdasarkan hasil angket, mayoritas responden menunjukkan tingkat kedisiplinan yang cukup baik. Hal ini terlihat dari rendahnya skor pada pernyataan bahwa bermain *Roblox* membuat mereka menunda ibadah atau menggeser prioritas kegiatan spiritual. Sebagian besar siswa tetap melaksanakan ibadah tepat waktu, meskipun sedang terlibat dalam permainan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pengaruh gim digital terhadap perilaku religius sangat dipengaruhi oleh kontrol diri dan lingkungan keluarga (Nurasiah, 2023) dan (Rahayu, 2021).



Selain itu, rendahnya tingkat perilaku menunda ibadah juga menunjukkan bahwa norma dan pendidikan keagamaan yang diterima siswa masih menjadi faktor pelindung (*protective factor*) yang kuat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Suryani, 2022) yang menekankan bahwa internalisasi nilai spiritual dapat mengurangi dampak negatif penggunaan media digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *Roblox* memang memiliki potensi mengganggu kedisiplinan ibadah, namun pengaruh tersebut tidak dominan pada mayoritas responden. Faktor-faktor seperti kontrol diri, motivasi spiritual, dan dukungan lingkungan tampaknya memainkan peran penting dalam menyeimbangkan aktivitas hiburan dengan kewajiban beribadah. Temuan ini juga mengindikasikan bahwa pendidikan keagamaan yang baik mampu menjadi benteng dalam menghadapi tantangan digital yang semakin kompleks.

Tabel 1. Berikut Tabel Distribusi Jawaban X (Intensitas Bermain Roblox)

Item	Pernyataan	1	2	3	4	5	Total	Mean
X1	Saya bermain <i>Roblox</i> bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk melampiaskan stres atau kebosanan	1	2	6	9	12	30	3,9
X2	Saya sering kehilangan rasa waktu ketika sedang bermain <i>Roblox</i>	4	10	7	7	2	30	2,76
X3	Saya lebih memilih menyelesaikan permainan <i>Roblox</i> daripada berhenti untuk beribadah	16	8	1	3	3	30	2,03
X4	Bermain <i>Roblox</i> sering menggeser prioritas saya terhadap kegiatan spiritual atau akademik	13	12	3	0	2	30	1,86
X5	Saya pernah menunda ibadah wajib karena sedang berada di momen penting dalam permainan <i>Roblox</i>	14	12	2	0	2	30	1,8

$$\text{Mean Variabel X} = (3,9+2,76+2,03+1,86+1,8)/5=2,47(\text{Kategori Rendah})$$

Tabel 2. Berikut Tabel Distribusi Jawaban Y(Kedisiplinan Ibadah)

Item	Pernyataan	1	2	3	4	5	Total	Mean
Y1	Saya berusaha menjaga salat tepat waktu meskipun sedang bermain atau sibuk dengan <i>game</i>	1	2	2	10	15	30	4,2



Y2	Saya merasa terganggu secara batin jika melewati waktu ibadah karena bermain <i>game</i>	3	1	5	10	11	30	3,83
Y3	Bermain <i>Roblox</i> tidak memengaruhi rutinitas ibadah harian saya	2	1	0	11	16	30	4,26
Y4	Saya berusaha membatasi waktu bermain agar tidak mengganggu kewajiban ibadah	1	1	0	14	14	30	3,96
Y5	Saya sering merenungkan apakah waktu yang saya gunakan untuk bermain sebanding dengan waktu untuk beribadah	2	4	9	10	5	30	3,43

$$\text{Mean Variabel Y} = (4,2 + 3,83 + 4,26 + 3,96 + 3,43) / 5 = 3,93 (\text{Kategori Tinggi})$$

Tabel 3. Rata-Rata Variabel X dan Y

Variabel	Mean	Kategori
Intensitas Bermain <i>Roblox</i> (X)	2,47	Rendah
Kedisiplinan Ibadah (Y)	3,93	Tinggi

Jadi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata variabel X sebesar 2,47 menunjukkan bahwa intensitas bermain *Roblox* pada responden berada dalam kategori rendah. Ini berarti bahwa aktivitas bermain game tidak dilakukan secara berlebihan dan masih berada dalam batas wajar. Sementara itu, nilai rata-rata variabel Y sebesar 3,93 berada pada kategori tinggi, yang menandakan bahwa para responden memiliki kedisiplinan ibadah yang kuat dan tetap konsisten melaksanakan ibadah meskipun mereka bermain *Roblox*. Dengan demikian, kombinasi kedua hasil ini memperlihatkan bahwa rendahnya intensitas bermain *Roblox* sejalan dengan tingginya disiplin ibadah, sehingga permainan digital tidak memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap kewajiban spiritual responden.

Hasil penelitian ini mengungkap adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online Roblox* dengan tingkat kedisiplinan ibadah mahasiswa Muslim Universitas Negeri Medan. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Aryoseto et al., 2025) yang mengonfirmasi bahwa game online berpotensi menyebabkan penundaan pelaksanaan shalat fardhu, ketidakteraturan dalam menunaikan ibadah tepat waktu, serta berkurangnya kekhusyukan saat shalat karena perhatian masih terbagi dengan elemen-elemen dalam permainan. Fenomena ini mengindikasikan bahwa meskipun *Roblox* menawarkan beragam manfaat, tanpa pengaturan waktu yang proporsional, aktivitas bermain game dapat menjadi pengganggu rutinitas spiritual yang serius.



Lebih mendalam, penelitian (Syarif, 2022) menemukan korelasi signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan penurunan konsistensi dalam menunaikan ibadah shalat pada siswa sekolah dasar. Hasil tersebut semakin diperkuat oleh studi (Fitri & Muliati, 2022) yang melaporkan bahwa remaja dengan kecenderungan kecanduan *game online* menunjukkan perilaku menunda-nunda, mengabaikan, bahkan dalam beberapa kasus meninggalkan kewajiban shalat. Dalam konteks populasi mahasiswa, situasi ini dapat semakin kompleks akibat tingginya tuntutan akademik dan rendahnya tingkat pengawasan, sehingga membuat mereka lebih rentan terhadap pola bermain game yang tidak terkendali.

Di sisi lain, *Roblox* sebagai *platform game* memiliki dimensi sosial yang multidimensional. (Azzahra et al., 2025) menjelaskan bahwa mekanisme interaksi dalam *Roblox* melalui fitur chat dan voice message tidak hanya memfasilitasi kolaborasi dan persahabatan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial pemain. Namun, interaksi sosial yang intens dan mendalam dalam *game* justru dapat memperkuat ikatan emosional pemain, memicu kondisi flow state yang membuat individu kehilangan kesadaran akan waktu dan mengabaikan kewajiban ibadah. Temuan ini selaras dengan observasi (Gabriella & Asmahasanah 2022) yang menekankan bahwa keterikatan emosional dalam *game online* merupakan salah satu faktor determinan penyebab kelalaian ibadah.

Dalam perspektif Islam, kedisiplinan ibadah khususnya shalat merepresentasikan wujud ketaatan dan kemampuan pengendalian diri. Kelalaian dalam ibadah tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti game, tetapi juga oleh lemahnya kesadaran spiritual individu. Sebagaimana termaktub dalam QS. Al-Mu'minun ayat 9, individu yang menjaga shalatnya akan mengembangkan disiplin tinggi dalam mengelola waktu dan prioritas hidup. Oleh karena itu, meskipun *Roblox* menawarkan dampak positif seperti stimulasi kreativitas dan kemampuan kolaborasi, tanpa disertai kontrol diri yang memadai, aktivitas tersebut berpotensi mengikis komitmen ibadah secara gradual.

Berdasarkan sintesis temuan dan kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa bermain *Roblox* tidak serta-merta menyebabkan penurunan kedisiplinan ibadah, melainkan intensitas dan durasi bermain yang tidak terkontrol yang menjadi variabel kritis. Dengan demikian, diperlukan pendekatan strategis seperti penerapan manajemen waktu, peningkatan kesadaran diri, serta dukungan lingkungan sosial untuk memastikan bahwa aktivitas digital tidak mengganggu stabilitas praktik spiritual. Sejalan dengan penelitian (Siregar et al., 2024) karakter mandiri berperan sangat penting terutama bagi mahasiswa karena memiliki dampak yang signifikan dalam perjalanan perkuliahan dan kehidupan pribadi mereka agar lebih produktif dan tidak terpapar akan adiksi dari bermain permainan daring. Karakter mandiri membantu mahasiswa untuk mengelola waktu dengan efektif, membuat prioritas yang membuat mereka menjadi lebih produktif. Implikasinya, pendidikan literasi digital yang berperspektif religious menjadi kebutuhan mendesak dalam masyarakat modern.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diperoleh bahwa rata-rata variabel X sebesar 2,47 menunjukkan bahwa intensitas bermain *Roblox* pada responden berada dalam kategori rendah. Ini berarti bahwa



aktivitas bermain *game* tidak dilakukan secara berlebihan dan masih berada dalam batas wajar. Sementara itu, nilai rata-rata variabel Y sebesar 3,93 berada pada kategori tinggi, di mana hal tersebut memuat kesimpulan bahwa mahasiswa Universitas Negeri Medan dapat menjaga waktu saat bermain *game* dan tidak lalai dalam aktivitas termasuk belajar, makan, dan terutama ibadah mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkindi, A. F., & Nasution, N. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Pada Game Roblox Dengan Metode Support Vector Machine Dan Naive Bayes. *J-Com (Journal of Computer)*, 4(2), 164-177.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Aryoseto, G. T., Nurjaman, A. R., Fadhil, M. R. M., & Kirom, T. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kewajiban Shalat Fardhu. *Bayani*, 3(2), 113-121.
- Azzahra, C. F., & Suriadi, A. (2025). 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(02), 330-335.
- Azzahra, S., Putri, N. N., Mubarak, A. B., & Khomarudin, K. (2025). Virtual Socialization Through Online Game: Social Interaction in Roblox. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 14(01).
- Efendi, M. M. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Mahasiswa Fakultas Dakwah Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-raniry* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Elva, E. N. P., Farida, N. A., & Ridwan, D. (2024). Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Roblox Mosar Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 506-520.
- Fatonah, A. M. (2024, December). Membangun Jiwa Kreatif pada Tahap Permainan Paralel dengan Melalui Game Roblox. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 8, pp. 71-75).
- Fitri, R., & Muliati, I. (2022). Dampak negatif game online terhadap pelaksanaan ibadah shalat remaja di Nagari Alahan Panjang Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1167-1177.
- Gabriella, M., Asmahasanah, S., & Kamalludin, K. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS IBADAH SHALAT SISWA. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 233-238.
- Imania, H. *Dampak Game Roblox Terhadap Kemampuan Regulasi Emosi Anak Usia Dini 5-6 Tahun* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Litbang Kompas. (2024). *Dampak Game Online bagi Kawula Muda*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas. ISBN 978-623-160-671-6. Diakses dari: <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/434de0db-7eec-4f76-a9f8-6f1ed943a273>



- Mubaroq, Y. P. (2025). DAMPAK GAME ONLINE ROBLOX TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA STUDI KASUS DI SD NEGERI SETIA DARMA 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 273-284.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Oktavianingtyas, I., Rusadi, U., Jamalullail, J., & Napitupulu, F. (2025). The role of symbolic capital and symbolic violence in shaping social hierarchies through digital consumption and production in Roblox online game. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 11(2), 213-224.
- Rini, S.Psi. (2020). *Dampak Kecanduan Game Online*. Yogyakarta: CV. Cipta Media Edukasi. ISBN 978-623-215-960-0. Diakses dari: <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK30549/dampak-kecanduan-game-online>
- Sari, A. Y. (2025). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di SMPN 02 Metro* (Doctoral dissertation, IAIN Metro Lampung).
- Sari, F. (2024). *Dampak Kebiasaan Game online Remaja Desa Buttu Sawe Terhadap Aktivitas Ibadah pada Masjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang* (Doctoral dissertation, IAIN).
- Setiani, E. A., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244-250.
- Siregar, H. L., Hasibuan, N. A. P., Pitaloka, D., Sir, F. K., Amelia, B., & Siregar, D. (2024). Pembentukan karakter mandiri pada mahasiswa Universitas Negeri Medan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 181-190.
- Siregar, H. L., Rismawany, P., Pulungan, L. S., & Harahap, F. A. (2024). Analisis pengaruh media sosial terhadap nilai keislaman mahasiswa Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 2246-6111.
- Siregar, H. L., Sari, M. M., Baihaqi, M., Pane, I. H., Harahap, N. V., & Aulia, D. (2024). Analisis Karakter Kesabaran Mahasiswa dalam Mengatasi Stress Akademik di Universitas Negeri Medan. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(4), 1650-1657.
- Syarif, A. (2024). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online di Rumah dengan Sikap Disiplin Beribadah Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SDN No. 138 Inpres Manggulabbe Kabupaten Takalar. *Primer Edukasi Journal*, 3(02), 34-48.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2022). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98-109.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*. Madiun: UNIPMA Press.
- Wicaksono, R. D. (2024). Students' Perception Of Roblox And Language Barrier In ESL. *Inatesol*, 1(2), 137-150.
- Wijaya, F. K., & Sutja, A. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(3), 1387-1394.



Yulastika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. F. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364-371.

Zed. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Nusantara.