EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan
E-ISSN: 3031-0709
Website: https://j-edu.org/index.php/
VOLUME 4, ISSUE 1, 2026

ANALISIS DAMPAK BERMAIN GAME ROBLOX PADA KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B DI TKIT AL-MUFID

Singgih Sugiarti[1*], Lily Yuntina[2], Rizawati[3]

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi

Email Korespondensi: *inggihmute@gmail.com*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam proses pembelajaran, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Roblox adalah salah satu bentuk media digital yang saat ini banyak digunakan anak untuk bermain game yang berdampak pada proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak bermain game Roblox terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TKIT Al-Mufid. Fokus penelitian meliputi potensi Roblox dalam mendukung kemampuan membaca serta dampak yang ditimbulkannya terhadap perkembangan membaca permulaan anak. Kemampuan membaca permulaan dalam penelitian ini mencakup kemampuan mengenal huruf, menghubungkan simbol dengan bunyi, membaca suku kata sederhana, membaca kata sederhana, dan mengenali kata dari tulisan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas, orang tua, dan anak kelompok B yang bermain Roblox. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox dapat memberikan stimulus awal terhadap kemampuan membaca permulaan melalui paparan huruf, simbol, dan kata-kata sederhana yang muncul dalam permainan. Paparan tersebut membantu anak mengenal huruf, mengingat kosakata tertentu, dan meningkatkan rasa ingin tahu terhadap tulisan. Namun, dampaknya bersifat tidak langsung dan berbeda pada setiap anak karena dipengaruhi oleh intensitas bermain, pendampingan orang tua, serta kebiasaan literasi di rumah. Penggunaan Roblox yang berlebihan juga berpotensi mengurangi minat membaca dan fokus belajar. Oleh karena itu, Roblox lebih tepat dipandang sebagai media yang dapat memberikan stimulus literasi visual, bukan sebagai sarana utama pembelajaran membaca permulaan.

Kata Kunci: *Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini, Permainan Digital.*

ABSTRACT

Technological advancements have transformed the learning process, including early childhood education. Roblox is one of the digital platforms widely used by children for gaming, which may influence their learning experiences. This study aims to analyze the impact of playing Roblox on the early reading skills of Group B children at TKIT Al-Mufid. The study focuses on the potential of Roblox to support early reading development and its effects on children's early reading skills. Early reading skills in this study include the ability to recognize letters, associate symbols with sounds, read simple syllables, read simple words, and recognize familiar words encountered in everyday written texts. This study employed a qualitative approach using a case study method. The participants consisted of classroom teachers, parents, and Group B children who played Roblox. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that Roblox can provide an initial stimulus for early reading development through children's exposure to letters, symbols, and simple words that appear during gameplay. Such exposure helps children recognize letters, remember certain vocabulary, and develop curiosity about written language. However, its impact is indirect and varies among children depending on factors such as playing intensity, parental guidance, and literacy practices at home. Excessive use of Roblox may also reduce children's interest in reading books and their learning concentration. Therefore, Roblox should be viewed as a medium that can stimulate children's visual literacy rather than as a primary tool for developing early reading skills.

Keywords: *Childhood Emergent Reading Skills, Digital Games.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas (Jusmadi, 2025). Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Dhieni et al., 2018). Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal (Jusmadi, 2025; Trimansyah, 2019).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selain itu, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menegaskan bahwa perkembangan bahasa dan keaksaraan awal perlu distimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi bagi keberhasilan anak dalam proses belajar pada jenjang pendidikan berikutnya (Abdurahman, 2012; Rahim, 2018). Membaca permulaan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf dan merangkai kata, tetapi juga menjadi dasar bagi perkembangan literasi anak di masa depan (Dhieni et al., 2018; Tarigan, 2015). Anak yang memperoleh stimulasi membaca sejak usia dini cenderung memiliki kesiapan akademik yang lebih baik ketika memasuki sekolah dasar (Jusmadi, 2025; Trimansyah, 2019). Sebaliknya, rendahnya kemampuan membaca pada usia dini dapat berdampak pada kesulitan memahami materi pelajaran, rendahnya prestasi akademik, serta hambatan dalam perkembangan bahasa dan komunikasi (Nurlatifah et al., 2024; Purnamasari, 2023).

Urgensi kemampuan membaca sejak usia dini semakin terlihat ketika berbagai laporan menunjukkan masih rendahnya tingkat literasi peserta didik di Indonesia (Handayani, 2019; Trimansyah, 2019). Seperti laporan Programme for International Student Assessment (PISA) Tahun 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-69 dari 80 negara yang berpartisipasi dengan capaian skor yang masih relatif rendah salah satunya pada aspek literasi membaca (OECD, 2023). Data dari The SMERU, (2022) bahwa bahkan hingga telah memasuki sekolah dasar, masih ada sekitar 40% siswa kelas V di wilayah perdesaan belum mampu membaca dengan pemahaman yang baik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa masih terdapat anak yang memasuki pendidikan dasar tanpa memiliki kemampuan literasi yang memadai (Handayani, 2019). Oleh karena itu, penguatan kemampuan membaca permulaan pada masa PAUD menjadi penting sebagai upaya pencegahan terhadap rendahnya kemampuan literasi pada jenjang pendidikan selanjutnya (Purnamasari, 2023; Trimansyah, 2019).

Salah satu faktor yang diduga memengaruhi perkembangan kemampuan membaca anak adalah perubahan pola aktivitas anak akibat kemajuan teknologi digital (Haleem et al., 2022; Muhson, 2010). Saat ini anak-anak semakin akrab dengan penggunaan gawai dan berbagai bentuk hiburan digital, termasuk game online (Batubara, 2021; Malik et al., 2024; Mulyati & Maesyaroh, 2022).Penggunaan game online yang berlebihan dikhawatirkan dapat mengurangi waktu anak untuk melakukan aktivitas belajar dan membaca (Abdul Rauf & Prihadi, 2025; Anam & Anekasari, 2026). Ketika sebagian besar waktu luang anak digunakan untuk bermain game, kesempatan anak untuk memperoleh stimulasi bahasa dan keaksaraan menjadi berkurang (Mulyati & Maesyaroh, 2022; Yuntina et al., 2022). Kondisi ini berpotensi memengaruhi perkembangan kemampuan membaca permulaan anak (Arsyad, 2019; Nurrita, 2018; Sudjana & Rivai, 2020; Tafonao, 2018; Yaumi, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Santoso, (2022) dalam jurnal "Journal of Elementary School Education" (JOuESE) menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik bermain game online dibandingkan membaca. Temuan ini menunjukkan bahwa meningkatnya ketertarikan anak terhadap game online berpotensi menurunkan minat membaca apabila tidak diimbangi dengan pengawasan dan pengelolaan waktu yang tepat (Anam & Anekasari, 2026). Namun demikian, tidak semua penelitian menunjukkan dampak negatif game online terhadap perkembangan anak (Parkash, 2022). Menurut Nurhasanah & Kusumastuti, (2024) mengenai hubungan kecanduan game online dengan perkembangan kognitif anak usia 11–12 tahun menemukan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan perkembangan kognitif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Li et al., (2023) di Tiongkok menunjukkan bahwa permainan daring juga dapat memberikan dampak positif. Penelitian tersebut menemukan bahwa game online mampu memenuhi kebutuhan pengembangan diri, meningkatkan interaksi sosial, serta mendukung pencapaian akademik pada mahasiswa apabila digunakan secara wajar dan terkontrol (Nur Fadilah et al., 2025; Parkash, 2022).

Salah satu game online yang saat ini sangat populer di kalangan anak-anak adalah Roblox. Roblox merupakan platform permainan daring yang memungkinkan pengguna memainkan berbagai jenis permainan yang dibuat oleh pengguna lain sekaligus berinteraksi secara virtual dengan pemain dari berbagai negara (Faridah & Deng, 2024). Roblox menawarkan beragam permainan yang menarik, visual

yang interaktif, serta fitur sosial yang membuat anak-anak tertarik untuk menghabiskan waktu bermain dalam platform tersebut (Sembiring et al., 2026).

Hasil observasi awal yang dilakukan di Kelompok B TKIT Al-Mufid, ditemukan bahwa sebagian anak telah mengenal dan memainkan game online, khususnya Roblox. Namun demikian, kemampuan membaca permulaan anak masih menunjukkan variasi yang cukup beragam. Terdapat anak yang sudah mampu mengenali huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana dengan baik, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf maupun merangkai suku kata menjadi kata.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan hasil penelitian mengenai dampak game online terhadap perkembangan anak (Abdul Rauf & Prihadi, 2025; Anam & Anekasari, 2026; Parkash, 2022).Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game online dapat menurunkan minat membaca dan berpotensi menghambat proses belajar anak, sementara penelitian lainnya menunjukkan bahwa game online tidak selalu berdampak negatif dan bahkan dapat memberikan manfaat tertentu bagi perkembangan individu (Abdul Rauf & Prihadi, 2025; Anam & Anekasari, 2026; Nur Fadilah et al., 2025; Parkash, 2022). Selain itu, penelitian mengenai dampak game Roblox terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini masih relatif terbatas, khususnya pada anak Kelompok B di TKIT Al-Mufid. Sehingga, berdasarkan kesenjangan hasil penelitian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Analisis Dampak Bermain Game Roblox Pada Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di TKIT Al-Mufid".

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian: Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memahami secara mendalam aktivitas bermain Roblox dan kaitannya dengan kemampuan membaca permulaan dalam konteks alamiah (Crowe et al., 2011). Penelitian dilaksanakan di TKIT Al-Mufid, Perumahan Karang Anyar Residence Blok D1 No. 2, Jalan Blokang, Desa Karang Anyar, Kecamatan Karang Bahagia, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, pada 27 April–1 Juni 2026. Kegiatan penelitian mencakup observasi pendahuluan, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, pengolahan data, serta penyusunan hasil. Observasi kelas difokuskan pada pengenalan huruf, bunyi huruf, membaca suku kata dan kata sederhana, perhatian, serta minat membaca. Observasi dilakukan sebanyak 4 minggu selama periode pengumpulan data; wawancara guru yang terdokumentasi dilaksanakan pada 18 Mei 2026.

Subjek/Partisipan: Konteks penelitian adalah satu kelas B yang terdiri atas 18 anak usia 5–6 tahun, yaitu 8 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Sumber data primer mencakup anak, guru kelas, dan orang tua. Berdasarkan data temuan dan lampiran, analisis terfokus mengenai interaksi dengan Roblox dilakukan terhadap 10 anak; wawancara juga direkap dari 10 wali murid, serta didukung oleh satu guru kelas. Data anak digunakan untuk menggambarkan pengalaman bermain dan respons terhadap tulisan dalam Roblox, data orang tua untuk menjelaskan frekuensi, durasi, perangkat, pengawasan, dan kebiasaan literasi di rumah, sedangkan data guru digunakan untuk menggambarkan kemampuan membaca, perhatian, dan perilaku anak selama pembelajaran. Data sekunder meliputi profil sekolah, catatan perkembangan anak, hasil kegiatan belajar, foto, dan dokumentasi terkait.

Instrumen Penelitian: Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dengan bantuan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pedoman observasi memuat indikator pengenalan huruf vokal dan konsonan, kemampuan membedakan bentuk huruf, menyebutkan bunyi huruf, menghubungkan simbol dengan bunyi, membaca suku kata dan kata sederhana, konsentrasi belajar, serta minat membaca. Pedoman wawancara untuk guru menggali variasi kemampuan membaca, fokus belajar, strategi stimulasi, dan pengamatan terhadap anak yang bermain Roblox. Wawancara orang tua mencakup frekuensi dan durasi bermain, perangkat yang digunakan, reaksi ketika waktu bermain dihentikan, preferensi Roblox dibanding membaca, kebiasaan membaca di rumah, kesulitan membaca, dan persepsi orang tua terhadap pengaruh Roblox. Wawancara anak menggali intensitas bermain, jenis permainan, perangkat, alasan bermain, dan preferensi antara Roblox dan membaca. Dokumentasi digunakan untuk menguatkan hasil observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data: Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Matthew B. Miles & A. Michael Huberman, 1992). Data observasi, wawancara, dan dokumentasi dikumpulkan secara berkelanjutan; informasi yang relevan kemudian dipilih, dikelompokkan, dan diringkas berdasarkan tema aktivitas bermain Roblox, pengenalan huruf dan kata, konsentrasi, minat membaca, pendampingan orang tua, serta kebiasaan literasi. Data disajikan dalam narasi dan tabel deskriptif. Persentase yang ditampilkan pada hasil digunakan sebagai distribusi deskriptif dari 10 anak dan bukan untuk pengujian statistik. Kredibilitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan informasi anak, guru, orang tua, observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta melalui member check kepada informan untuk mengonfirmasi kesesuaian informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kegiatan Bermain Roblox dalam Mendukung Kemampuan Membaca

Anak Kelompok B yang mengenal Roblox memainkan berbagai jenis permainan, seperti permainan petualangan, membangun, memancing, merawat hewan, mengganti pakaian karakter, dan permainan bersama teman. Selama bermain, anak berinteraksi dengan ikon, gambar, menu, nama permainan, instruksi, warna, dan kata-kata yang muncul pada layar. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak yang terbiasa dengan media digital cenderung cepat merespons simbol, ikon, warna, dan tampilan visual pada media pembelajaran.

Untuk menggambarkan keterkaitan aktivitas bermain dengan unsur literasi, penelitian menganalisis hasil observasi dan wawancara pada 10 anak. Data pada Tabel 1 bersifat deskriptif dan digunakan untuk memperkuat temuan kualitatif, bukan sebagai pengujian statistik.

Tabel 1. *Tahapan Interaksi Anak dengan Unsur Literasi dalam Permainan Roblox (n = 10)*

Tahapan Bermain Roblox	Jumlah Anak	Persentase	Kaitan dengan Membaca Permulaan

Mengenali ikon, gambar, dan simbol permainan	10 anak	**100%**	Semua anak mampu mengenali ikon permainan sebelum membaca teks.
Mengenali tulisan sederhana pada menu atau nama permainan	8 anak	**80%**	Anak mulai mengenali kata-kata yang sering muncul seperti *Play*, *Tower*, *Pink*, *Gold*, *Open*, dan *Exit*.
Menanyakan cara membaca atau arti tulisan kepada orang tua	6 anak	**60%**	Menunjukkan munculnya rasa ingin tahu terhadap huruf dan kata sebagai bagian dari stimulasi membaca permulaan.
Mengingat huruf atau kata yang sering muncul saat bermain	5 anak	**50%**	Anak mampu mengingat huruf awal atau nama benda tertentu yang sering ditemui di Roblox.
Menghubungkan tulisan dengan objek atau fungsi dalam permainan	4 anak	**40%**	Anak mulai memahami bahwa tulisan memiliki makna tertentu dalam permainan.
Bermain Roblox hanya untuk hiburan tanpa memperhatikan tulisan	7 anak	**70%**	Sebagian besar anak masih berfokus pada aktivitas bermain dibanding membaca teks yang muncul.
Lebih memilih bermain Roblox daripada membaca buku	6 anak	**60%**	Menunjukkan adanya potensi penurunan minat membaca apabila tidak ada pendampingan.

Berdasarkan Tabel 1, seluruh informan (100%) telah mampu berinteraksi dengan ikon dan simbol dalam permainan. Sebanyak 80% mulai mengenali tulisan sederhana pada menu atau nama permainan, 60% menunjukkan rasa ingin tahu terhadap tulisan, 50% mengingat huruf atau kata tertentu, dan 40% menghubungkan tulisan dengan objek atau fungsi permainan. Di sisi lain, 70% anak bermain terutama untuk hiburan dan 60% lebih memilih Roblox daripada membaca buku. Data tersebut menunjukkan bahwa paparan unsur literasi memang muncul selama bermain, tetapi aktivitas membaca masih bersifat insidental dan belum menjadi aktivitasutama anak ketika bermain.

Dampak Kegiatan Bermain Game Roblox Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di TKIT Al-Mufid

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan pada anak Kelompok B TKIT Al-Mufid, ditemukan bahwa kegiatan bermain Roblox memberikan dampak yang beragam terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Dampak tersebut tidak sepenuhnya positif maupun negatif, melainkan dipengaruhi oleh durasi bermain, pendampingan orang tua, kebiasaan membaca di rumah, serta karakteristik masing-masing anak.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa beberapa anak yang terbiasa berinteraksi dengan media digital memperlihatkan antusiasme yang tinggi terhadap aktivitas yang bersifat visual dan simbolik.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi di kelas. Peneliti menemukan bahwa beberapa anak yang diketahui sering bermain Roblox cenderung lebih cepat mengenali simbol, ikon, dan huruf yang ditampilkan melalui media pembelajaran visual. Anak juga tampak lebih tertarik ketika guru menggunakan kartu huruf bergambar dibandingkan media yang hanya berisi teks.Selain itu, beberapa orang tua mengungkapkan bahwa anak sering menanyakan kata-kata yang muncul selama bermain Roblox. Kondisi tersebut menunjukkan adanya rasa ingin tahu terhadap tulisan yang menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan membaca permulaan.

Salah satu orang tua menjelaskan bahwa anak sering menanyakan tulisan seperti “Buy”, “Sell”, dan “Open” yang muncul pada layar. Anak lain mengenali huruf awal pada kata “Pink” dan “Gold”. Temuan tersebut menunjukkan bahwa interaksi berulang dengan unsur tekstual dapat memunculkan rasa ingin tahu dan membantu anak membangun familiaritas terhadap bentuk huruf dan kata.

Data tersebut menunjukkan bahwa Roblox memiliki daya tarik yang lebih tinggi dibandingkan aktivitas membaca konvensional. Kondisi ini berpotensi mengurangi waktu yang digunakan anak untuk membaca apabila tidak ada pengaturan dari orang tua.

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa beberapa anak lebih antusias ketika membicarakan permainan Roblox dibandingkan ketika mengikuti kegiatan membaca. Saat sesi wawancara berlangsung, sebagian anak mampu menjelaskan berbagai jenis permainan Roblox secara rinci, tetapi mengalami kesulitan ketika diminta menceritakan buku yang pernah dibaca.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kegiatan bermain Roblox memberikan dampak ganda terhadap kemampuan membaca permulaan anak Kelompok B TKIT Al-Mufid. Dampak mendukung terlihat pada meningkatnya paparan anak terhadap huruf, simbol, kata sederhana, serta munculnya rasa ingin tahu terhadap tulisan yang ditemukan dalam permainan. Namun, dampak menghambat juga ditemukan berupa kecenderungan anak lebih memilih bermain daripada membaca, berkurangnya waktu untuk kegiatan literasi, serta menurunnya minat membaca apabila penggunaan game tidak dikontrol dengan baik.

Dengan demikian, dampak Roblox terhadap kemampuan membaca permulaan anak bersifat dua arah, yaitu dapat menjadi faktor pendukung maupun penghambat. Dampak yang muncul sangat bergantung pada durasi bermain, pendampingan orang tua, dan keseimbangan antara aktivitas bermain dengan kegiatan literasi yang diberikan kepada anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain game Roblox terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TKIT Al-Mufid bersifat beragam dan dipengaruhi oleh intensitas bermain, pendampingan orang tua, serta keseimbangan antara aktivitas bermain dan kegiatan literasi. Berdasarkan indikator membaca permulaan yang mengacu pada teori perkembangan bahasa anak usia dini dan Standar Tingkat Pencapaian PerkembanganAnak (STPPA), yaitu kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan, menyebutkan bunyi huruf, menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya, membaca suku kata sederhana, membaca kata sederhana, serta menyebutkan kata yang dikenal dari tulisan sederhana, ditemukan bahwa Roblox memberikan pengaruh terutama pada aspek pengenalan huruf, simbol, dan kata sederhana.

Hal tersebut terjadi karena Roblox merupakan permainan digital yang menyajikan berbagai elemen visual dan tekstual, seperti nama permainan, menu navigasi, instruksi permainan, ikon, serta berbagai pilihan fitur yang harus dikenali pemain sebelum digunakan. Interaksi yang berulang dengan berbagai simbol dan tulisan tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman literasi awal secara tidak langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak mampu mengenali nama permainan yang dimainkan, mengingat kata-kata tertentu yang sering muncul pada layar, serta mengenali huruf awal dari kata yang mereka temukan selama bermain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Roblox dapat memberikan stimulus terhadap perkembangan literasi visual yang menjadi salah satu dasar dalam kemampuan membaca permulaan.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Roblox menjadi salah satu lingkungan digital yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman visual dan simbolik yang kemudian membantu mereka mengenali bentuk huruf, simbol, dan kata. Meskipun anak tidak belajar membaca secara formal melalui permainan tersebut, pengalaman berinteraksi dengan berbagai teks dalam permainan dapat meningkatkan kesiapan membaca, terutama pada aspek pengenalan simbol dan hubungan antara tulisan dengan makna tertentu.

Selain memberikan pengalaman visual, Roblox juga dapat memunculkan rasa ingin tahu anak terhadap tulisan yang ditemuinya selama bermain. Beberapa anak menunjukkan ketertarikan untuk mengetahui cara membaca atau arti kata yang muncul pada permainan. Dalam perkembangan literasi anak usia dini, rasa ingin tahu merupakan faktor penting yang dapat mendorong anak untuk mengenali huruf dan memahami makna kata secara bertahap.

Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menjelaskan bahwa permainan digital dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif dan kemampuan belajar anak apabila digunakan secara tepat. Penelitian Parkash, (2022) bahwa permainan digital mampu meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan kemampuan belajar anak melalui pengalaman visual yang interaktif. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Nur Fadilah et al., (2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun. Kedua penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media permainan

digital dapat menjadi sarana stimulasi perkembangan kognitif yang mendukung proses belajar anak, termasuk dalam aspek kesiapan membaca.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa manfaat tersebut tidak muncul secara otomatis. Sebagian anak lebih fokus pada aspek hiburan dibandingkan aktivitas membaca yang terdapat dalam permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anam & Anekasari, (2026) yang menjelaskan bahwa penggunaan Roblox secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi belajar dan mengurangi keterlibatan anak dalam aktivitas akademik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa dampak permainan digital terhadap perkembangan anak bersifat kontekstual. Roblox dapat memberikan stimulus terhadap perkembangan literasi awal melalui paparan huruf, simbol, dan kata sederhana, tetapi manfaat tersebut sangat bergantung pada intensitas penggunaan, pendampingan orang tua, serta keseimbangan antara aktivitas bermain dan kegiatan literasi yang lebih terstruktur

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Dampak Bermain Game Roblox terhadap KemampuanMembaca PermulaanAnak Kelompok B diTKIT Al-Mufid, dapat disimpulkan bahwa :

1. Bermain Roblox dapat mendukung kemampuan membaca permulaan anak secara tidak langsung, terutama melalui paparan huruf, simbol, kata sederhana, serta teks yang terdapat dalam permainan. Paparan tersebut dapat membantu anak mengenal huruf dan meningkatkan rasa ingin tahu terhadap tulisan.
2. Dampak Roblox terhadap kemampuan membaca permulaan bersifat positif dan negatif. Dampak positif terlihat pada meningkatnya pengenalan huruf, kata, dan literasi visual anak. Namun, jika dimainkan secara berlebihan tanpa pengawasan, Roblox dapat mengurangi minat membaca buku dan mengganggu fokus belajar anak. Oleh karena itu, Roblox dapat berfungsi sebagai stimulus awal literasi visual anak, namun efektivitasnya dalam mendukung kemampuan membaca permulaan sangat bergantung pada pemanfaatan yang tepat oleh orang dewasa di sekitar anak

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Rauf, A. L., & Prihadi, K. D. (2025). Impact of Digital Games on Preschool Learning: An Exploratory Study. *E-Bangi Journal of Social Science and Humanities*, *22*(3). https://doi.org/10.17576/ebangi.2025.2203.16

Abdurahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*.

Anam, W. K., & Anekasari, R. (2026a). PENGARUH KECANDUAN GAME ROBLOX TERHADAP DAYA KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA DINI SERTA PERAN GURU DAN PEMERINTAH DALAM MENGATASINYA. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, *8*(3), 131–137. https://doi.org/10.54783/jin.v8i3.1784

Anam, W. K., & Anekasari, R. (2026b). PENGARUH KECANDUAN GAME ROBLOX TERHADAP DAYA KONSENTRASI BELAJAR ANAK USIA DINI SERTA PERAN GURU DAN PEMERINTAH DALAM MENGATASINYA. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, *8*(3), 131–137. https://doi.org/10.54783/jin.v8i3.1784

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*.

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital.*

Crowe, S., Cresswell, K., Robertson, A., Huby, G., Avery, A., & Sheikh, A. (2011). The case study approach. *BMC Medical Research Methodology*, *11*(1), 100. https://doi.org/10.1186/1471-2288-11-100

Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., & Yarmi, G. (2018). *Metode Pengembangan Bahasa*.

Faridah, I., & Deng, C. (2024). Approach and Application of the Roblox Application as a Learning Medium. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, *3*(3), 263–281. https://doi.org/10.70177/scientechno.v3i3.1395

Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, *3*, 275–285. https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004

Handayani, S. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal melalui Media Big Book. Conference/Proceedings: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.

Jusmadi, E. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini Sangat Penting Bagi Tumbuh Kembang Anak. Early Childhood Research and Practice*.

Li, F., Zhang, D., Wu, S., Zhou, R., Dong, C., & Zhang, J. (2023). Positive effects of online games on the growth of college students: A qualitative study from China. *Frontiers in Psychology*, *14*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008211

Malik, A., Sutopo, Y., Yuwono, A., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di Sekolah Dasar Periode 2020–2024*.

Matthew B. Miles, & A. Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*.

Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2). https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949

Mulyati, M., & Maesyaroh, S. (2022). APPLICATION OF DIGITAL LITERACY PRACTICES IN THE INTRODUCTION OF LITERACY IN EARLY CHILDHOOD. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, *4*(1), 1–15. https://doi.org/10.15408/jece.v4i1.26942

Nur Fadilah, S., Fitri, R., Matheos Lasarus Malaikosa, Y., Kristanto, A., Dewi, U., & Jannah, M. (2025). The Impact of Game-Based Learning Science for Kids on the Development of Logical Thinking in Children Aged 5-6 Years. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, *5*(1), 24–34. https://doi.org/10.31958/jies.v5i1.14821

Nurhasanah, S., & Kusumastuti, N. A. (2024). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 11–12 Tahun*.

Nurlatifah, I., Watini, S., & Yuntina, L. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Dengan Model SIUUL (Simak-Ucap-Ulang) Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di RA Jami'atu Ta'limil Qur'an. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *3*(4), 892–897. https://doi.org/10.47233/jpst.v3i4.2265

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*

OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*.

Parkash, K. (2022). UTILIZING DIGITAL GAMES TO IMPROVE COGNITIVE, SOCIAL, AND LEARNING SKILLS IN CHILDREN. *Research and Development Journal of Education*, *8*(1), 46. https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.10332

Purnamasari, I. (2023). Increasing Literacy Through Interactive Media In Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 2685–2694. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4414

Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*.

Santoso, J. (2022). Ketertarikan Game Online daripada Minat Membaca Bagi Anak. *Journal Of Elementary School Education (Jouese)*, *2*(2), 105–110. https://doi.org/10.52657/jouese.v2i2.1771

Sembiring, A., Jusuf, H., & Santoso, H. (2026). Effectiveness of Roblox-Based Metaverse Learning Media in Enhancing Digital Literacy among Primary School Students in Technology-Limited Areas. *FINGER : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, *5*(1), 14–23. https://doi.org/10.58723/finger.v5i1.593

Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pengajaran*.

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

The SMERU. (2022). *Fighting Learning Crisis, Building Foundational Skills*.
Trimansyah. (2019). *Model Pembelajaran Literasi untuk Pembaca Awal.*
Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*.
Yuntina, L., Soraya, W., Permasih, D., & Suprianti, U. (2022). *Pendampingan Pembelajaran Online Malalui Aplikasi Zoom dengan Metode Bercerita dan Bermain Peran di TKIT Gema Nurani 03.*