

BAB I

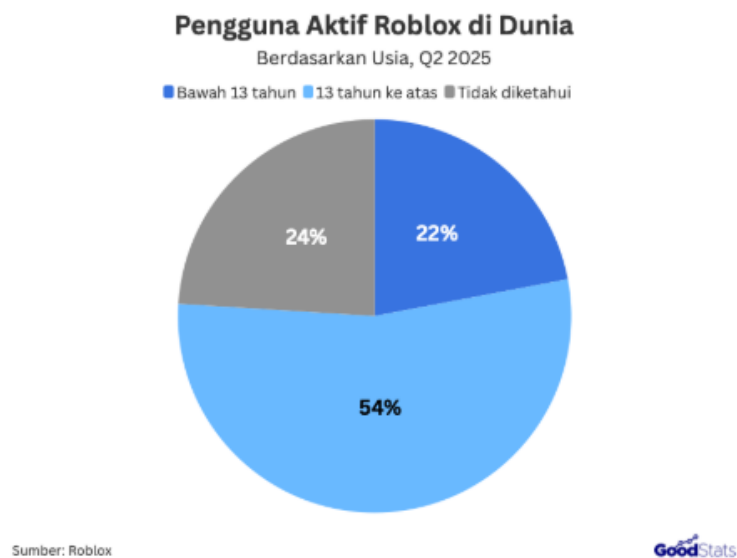
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pendidikan di era digital menjadikan proses pembelajaran untuk lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting, karena dapat menciptakan lingkungan belajar lebih giat dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran[1]. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta partisipasi belajar siswa melalui aktivitas yang lebih menarik dan mudah dipahami[2]. Dukungan infrastruktur yang mendukung seperti internet diperlukan dalam pemanfaatan teknologi dan media digital. Dengan demikian, internet menjadi salah satu faktor penting untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan. Pengguna internet saat ini menginformasikan peningkatan yang sangat pesat dari tahun ke tahun. Berdasarkan laporan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2024 tingkat penggunaan internet di Indonesia mencapai 79,5%, angka tersebut menandakan ada peningkatan senilai 1.31% dari tahun 2023 yang hanya mencapai 78,1%[3]. Pada tahun 2024, jumlah populasi penduduk Indonesia sebanyak 278 juta jiwa, sebanyak 221 juta jiwa yang menggunakan internet[3].

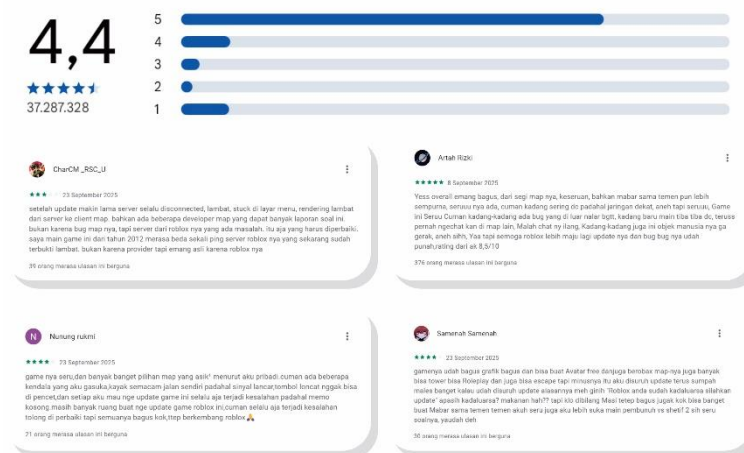
Peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia memberikan dampak pemanfaatan teknologi yang semakin luas ke berbagai sektor[3], salah satunya sektor industri hiburan interaktif seperti game online[4]. Kondisi ini membuat game online tidak hanya hiburan semata, melainkan menjadi tempat interaksi sosial, tempat berimajinasi, arena kompetisi, peluang ekonomi atau sumber pendapatan, media pembelajaran dan prestasi bagi individu. Game online merupakan hiburan dalam bentuk elektronik yang menampilkan antarmuka jelas, visual bergerak, suara, dan dilengkapi aturan cara bermain yang menimbulkan hiburan bagi pengguna[5]. Tidak hanya itu, game online juga dapat digunakan media pembelajaran dalam pendidikan seperti *game based learning* yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital untuk meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan keterlibatan siswa[6].

Roblox adalah game online berbasis *metaverse* yang tidak hanya digunakan oleh pengguna untuk bermain, melainkan dapat menciptakan game dan berinteraksi dengan pemain lain secara virtual. Melalui Roblox, pengguna dapat membuat atau memprogram permainan mereka sendiri kemudian dibagikan kepada komunitas global. Roblox juga menyediakan fitur avatar yang dapat dicustom untuk mengekspresikan identitas visual pengguna. Interaksi sosial juga mendapatkan fasilitas seperti fitur obrolan suara, dan room komunitas. Tahun 2023 tercatat hanya 66,1 juta pengguna aktif harian, pada tahun 2025, website Roblox melaporkan pengguna aktif harian lebih dari 111 juta pengguna dengan total waktu yang penggunaan mencapai 27,4 miliar jam per kuartal[7]. Kenaikan ini menginformasikan bahwa Roblox mengalami pertumbuhan pesat dikalangan anak – anak dan remaja.



Gambar 1.1 Data Usia Pengguna Roblox

Berdasarkan gambar 1.1 menjelaskan bahwa pengguna Roblox sebanyak 54% berusia di atas 13 tahun, 22% berusia dibawah 13 tahun dan 24% tidak diketahui, menjadikan Roblox menjadi salah satu game online yang populer di kalangan anak – anak dan remaja[7].



Gambar 1.2 Rating dan Ulasan Roblox di Play Store

Meskipun Roblox memiliki pengguna aktif ratusan juta, game online ini mendapatkan berbagai ulasan positif dan negatif dari pengguna. Pada gambar 1.2 menampilkan rating di Google Play Store 4.4 dari 5 bintang dengan 37.2 juta review. Permasalahan yang terjadi pada ulasan negatif seperti *bug* server, proses perbaruan dianggap merepotkan, kinerja aplikasi lambat, keamanan konten terhadap pengguna, dan sejenisnya. Penelitian [8] mengkaji tentang keamanan konten dan etika desain pada platform Roblox. Hasil temuan pada penelitian tersebut menemukan tiga bentuk konten berbahaya pada Roblox seperti, eksploitasi ekonomi, paparan konten tidak pantas, dan manipulasi psikologis[8]. Peneliti memberikan rekomendasi model *safety by design* yaitu konsep keamanan yang dibangun sejak tahap perancangan platform serta menggabungkan AI dan pengawasan manusia untuk memastikan keamanan pengguna. Terlepas dari permasalahan teknis yang ada, Roblox salah satu game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau disebut *game-based learning*. *Game-based learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran[9].

Berbagai penelitian menginformasikan bahwa Roblox mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. *Literature Review* yang dilakukan pada penelitian [10] menginformasikan bahwa Roblox telah diterapkan dalam pembelajaran matematika, bahasa, STEM, pemrograman, hingga pembelajaran kolaboratif dengan manfaat berupa peningkatan motivasi belajar, *student engagement*, kreativitas, kemampuan

komunikasi dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Temuan lain yang sejalan dilakukan oleh [11] menemukan bahwa penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui lingkungan belajar yang interaktif dan berbasis permainan. Fenomena yang terjadi di Pemerintah Kota Solo yang menjadikan Roblox sebagai kegiatan ekstrakurikuler di sekolah menengah pertama melalui program *Edublox*[12]. Ide tersebut dipandang sebagai upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam bidang teknologi dan kreativitas digital[12].

Selain itu, penelitian [9] pada pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia juga menginformasikan bahwa sebagian besar siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan Roblox karena mampu mendukung literasi digital dan multimodal, meningkatkan interaksi antarsiswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian [9] menghasilkan lebih dari 90% siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Roblox sebagai media belajar, dengan penerimaan pada aspek manfaat (*Perceived Usefulness*), kesenangan (*perceived Enjoyment*). Aspek manfaat dan kesenangan masuk ke dalam *Technology Acceptance Model* (TAM).

Meskipun berbagai penelitiannya menginformasikan hasil positif, implementasi Roblox dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa tantangan, seperti perlunya perancangan aktivitas pembelajaran yang sesuai, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi. Hal ini menginformasikan Roblox dapat menjadi media belajar efektif yang mendukung kolaborasi, kreatifitas, dan motivasi belajar siswa. Tetapi masih adanya tantangan yang harus dihadapi sebelum menerapkan sebuah permainan dalam pembelajaran. Menanggapi perbedaan argumen negatif dan positif maka diperlukan analisis apa saja faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna pada game Roblox sebagai media pembelajaran berbasis *Game-based Learning*. Pendekatan yang cocok untuk digunakan analisis ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), karena telah banyak diterapkan untuk menilai penerimaan teknologi oleh pengguna.

Technology Acceptance Model (TAM) banyak digunakan dalam analisis faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi, TAM menjelaskan hubungan manfaat (*Perceived Usefulness*) dan kemudahan pengguna (*Perceived Ease of Use*)

terhadap sikap pengguna. Penentuan menggunakan model *Technology Acceptance Model (TAM) Extended* berladasan penelitian terdahulu mengenai game online yang dilakukan oleh[13]. Penelitian tersebut menggunakan model TAM modifikasi dengan variabel internal kemudahan pengguna (*Perceived Ease of Use*), manfaat (*Perceived Usefulness*), sikap pengguna (*attitude toward use*), niat penggunaan (*intention to use*), dan penggunaan aktual (*actual use*) dengan variabel external seperti, pengaruh sosial (*sosial influence*), faktor personal (*personal*), dan kesenangan (*Enjoyment*)

Berdasarkan penjabaran masalah dan penelitian analisis faktor penerimaan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM) Extended*, perlu dilakukan analisis faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan game Roblox menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM) Extended*. Penelitian sebelumnya banyak berfokus pada game online, game berbasis pembelajaran digital (*game-based learning*), atau platform metaverse namun tidak ada yang terkhusus penerimaan game Roblox sebagai media pembelajaran digital (*game-based learning*). Penelitian [13] merekomendasikan untuk melakukan penelitian terhadap pemanfaatan teknologi pada pendidikan menggunakan model yang telah diuji dan digunakan. Penelitian [14] [15]memperkuat bahwa variabel sosial, dan *Enjoyment* berpengaruh terhadap persepsi manfaat dan kemudahan dalam penggunaan teknologi. Penelitian ini penting karena Roblox saat ini mengalami peningkatan pengguna dikalangan usia 13 tahun ke atas dan bagaimana penerimaan pengguna pada game Roblox.

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan mengadopsi variabel internal seperti, kemudahan pengguna (*Perceived Ease of Use*), manfaat (*Perceived Usefulness*), sikap pengguna (*attitude toward use*), niat penggunaan (*intention to use*), dan penggunaan aktual (*actual use*) dengan variabel external seperti, pengaruh sosial (*sosial influence*), faktor personal (*personal*), dan kesenangan (*Enjoyment*). Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris dalam mengkaji penerimaan game Roblox serta memberikan rekomendasi bagi pengembang, pendidik dan pembuatan kebijakan terkait pemanfaatan di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang telah dijabarkan, permasalahan yang diangkat pada skripsi ini adalah "bagaimana hasil analisis faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran melalui pendekatan *game-based learning* menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) modifikasi?".

1.3 Batasan Masalah

Skripsi ini memiliki batasan masalah yang digunakan agar pembahasan tidak melebar luas dan tetap pada satu jalur utama. Adapun batasan masalah tersebut antara lain :

1. Penelitian ini hanya menggunakan objek aplikasi Roblox sebagai platform game online berbasis *metaverse* yang sedang populer saat ini dan digunakan sebagai media pembelajaran melalui penerapan *game-based learning*.
2. Model yang digunakan penelitian ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) *Extended* dengan variabel internal seperti, kemudahan pengguna (*Perceived Ease of Use*), manfaat (*Perceived Usefulness*), sikap pengguna (*attitude toward use*), niat penggunaan (*intention to use*), dan penggunaan aktual (*actual use*) dengan variabel external seperti, pengaruh sosial (*sosial influence*), faktor personal (*personal*), dan kesenangan (*Enjoyment*).
3. Penelitian ini hanya berfokus pada variabel-variabel yang telah dijelaskan pada poin sebelumnya, tanpa mengkaji aspek lain diluar variabel tersebut.
4. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*.
5. Penyebaran kuesioner online digunakan sebagai data penelitian sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Kuesioner disebarikan kepada mahasiswa yang memiliki pengalaman menggunakan Roblox sebagai media pembelajaran.

1.4 Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap penggunaan game Roblox sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) modifikasi.

1.5 Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini digunakan peneliti untuk tugas akhir skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi, menambah wawasan dan pengalaman dalam penelitian penerimaan terhadap teknologi.

2. Bagi Peserta Didik

Memberikan gambaran peserta didik untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game Roblox sebagai media pembelajaran dapat memberikan kemudahan, manfaat, dan kesenangan dalam proses belajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

3. Bagi Pendidik

Penelitian ini bermanfaat untuk pendidik sebagai bahan pertimbangan menyusun dan mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis game kepada peserta didik, memberikans gambaran pendidik sejauh mana penerimaan penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

4. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan dalam membuat kebijakan kurikulum pembelajaran, memberikan inovasi metode pembelajaran yang menarik dan strategis dalam meningkatkan motivasi

dan minat belajar dan memberikan gambaran sejauh mana penerimaan penggunaan game sebagai media pembelajaran.

5. Bagi Pengembang Roblox

Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk pengembang aplikasi faktor apa yang mempengaruhi penerimaan pengguna dalam konteks pembelajaran sehingga dapat dijadikan evaluasi dalam pengembangan fitur, konten, ataupun kebijakan lainnya.

1.6 Relevansi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kombinasi yang menggabungkan lima komponen utama yaitu manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi dan data yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan serta menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi analisis, dan kontrol dalam sebuah organisasi[16]. Dengan demikian, sistem informasi tidak hanya berkaitan dengan teknologi, tetapi melibatkan kebijakan serta prosedur yang mengatur bagaimana data dikumpulkan, disimpan, dan disebarkan secara efektif[17]. Sistem informasi memiliki lima kerangka konseptual yang dapat dilihat pada gambar 1.4.



Gambar 1.3 Konseptual Sistem Informasi

Sumber : O'Brien (2010)

Kerangka konseptual sistem informasi ada lima antara lain, *Foundation Concepts* merupakan konsep dasar perilaku, teknis, dan bisnis manajerial mengenai komponen dan peran sistem informasi[16]. *Information Technologies* merupakan

konsep utama, perkembangan dan isu – isu manajemen dalam informasi seperti perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, manajemen data[17]. *Business Applications* merupakan pengguna utama sistem informasi untuk mendukung operasi, manajemen, dan keunggulan kompetitif suatu bisnis[17]. *Development Processes* merupakan cara development, dan bisnis plan merencanakan, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem informasi untuk memenuhi peluang bisnis[17]. *Management Challenges* merupakan tantangan dalam mengelola teknologi informasi secara efektif di tingkat pengguna akhir (*end-user*), tingkat perusahaan (*enterprise*) dan tingkat global suatu bisnis[17]. Dari kelima konseptual sistem informasi, *Business Applications* memiliki relevansi pada penelitian ini.

Business Applications merupakan pengguna utama sistem informasi untuk mendukung operasi, manajemen, dan keunggulan kompetitif suatu bisnis[17]. Pada penelitian ini, konsep ini sangat relevan karena game Roblox dinilai sebagai aplikasi bisnis digital berbasis sistem informasi. Melalui integrasi teknologi, data, jaringan dan pengguna, Roblox mampu menjalankan fungsi *Business Application* yang memungkinkan interaksi sosial, kolaborasi, serta transaksi pada fitur game. Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan kebermanfaatan (*Perceived Usefulness*) mencerminkan efektivitas penerapan sistem informasi tersebut, sementara faktor sosial (*Social Influence*) dan kepribadian (*Personality*) menginformasikan peran manusia dalam penerimaan teknologi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini terdapat sistematika penulisan sebagai panduan penyusunan setiap bagian skripsi, dengan maksud agar pembahasan tertata dengan format konsisten, serta menjaga batasan ruang lingkup pembahasan. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan penjabaran latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, relevansi sistem informasi dan sistematika penulisan yang digunakan pada skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menjelaskan pembahasan landasan teori yang relevan dengan penyelesaian dari masalah pada penelitian ini, antara lain : Game Online, Aplikasi Roblox, Penerimaan Aplikasi, *Technologi Acceptance Model* (TAM), variabel eksternal pengaruh sosial (*sosial influence*), faktor personal (*personality*), dan kesenangan (*Enjoyment*), Populasi, Teknik Sampling, Sampel, Teknik Pengumpulan Data, *Structural Equation Modeling* (SEM), Tinjauan pustaka penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III membahas tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian memuat tahapan penelitian, *literature review*, identifikasi masalah, model konseptual, hipotesis penelitian, penentuan populasi dan sampel, penyusunan instrument penelitian, pengumpulan data, serta pengolahan data dan analisis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas hasil yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian dan penyebaran kuesioner. Hasil tersebut dilakukan analisis dengan beberapa bagian antara lain, statistik deskriptif, analisis pengukuran, analisis struktural, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil temuan.

BAB V PENUTUP

Bab V membahas hasil kesimpulan dari penelitian secara singkat dan jelas, disertakan saran bersifat konstruktif sebagai masukan untuk perbaikan dan pengembangan oleh penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Mencantumkan referensi atau sumber literatur yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini

LAMPIRAN

Dokumen pendukung atau dokumen lapangan yang digunakan pada penelitian ini