

PENGARUH KOMUNIKASI ANONIM ANTAR-PEMAIN ROBLOX TERHADAP KARAKTER RELIGIUS SISWA KELAS III SDN BUDHI KARYA

Alyssa Martjha Irawan, Muhammad Abdan Syakuro, Rahma Aulia, Zahira Alifia, Hilman Taufiq Abdillah
Universitas Pendidikan Indonesia

Email: alysmartjhairawan@upi.edu, syakuroabdan99@upi.edu, rahmaauliaaa3@upi.edu,
jiraalifia05@upi.edu, hilmantaufiq88@upi.edu

Abstract:

This study aims to analyze the profile of anonymous communication among Roblox online game players, identify the profile of students' religious character, and examine the influence of such anonymous communication on the religious character of third-grade students at SDN Budhi Karya. In the digital era, Roblox has become a widely used virtual social interaction space for children, where features like usernames, avatars, and chat options enable communication without revealing real identities (anonymity). This quantitative research utilized an ex post facto method with a correlational design. The research sample was selected using a total sampling technique, involving all 64 third-grade students at SDN Budhi Karya. Data collection was comprehensively conducted through questionnaires, direct observation, and interviews. The research instruments were proven valid and reliable, with Cronbach's Alpha values of 0.821 for the anonymous communication variable and 0.881 for the religious character variable. The data analysis stages included prerequisite analysis and hypothesis testing, consisting of normality, linearity, and Pearson correlation tests. The normality test results showed a significance value of 0.075 (normally distributed data), and the linearity test indicated a significance value of 0.467 (the relationship between the two variables is linear). Furthermore, the Pearson correlation test yielded a correlation coefficient value of 0.066 with a significance value of 0.605. Based on these analytical results, since the significance value is greater than 0.05, H_0 is accepted and H_1 is rejected. Consequently, it can be concluded that there is no significant influence of anonymous communication among Roblox players on the religious character of third-grade students at SDN Budhi Karya.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gambaran komunikasi anonim antarpemain game online Roblox, mengidentifikasi gambaran karakter religius siswa, serta menguji pengaruh komunikasi anonim tersebut terhadap karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya. Di era digital, Roblox menjadi ruang interaksi sosial virtual yang marak digunakan anak, di mana fitur username, avatar, dan chat memungkinkan komunikasi tanpa menampilkan identitas asli (anonim). Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode ex post facto dengan desain korelasional. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik sampling jenuh dengan melibatkan seluruh siswa kelas III SDN Budhi Karya yang berjumlah 64 siswa. Pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui penyebaran angket, observasi langsung, dan wawancara. Instrumen penelitian terbukti valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,821 pada variabel komunikasi anonim dan 0,881 pada variabel karakter religius. Tahapan analisis data dilakukan melalui uji persyaratan analisis dan uji hipotesis, yang meliputi uji normalitas, uji

ARTICLE HISTORY

Received: Juli 2026

Revised : Juli 2026

Accepted: Juli 2026

KEYWORDS

Anonymous
Communication,
Roblox, Religious
Character, Elementary
School Students,
Online Game

KATA KUNCI

Komunikasi Anonim,
Roblox, Karakter
Religius, Siswa
Sekolah Dasar, Game
Online

linearitas, dan uji korelasi Pearson. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,075 (data berdistribusi normal), dan uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,467 (hubungan kedua variabel dinyatakan linear). Selanjutnya, hasil uji korelasi Pearson menghasilkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,066 dengan nilai signifikansi sebesar 0,605. Berdasarkan hasil analisis tersebut, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox terhadap karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa berbagai dampak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Danuri, 2019). Menurut Shaffer (2008), perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak belajar, berkomunikasi, dan berinteraksi sehingga diperlukan pendampingan agar pemanfaatan teknologi memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan interaksi sosial anak (Belva Chatlina et al., 2024). Menurut (Luthfia Ananda et al., 2024), anak-anak usia sekolah dasar saat ini tidak hanya berinteraksi secara langsung di lingkungan keluarga dan sekolah, tetapi juga melalui berbagai media digital seperti internet, media sosial, dan game online. Sejalan dengan itu, OECD (2019) menyatakan bahwa anak-anak pada era digital semakin sering memanfaatkan media digital sebagai sarana komunikasi dan memperoleh informasi sehingga lingkungan digital menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kelompok anak-anak ini berisiko tinggi terpengaruh oleh konten negatif, terutama dalam bentuk komunikasi anonim yang sering terjadi dalam game online (Maulidya Ulfah, 2020). SUGIYON

Di antara berbagai bentuk media digital, salah satu yang sedang marak di kalangan anak-anak adalah game online, khususnya Roblox (Fatonah, 2024). Roblox merupakan platform permainan daring yang memungkinkan pemain untuk bermain, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan pengguna lain melalui fitur chat, avatar, serta username digital (Maulana & Nurcahyani, 2023). Game ini menawarkan berbagai fitur menarik dan interaktif, termasuk fitur percakapan chat yang memungkinkan pemain berkomunikasi secara langsung (Kalbuadi dkk., 2023). Menurut Ferisca, (2025), komunikasi dalam game ini tidak selalu dapat diketahui secara jelas identitas asli penggunanya, sehingga membuka peluang bagi perilaku negatif seperti penggunaan bahasa yang tidak sopan, penyebaran informasi yang tidak benar, serta interaksi yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Dengan demikian, Roblox sebagai salah satu game online yang populer di kalangan anak-anak memiliki potensi menghadirkan perilaku negatif melalui fitur komunikasi anonim yang tersedia. Kondisi tersebut dapat terlihat dari munculnya penggunaan bahasa tidak sopan hingga penyebaran informasi yang tidak benar antar pemain.

Laporan UNICEF Indonesia (2023) menunjukkan bahwa sebagian besar anak di Indonesia menggunakan internet setiap hari, terutama untuk bersosialisasi dan hiburan. Namun, anak juga menghadapi berbagai risiko di ruang digital, seperti paparan konten yang tidak sesuai, *cyberbullying*, serta pengalaman daring yang menimbulkan rasa tidak nyaman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaksi

digital tanpa pendampingan yang memadai dapat memengaruhi perkembangan sosial dan perilaku anak. . Anak-anak yang terlibat dalam interaksi virtual tanpa pengawasan yang memadai berisiko meniru perilaku negatif yang mereka temui, seperti kurangnya sopan santun dalam berkomunikasi dan pengurangan rasa hormat terhadap orang lain (Nugroho dkk., 2025). Dalam konteks ini, pembentukan karakter anak menjadi sangat penting, terutama bagi siswa sekolah dasar (Annur et al., 2023). Oleh karena itu, interaksi virtual tanpa pengawasan yang memadai dapat mendorong anak meniru perilaku negatif dari lingkungan digital, seperti berkurangnya sikap sopan santun dan rasa hormat terhadap orang lain. Hal ini menunjukkan pentingnya pembentukan karakter sejak usia sekolah dasar.

Aspek terpenting dalam pembentukan karakter adalah karakter religius, yang tidak hanya berkaitan dengan pelaksanaan ibadah tetapi juga mencakup perilaku sehari-hari seperti menghormati guru dan orang yang lebih tua, bersikap sopan, dan menjunjung tinggi kejujuran (Mbowa et al., 2025). Karakter terbentuk dari tiga komponen utama, yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral behavior, yang saling berinteraksi dalam membentuk perilaku individu (Susanti, 2022). Menurut Lickona ,(1997), guru memiliki peran sebagai teladan, pembimbing, sekaligus pembentuk lingkungan belajar yang mendukung berkembangnya karakter peserta didik. Oleh karena itu, nilai-nilai religius perlu ditanamkan sejak usia dini sebagai dasar pembentukan kepribadian anak. Berdasarkan penjelasan tersebut, karakter religius menjadi pondasi penting dalam pembentukan kepribadian anak, tidak hanya dalam aspek ibadah tetapi juga perilaku sehari-hari seperti kejujuran, kesopanan, dan sikap menghormati orang lain. Oleh sebab itu, penanaman nilai-nilai religius sejak dini perlu dilakukan secara konsisten di tengah pengaruh lingkungan digital yang semakin berkembang.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan komunikasi digital anak tidak hanya perlu dipahami dari sisi penggunaan teknologi, tetapi juga dari bagaimana interaksi virtual dapat berkaitan dengan pembentukan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik pada komunikasi anonim antarpemain Roblox dan kaitannya dengan karakter religius siswa sekolah dasar, terutama pada aspek sopan santun, kejujuran, dan sikap menghormati orang lain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Budhi Karya, sebagian besar siswa telah menunjukkan perilaku positif seperti menghormati guru dan bersikap sopan dalam interaksi sehari-hari. Namun, masih ditemukan beberapa perilaku kurang baik, seperti penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi antarteman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembentukan karakter religius siswa masih perlu diperkuat, terutama di tengah perkembangan komunikasi digital yang semakin luas di kalangan anak sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh komunikasi anonim antarpemain Roblox terhadap karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan karakter, khususnya terkait pentingnya pendampingan dan pengawasan penggunaan media digital pada anak sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Ex Post Facto* desain korelasional. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian dinyatakan dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui hubungan antar variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2008), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data bersifat statistik untuk menguji permasalahan penelitian. Metode *Ex Post Facto* digunakan karena penelitian ini tidak memberikan perlakuan terhadap variabel penelitian, melainkan meneliti peristiwa yang telah terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh komunikasi anonim antar pemain Roblox terhadap karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Budhi Karya tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 64 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh siswa dapat dijadikan responden untuk memperoleh data yang lebih representatif.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kuesioner, observasi, dan wawancara. Kuesioner merupakan alat pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden sesuai dengan tujuan penelitian (Dr. iman Subasman, 2016). Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur komunikasi anonim dalam Roblox dan karakter religius siswa. Instrumen penelitian disusun menggunakan Skala Likert dengan alternatif jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung objek atau kegiatan yang diteliti (Senja, 2022). Observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa secara langsung di lingkungan sekolah, khususnya yang berkaitan dengan sikap sopan santun, kejujuran, serta sikap menghormati guru dan teman. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan (Priang, 2023). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru kelas III untuk memperoleh informasi pendukung mengenai perilaku keseharian siswa di sekolah. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya terhadap 30 responden di luar sampel penelitian. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh instrumen dinyatakan valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Variabel Penelitian dan Indikator

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah komunikasi anonim antar pemain Roblox dengan indikator meliputi kebebasan berekspresi, penyembunyian identitas pribadi, penggunaan nama samaran (*pseudonym*), dan minimnya pertanggungjawaban identitas. Sementara itu, variabel terikat (Y) adalah karakter religius siswa yang meliputi sikap menghormati guru dan orang yang lebih tua, perilaku sopan santun, serta kejujuran dalam perkataan dan tindakan.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi komunikasi anonim dan karakter religius siswa dijelaskan dalam bentuk uraian atau deskripsi dengan menerjemahkan data dari tabel ke dalam paragraf, sehingga hasil penelitian dapat dipahami secara lebih jelas. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh komunikasi anonim terhadap karakter religius siswa. Sebelum dilakukan pengujian data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Selanjutnya, analisis inferensial untuk menguji hipotesis penelitian melalui uji korelasi Pearson Product Moment guna mengetahui hubungan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa.

Model penelitian

Model penelitian yang digunakan menunjukkan hubungan sederhana antara variabel komunikasi anonim sebagai variabel bebas (X) dan karakter religius siswa sebagai variabel terikat (Y). Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengaruh komunikasi anonim dalam Roblox terhadap karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Budhi Karya dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 64 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran komunikasi anonim antarpemain Roblox, gambaran karakter religius siswa, serta hubungan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya. Data penelitian diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara. Angket digunakan sebagai data utama, sedangkan observasi dan wawancara digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi komunikasi anonim antarpemain Roblox dan karakter religius siswa dengan menerjemahkan data dari tabel ke dalam bentuk paragraf atau deskripsi. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk mengetahui hubungan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa melalui uji korelasi Pearson Product Moment.

Deskripsi Komunikasi Anonim Antarpemain Roblox

Komunikasi anonim antarpemain Roblox dalam penelitian ini merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan siswa saat bermain Roblox melalui identitas

digital, seperti username, avatar, dan fitur chat. Melalui fitur tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan pemain lain tanpa selalu menunjukkan identitas asli secara langsung. Komunikasi anonim pada siswa digambarkan melalui beberapa indikator, yaitu kebebasan berekspresi, penyembunyian identitas pribadi, penggunaan nama samaran atau pseudonym, serta minimnya pertanggungjawaban identitas dalam komunikasi.

Berdasarkan hasil angket, siswa kelas III SDN Budhi Karya telah mengenal bentuk komunikasi digital dalam permainan online. Siswa dapat berinteraksi dengan pemain lain melalui nama samaran, avatar, maupun fitur percakapan yang tersedia dalam Roblox. Hal ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial digital bagi siswa. Dalam ruang tersebut, siswa dapat berkomunikasi dengan pemain lain, baik yang dikenal maupun yang tidak dikenal secara langsung.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan Roblox di kalangan siswa tidak sepenuhnya dilarang. Guru berusaha memahami dunia anak terlebih dahulu, termasuk permainan yang sedang mereka minati, kemudian memberikan arahan agar siswa dapat bermain secara wajar. Guru juga mengarahkan siswa agar memilih permainan yang sesuai dengan usia, tidak berkata kasar, tidak melakukan bullying, dan tetap menjaga perilaku ketika berinteraksi. Dengan demikian, komunikasi anonim dalam Roblox tetap memerlukan pendampingan dari guru dan orang tua agar siswa dapat menggunakan media digital secara bijak.

Deskripsi Karakter Religius Siswa

Karakter religius siswa dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai perilaku yang berkaitan dengan kegiatan ibadah, tetapi juga mencakup perilaku sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai religius. Indikator karakter religius yang digunakan meliputi sikap menghormati guru dan orang yang lebih tua, sopan santun dalam berbicara dan berinteraksi, serta kejujuran dalam perkataan maupun tindakan.

Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas III SDN Budhi Karya secara umum menunjukkan perilaku positif yang berkaitan dengan karakter religius. Pada aspek menghormati guru dan orang tua, siswa terlihat memberi salam atau menyapa guru, mencium tangan atau menundukkan badan saat berpapasan, serta menggunakan panggilan yang layak dan sopan kepada guru. Pada aspek akhlak atau sopan santun, siswa tampak meminta izin sebelum masuk ruangan, tidak menggunakan kata-kata kasar saat berbicara dengan teman, serta berjalan dengan tenang di lingkungan sekolah. Pada aspek kejujuran, siswa terlihat mengembalikan barang yang bukan miliknya dan mengerjakan tugas secara mandiri tanpa menyalin jawaban teman.

Catatan lapangan observasi juga menunjukkan bahwa siswa tetap bersikap sopan meskipun berada di luar kelas, menyapa guru di lingkungan sekolah, aktif menjawab pertanyaan, serta mengerjakan tugas tanpa menyontek. Hal ini menunjukkan bahwa karakter religius siswa masih tampak dalam perilaku sehari-hari, terutama pada aspek sopan santun, kejujuran, dan sikap menghormati guru.

Hasil wawancara dengan guru kelas III memperkuat hasil observasi tersebut. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki tata krama dalam

berinteraksi di kelas. Namun, masih terdapat beberapa perilaku yang perlu diarahkan, seperti memotong pembicaraan, mengejek teman, atau mengulangi kesalahan setelah beberapa waktu. Guru mengatasi hal tersebut dengan memberikan nasihat, membiasakan siswa untuk berkata jujur, serta melatih siswa agar bertanggung jawab terhadap kesalahan yang dilakukan. Dengan demikian, karakter religius siswa masih terlihat dalam perilaku sehari-hari dan terus dibentuk melalui pembiasaan, arahan guru, serta pengawasan orang tua.

Hasil Uji Validitas, Reliabilitas, Normalitas, dan Linearitas

Sebelum data dianalisis lebih lanjut, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan dalam instrumen mampu mengukur variabel penelitian dengan tepat.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X Komunikasi Anonim

Butir Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
P01	0,679	0,361	Valid
P02	0,503	0,361	Valid
P03	0,643	0,361	Valid
P04	0,650	0,361	Valid
P05	0,510	0,361	Valid
P06	0,658	0,361	Valid
P07	0,493	0,361	Valid
P08	0,595	0,361	Valid
P09	0,451	0,361	Valid
P10	0,476	0,361	Valid
P11	0,480	0,361	Valid
P12	0,517	0,361	Valid

P13	0,557	0,361	Valid
P14	0,486	0,361	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Y Karakter Religius

Butir Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
P01	0,856	0,361	Valid
P02	0,856	0,361	Valid
P03	0,596	0,361	Valid
P04	0,648	0,361	Valid
P05	0,742	0,361	Valid
P06	0,737	0,361	Valid
P07	0,592	0,361	Valid
P08	0,526	0,361	Valid
P09	0,616	0,361	Valid
P10	0,583	0,361	Valid
P11	0,623	0,361	Valid
P12	0,436	0,361	Valid
P13	0,620	0,361	Valid

Berdasarkan hasil pengolahan data, seluruh butir pernyataan pada variabel komunikasi anonim dan karakter religius dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan nilai r hitung pada setiap butir pernyataan yang lebih besar daripada r tabel.

Dengan demikian, seluruh butir pernyataan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X Komunikasi Anonim

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
Komunikasi Anonim	0,821	14	Reliabel

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y Karakter Religius

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
Komunikasi Religius	0,881	13	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,821 pada variabel komunikasi anonim dan 0,881 pada variabel karakter religius. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,6, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Artinya, instrumen yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang baik dalam mengukur variabel penelitian.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Variabel X

Variabel	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Komunikasi Anonim	0,983	64	0,891	Normal

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Variabel Y

Variabel	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Karakter Religius	0,105	64	0,075	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada variabel komunikasi anonim, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,891 dan pada variabel karakter religius diperoleh nilai signifikan 0,075. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka data variabel komunikasi anonim dan karakter religius dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan pada analisis statistik parametrik. Selanjutnya, uji linearitas dilakukan

untuk mengetahui apakah hubungan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dan karakter religius siswa bersifat linear.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

Hubungan Variabel	F hitung	F tabel	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
Komunikasi Anonim dan Karakter Religius	1,018	1,81	0,467	Linear

Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar 0,467. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka hubungan antara variabel komunikasi anonim dan karakter religius dinyatakan linear. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji korelasi Pearson Product Moment.

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa data yang diolah telah valid, reliabel, berdistribusi normal, dan memiliki hubungan yang linear. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengolahan SPSS, sehingga data dapat dilanjutkan pada analisis korelasi dan pengujian hipotesis.

Hasil Uji Korelasi Pearson dan Uji Hipotesis

Uji korelasi Pearson Product Moment dilakukan untuk mengetahui hubungan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya. Uji ini digunakan karena data telah memenuhi syarat normalitas dan linearitas. Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 , yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa, dan H_1 , yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa.

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi Pearson

Hubungan Variabel	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N	Keterangan
Komunikasi Anonim dengan Karakter Religius	0,066	0,605	64	Tidak Signifikan

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson Product Moment, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,066 dengan nilai signifikansi sebesar 0,605. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,066 berada pada kategori hubungan sangat rendah. Sementara itu, nilai signifikansi 0,605 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter religius siswa tidak hanya dipengaruhi oleh interaksi di lingkungan digital, tetapi juga oleh proses pendidikan karakter yang berlangsung di lingkungan keluarga dan

sekolah. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Munawarsyah et al., 2024) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter pada era Society 5.0 tetap memerlukan penanaman nilai moral secara berkelanjutan agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana

Berdasarkan hasil korelasi yang sangat rendah dan tidak signifikan, penelitian ini tidak dilanjutkan pada uji regresi sederhana. Hal ini karena uji regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh atau prediksi variabel bebas terhadap variabel terikat. Sementara itu, hasil korelasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dan karakter religius siswa berada pada kategori sangat rendah serta tidak signifikan. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini cukup dilakukan melalui uji korelasi Pearson Product Moment.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu gambaran komunikasi anonim antarpemain Roblox pada siswa kelas III SDN Budhi Karya, gambaran karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya, serta hubungan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya.

Gambaran Komunikasi Anonim Antarpemain Roblox

Berdasarkan hasil penelitian, komunikasi anonim antarpemain Roblox pada siswa kelas III SDN Budhi Karya tampak melalui penggunaan identitas digital seperti username, avatar, dan fitur chat. Melalui fitur tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan pemain lain tanpa selalu menunjukkan identitas asli secara langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi ruang komunikasi digital bagi anak.

Komunikasi anonim dalam Roblox memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara lebih bebas. Siswa dapat berbicara, bermain bersama, atau merespons pemain lain melalui fitur yang tersedia dalam game. Namun, kebebasan tersebut juga dapat menimbulkan risiko apabila tidak disertai pengawasan. Anak dapat meniru gaya bicara pemain lain, menggunakan kata-kata yang kurang sopan, atau merasa lebih berani dalam berkomunikasi karena identitas asli mereka tidak terlihat secara langsung.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru tidak langsung melarang siswa bermain Roblox. Guru justru berusaha memahami dunia anak terlebih dahulu, kemudian memberikan arahan mengenai permainan yang sesuai dan cara berkomunikasi yang baik. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pengawasan terhadap penggunaan game online tidak selalu dilakukan dengan cara melarang, tetapi dapat dilakukan melalui pendampingan, pengarahan, dan pembiasaan nilai positif. Dengan demikian, komunikasi anonim antarpemain Roblox pada siswa kelas III SDN Budhi Karya dapat dipahami sebagai bagian dari pengalaman digital siswa. Komunikasi tersebut memiliki sisi positif karena dapat menjadi ruang interaksi sosial bagi anak, tetapi tetap memerlukan pendampingan agar tidak memunculkan perilaku negatif seperti berkata kasar, mengejek teman, atau meniru gaya komunikasi yang kurang sesuai.

Gambaran Karakter Religius Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya tampak dalam perilaku sehari-hari, terutama pada aspek menghormati guru, sopan santun, dan kejujuran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memberi salam atau menyapa guru, mencium tangan atau menundukkan badan saat berpapasan, menggunakan panggilan yang sopan, meminta izin sebelum masuk ruangan, tidak berkata kasar kepada teman, serta mengerjakan tugas secara mandiri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa karakter religius siswa tidak hanya terlihat dari kegiatan ibadah, tetapi juga dari perilaku sosial yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Sikap menghormati guru, berbicara sopan, jujur, dan bertanggung jawab merupakan bagian dari nilai religius yang dapat diamati secara langsung di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya masih tampak cukup baik dalam interaksi sehari-hari.

Hasil wawancara dengan guru juga memperkuat temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki tata krama di kelas, meskipun terdapat beberapa perilaku yang perlu diarahkan. Beberapa siswa masih perlu dibimbing dalam hal memotong pembicaraan, mengejek teman, atau mengulangi kesalahan setelah beberapa waktu. Kondisi ini menunjukkan bahwa karakter siswa sekolah dasar masih berada pada tahap pembentukan, sehingga membutuhkan pembiasaan dan penguatan secara terus-menerus.

Guru memiliki peran penting dalam membentuk karakter religius siswa. Dalam penelitian ini, guru membiasakan siswa untuk berkata jujur, bertanggung jawab terhadap kesalahan, meminta maaf, serta menghargai teman. Guru juga tidak langsung menyalahkan siswa ketika mereka keliru, tetapi membimbing mereka agar mau mencoba lagi dan tidak merasa takut untuk belajar. Selain guru, orang tua juga berperan dalam pembentukan karakter religius siswa melalui pengawasan dan komunikasi dengan pihak sekolah.

Dengan demikian, karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya masih tampak dalam perilaku sehari-hari, terutama pada aspek sopan santun, kejujuran, tanggung jawab, dan sikap menghormati guru. Namun, karakter tersebut tetap perlu dibina secara berkelanjutan karena siswa sekolah dasar masih mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, termasuk lingkungan digital.

Hubungan Komunikasi Anonim Antarpemain Roblox dengan Karakter Religius Siswa

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson Product Moment, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,066 dengan nilai signifikansi sebesar 0,605. Nilai koefisien korelasi tersebut berada pada kategori hubungan sangat rendah. Sementara itu, nilai signifikansi 0,605 lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox dengan karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa komunikasi anonim antarpemain Roblox tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan karakter religius siswa. Dengan kata lain, keterlibatan siswa dalam komunikasi anonim ketika bermain Roblox tidak secara langsung berkaitan dengan tinggi rendahnya karakter religius

siswa. Hal ini dapat terjadi karena karakter religius siswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor, melainkan oleh banyak faktor lain, seperti pembiasaan di sekolah, pola asuh orang tua, lingkungan pertemanan, pengawasan guru, serta kebiasaan yang dibangun dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun komunikasi anonim dalam Roblox berpotensi memengaruhi cara siswa berkomunikasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh tersebut tidak terlihat secara signifikan dalam data yang diperoleh. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa masih memperlihatkan perilaku positif di sekolah. Siswa tetap menunjukkan sikap sopan, menghormati guru, dan jujur dalam mengerjakan tugas. Dengan demikian, lingkungan sekolah dan pembiasaan karakter yang dilakukan guru diduga menjadi faktor yang membantu siswa tetap menunjukkan perilaku religius meskipun mereka mengenal komunikasi digital dalam game online.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru memiliki strategi dalam menghadapi pengaruh game online. Guru tidak melarang siswa secara langsung, tetapi mengarahkan mereka untuk memahami batasan dalam bermain game. Guru juga memberi nasihat ketika terjadi perilaku yang kurang baik, seperti mengejek teman atau berkata kurang sopan. Pendekatan ini dapat membantu siswa membedakan perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan, baik di dunia nyata maupun di dunia digital.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi anonim antarpemain Roblox tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya. Karakter religius siswa lebih banyak tampak melalui pembiasaan perilaku positif di sekolah, peran guru dalam membimbing siswa, serta pengawasan orang tua dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, game online Roblox telah menjadi ruang interaksi sosial bagi siswa sekolah dasar melalui komunikasi anonim menggunakan username, avatar, dan fitur chat. Karakter religius siswa terlihat melalui sikap sopan santun, menghormati guru dan orang yang lebih tua, serta kejujuran dalam perilaku sehari-hari. Instrumen penelitian yang digunakan juga telah dinyatakan valid dan reliabel.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara komunikasi anonim antarpemain Roblox terhadap karakter religius siswa kelas III SDN Budhi Karya. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji korelasi Pearson dengan nilai signifikansi sebesar 0,605 atau lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Penelitian ini merekomendasikan agar siswa dapat menggunakan Roblox secara bijak dan tetap menjaga sopan santun dalam berkomunikasi di ruang digital. Guru, sekolah, dan orang tua juga diharapkan terus memberikan pembinaan, pengawasan, serta pendidikan karakter religius dan literasi digital kepada siswa.

Penelitian ini juga merekomendasikan agar peneliti selanjutnya menambahkan variabel lain yang lebih berpengaruh terhadap karakter religius siswa, seperti intensitas bermain game online, pengawasan orang tua, lingkungan

pertemanan, atau penggunaan media digital lainnya agar hasil penelitian menjadi lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, P. A., Susanti, E., & Gera, I. G. (2023). *URGENSI PENDIDIKAN MORAL SEKOLAH DASAR DALAM MEMBENTUK. 1*, 271–287.
- Belva Chatlina, C., Mulyana, A., & Amelia, M. (2024). Sosial Dalam Keluarga. *Jurnal Ilmu Sosiologi*, 7(1), 19–38.
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/komunitasKOMUNITAS:JURNAL>
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam, XV*(II), 116–123.
- Dr. iman Subasman, M. S. (2016). *Desain kuisisioner penelitian*.
- Fatonah, A. M. (2024). Membangun Jiwa Kreatif pada Tahap Permainan Paralel dengan Melalui Game Roblox. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 8(4), 71–72.
<https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC/article/view/10155>
- Ferisca, H. G. (2025). Dampak Penggunaan Roblox terhadap Perkembangan Sosial dan Akademik Anak SD. *Pelita Intermedia Scholar Analytics*, 1(01), 1–7.
<https://journal.pelitaintermedia.com/pisa/article/view/3>
- Kalbuadi, G. A., Hutomo, M. A., & Siddiq, M. R. (2023). Komunikasi visual sticker chat dalam aplikasi Discord untuk pengguna game online. *Jurnaladat.or.Id*, 5(1).
- Lickona, T. (1997). The Teacher's Role in Character Education. *Journal of Education*, 179(2), 63–80.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/002205749717900206>
- Luthfia Ananda, M., Raden Fatah Palembang Jeny Talia, U., Raden Fatah Palembang Hanum Salsa Bella, U., Raden Fatah Palembang Alamat, U., H Zainal Abidin Fikri NoKm, J. K., Kemuning, K., Palembang, K., & Selatan, S. (2024). Dilema Era Digital : Dampak Positif Dan Negatif Media Sosial Terhadap Proses Sosialisasi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 310–322.
<https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1387>
- Maulana, M. A., & Nurcahyani, N. (2023). Tinjauan Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Pada Platform Roblox. *Jurnal Analisis Hukum*, 6(1), 68–84.
<https://doi.org/10.38043/jah.v6i1.4205>
- Maulidya Ulfah, M. P. I. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* EDU PUBLISHER.
- Mbowa, M. D., Ledeng, V., Wale, M. Y., Zae, M. Y., Qondias, D., Guru, P., & Dasar, S. (2025). *JURNAL PENDIDIKAN INKLUSI Citra Bakti MEMBANGUN KARAKTER SISWA DI SDN RIOMINSI. 3*, 51–65.
- Munawarsyah, M., Fakhrurridha, H., & Muqowim, M. (2024). Character

- Education for Teenagers in the Era of Society 5.0 Thomas Lickona's Perspective. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 127–138. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.984>
- Nugroho, M. T., Istiqomah, L. Gr. S. P., Yanti, I. C., Prayogi, A., Safira, D. Y., & Sagala, A. (2025). *Teknologi Dengan Nilai Nilai Generasi Digital*.
- OECD. (2019). *Educating 21 st Century*.
- Priang, P. (2023). Teknik Wawancara Efektif. *Direktorat Jenderal Bea Dan Cukai*, 26–41. https://www.google.com/search?q=teknik+wawancara&oq=teknik+waw&gs_lcrp
- Senja, S. R. S. (2022). Teknik Pengumpulan Data, observasi. *Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Shaffer, D. W. (2008). Education in the digital age. In *Nordic Journal of Digital Literacy* (Vol. 3, Number 1). <https://doi.org/10.18261/issn1891-943x-2008-01-04>
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta, 2008.
- Susanti, S. E. (2022). Kecerdasan moral bagi anak usia dini. *Jurnal Ilmu Teknologi. Kesehatan, Dan Humaniora*, 3(1), 14. p-issn: 2774-4574 ; E-ISSN: 2774-4582
- UNICEF. (2023). *DARING ORANG TUA DAN ANAK-ANAK DI INDONESIA Sebuah Studi Dasar* 2023. <https://www.unicef.org/indonesia/id/perlindungan-anak/laporan/pengetahuan-dan-kebiasaan-daring-anak-di-indonesia-sebuah-kajian-dasar-2023>