



Permainan Roblox sebagai Ruang Kolaborasi Virtual Anak Usia 4-5 Tahun: Kajian Sosiokultural Vygotsky

Arin Auliani Hamel¹, Deri Hendriawan², dan Roby Naufal Arzaqi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK. Penggunaan Roblox sebagai ruang kolaborasi virtual pada anak usia dini semakin meningkat, namun kajian mengenai pengalaman anak usia 4-5 tahun dalam perspektif teori sosiokultural Vygotsky masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengalaman anak usia 4-5 tahun dalam menggunakan permainan teamwork Obby pada platform Roblox sebagai ruang kolaborasi virtual berdasarkan perspektif teori sosiokultural Vygotsky. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus terhadap dua anak usia 4-5 tahun sebagai partisipan dan dua orang tua sebagai informan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teamwork Obby memfasilitasi interaksi sosial, kolaborasi, penggunaan bahasa sebagai alat berpikir, serta proses scaffolding, Zone of Proximal Development (ZPD), dan internalisasi selama aktivitas bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa Roblox berpotensi menjadi ruang kolaborasi virtual yang mendukung proses belajar sosial anak usia dini. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap penerapan teori sosiokultural Vygotsky dalam konteks permainan digital serta menjadi rujukan bagi orang tua dan pendidik dalam memanfaatkan Roblox secara terarah dan didampingi.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Roblox; Teamwork Obby; Ruang Kolaborasi Virtual

ABSTRACT. The use of Roblox as a virtual collaborative space for early childhood has increased; however, studies examining the experiences of children aged 4-5 years from the perspective of Vygotsky's sociocultural theory remain limited. This study aimed to analyze the experiences of children aged 4-5 years in playing Teamwork Obby on the Roblox platform as a virtual collaborative space based on Vygotsky's sociocultural perspective. This study employed a qualitative approach with a case study design involving two children aged 4-5 years as participants and two parents as supporting informants. Data were collected through observations, semi-structured interviews, and documentation, and were analyzed using thematic analysis with source and method triangulation. The findings revealed that Teamwork Obby facilitated social interaction, collaboration, the use of language as a psychological tool, as well as the processes of scaffolding, the Zone of Proximal Development (ZPD), and internalization during gameplay. These findings indicate that Roblox has the potential to serve as a virtual collaborative space that supports early childhood social learning. This study provides empirical evidence for the application of Vygotsky's sociocultural theory in the context of digital games and offers practical insights for parents and educators in guiding children's use of Roblox in a purposeful and developmentally appropriate manner.

Keyword : Early Childhood; Roblox; Teamwork Obby; Virtual Collaborative Space

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun [1]. Aspek perkembangan pada anak usia dini memiliki keterkaitan satu sama lain [2]. Anak usia dini memiliki karakter yang unik dimana pola pertumbuhan hingga perkembangan ditekankan pada beberapa aspek seperti sosial-emosional, fisik motorik, bahasa, kognitif, kreativitas serta seni [3]. Aspek sosial perlu dikembangkan karena pada hakikatnya anak akan memerlukan bantuan dan akan hidup berdampingan dengan orang lain [4]. Perkembangan sosial pada anak usia dini tercermin melalui kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, serta bekerja sama dengan teman sebaya [5]. Kemampuan ini menjadi dasar penting dalam membangun hubungan sosial yang positif di lingkungan anak [6]. Oleh karena itu, stimulasi yang mendukung interaksi sosial perlu diberikan sejak dini agar anak mampu beradaptasi dan bekerja sama dengan orang lain dalam berbagai situasi kehidupan.

Dalam perspektif teori sosiokultural Vygotsky, perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan [7]. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* menjelaskan bahwa anak dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi melalui bantuan orang yang lebih kompeten dalam aktivitas kolaboratif [8]. Dengan demikian, proses belajar anak tidak hanya terjadi melalui pengalaman individu, tetapi juga melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan sosial yang menyediakan berbagai kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memperoleh bantuan dari orang lain. Di era digital saat ini, anak usia dini semakin terpapar teknologi melalui berbagai platform digital seperti media sosial, video, dan permainan daring [9]. Perkembangan abad 21 menitikberatkan peran penting teknologi, termasuk pada bidang Pendidikan [10]. Kondisi ini menyebabkan aktivitas bermain anak mengalami pergeseran dari permainan tradisional menuju permainan berbasis digital yang lebih interaktif [11].

Hasil survei Data APJII menunjukkan bahwa penetrasi internet di Indonesia mencapai 80,66% atau sekitar 229,4 juta pengguna, yang menunjukkan tingginya akses anak terhadap perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari [12]. Kondisi tersebut menyebabkan penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat dan menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, baik untuk belajar maupun bermain. Jika pada masa sebelumnya anak lebih banyak bermain secara langsung dengan teman sebaya di lingkungan sekitar, saat ini aktivitas bermain semakin banyak dilakukan melalui media digital yang terhubung dengan internet [13]. Salah satu permainan digital yang populer di kalangan anak adalah Roblox [14]. Roblox adalah platform permainan daring yang memungkinkan pemain berinteraksi, berkolaborasi, dan menciptakan dunia virtual mereka sendiri [15]. Pada kuartal pertama tahun 2025, Roblox tercatat memiliki 97,8 juta pengguna aktif harian (*daily active users*), dan jumlah tersebut meningkat menjadi 111,8 juta pengguna aktif harian pada kuartal kedua tahun 2025 [16].

Roblox menyediakan berbagai jenis permainan yang mengharuskan pemain bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan, membangun objek, mengeksplorasi lingkungan virtual, serta melakukan aktivitas sosial lainnya [17]. Karakteristik tersebut menjadikan Roblox sebagai ruang kolaborasi virtual yang memungkinkan anak

berinteraksi, berdiskusi, bertukar informasi, memberikan bantuan, serta mengembangkan strategi bersama [18]. Dalam perspektif teori sosiokultural Vygotsky, aktivitas tersebut menunjukkan proses pembelajaran yang berlangsung melalui interaksi sosial, *scaffolding*, dan *Zone of Proximal Development* (ZPD). Permainan digital telah menjadi bagian dari pengalaman bermain anak modern dan membentuk pola interaksi sosial yang berbeda dari permainan tradisional [19]. Perubahan pola bermain tersebut menunjukkan bahwa ruang interaksi anak tidak lagi terbatas pada lingkungan fisik, tetapi juga berkembang ke lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya komunikasi dan kolaborasi melalui teknologi digital.

Hasil observasi awal pada bulan juli menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun menggunakan Roblox tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai media interaksi sosial melalui aktivitas berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan. Fenomena tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas bermain Roblox tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga berpotensi mendukung proses belajar sosial. Meskipun demikian, belum diketahui secara mendalam bagaimana proses interaksi sosial tersebut membentuk pengalaman belajar anak berdasarkan perspektif teori sosiokultural Vygotsky.

Meskipun Roblox menawarkan berbagai peluang interaksi sosial dan kolaborasi virtual, penggunaan platform digital oleh anak usia dini juga memerlukan perhatian terhadap aspek keamanan dan pendampingan [17]. Oleh sebab itu, tumbuh kembang anak harus diikuti dengan perhatian khusus dari berbagai pihak, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat [20]. Pendampingan tersebut meliputi pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak, pengaturan durasi penggunaan, pengawasan terhadap interaksi yang terjadi selama bermain, serta pemberian arahan ketika anak menghadapi situasi tertentu dalam lingkungan virtual [21]. Pemanfaatan Roblox sebagai ruang kolaborasi virtual tidak dapat dipisahkan dari peran orang dewasa sebagai pemberi dukungan (*scaffolding*) yang membantu anak memperoleh pengalaman bermain yang aman, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangannya [22]. Oleh karena itu, pemahaman mengenai bentuk interaksi yang terjadi dalam Roblox menjadi penting agar orang tua dan guru dapat memberikan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Pada penelitian ini, aktivitas bermain difokuskan pada permainan *teamwork* Obby di platform Roblox. Berbeda dengan permainan roleplay yang menekankan simulasi kehidupan sehari-hari, *teamwork* Obby merupakan permainan kooperatif yang mengharuskan dua pemain bekerja sama untuk menyelesaikan serangkaian rintangan (*obstacles*). Setiap pemain memiliki peran yang saling bergantung, seperti menekan tombol untuk membuka jalan, mengaktifkan jembatan atau lift, memberikan petunjuk arah, serta menunggu pasangan menyelesaikan tantangan sebelum keduanya dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Dengan demikian, keberhasilan permainan tidak ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi oleh komunikasi, koordinasi, dan kerja sama antarpemain dalam mencapai tujuan bersama.

Karakteristik *teamwork* Obby menjadikan permainan ini relevan untuk dikaji menggunakan perspektif teori sosiokultural Vygotsky. Selama bermain, anak

membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, menggunakan bahasa untuk mengoordinasikan tindakan, saling memberikan bantuan ketika menghadapi kesulitan (*scaffolding*), serta mengembangkan kemampuan menyelesaikan tantangan melalui kerja sama yang berada dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa lingkungan virtual tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga ruang belajar sosial yang memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kolaboratif. Dengan demikian, *teamwork* Obby menyediakan konteks yang memungkinkan konsep-konsep utama teori sosiokultural Vygotsky diamati secara nyata melalui aktivitas bermain anak.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji Roblox sebagai lingkungan digital yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi antarpengguna. Meira dan Trindade mengungkapkan bahwa Roblox merupakan ekosistem sosial digital yang dibangun melalui interaksi antarpengguna, kreativitas berbasis pengguna (*user-generated content*), serta berbagai aktivitas sosial yang terjadi dalam lingkungan virtual [23]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi di kalangan anak-anak dan remaja.

Selanjutnya, Jawhar [24] menemukan bahwa interaksi yang terjadi sebelum dan selama aktivitas bermain Roblox melibatkan proses pemecahan masalah secara kolaboratif, berbagi strategi, serta negosiasi antarpemain untuk mencapai tujuan bersama [24]. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox menyediakan ruang bagi anak untuk membangun pengetahuan melalui komunikasi dan kerja sama dengan pemain yang lain. Namun, karakteristik tersebut masih perlu dikaji lebih lanjut pada kelompok anak usia dini yang memiliki kebutuhan dan karakteristik perkembangan yang berbeda.

Penelitian Darmayunita, Farida, dan Fadillah menunjukkan bahwa Roblox merupakan ruang sosial hibrid yang memungkinkan anak membangun pertemanan melalui komunikasi spontan, aktivitas kolaboratif, serta penggunaan simbol digital seperti emotikon, bahasa gaul, dan avatar [18]. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa interaksi dalam Roblox dapat meningkatkan solidaritas dan empati, tetapi di sisi lain anak juga berpotensi menyerap simbol-simbol budaya orang dewasa sehingga diperlukan pendampingan dari orang tua maupun pendidik selama bermain.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa Roblox berpotensi menjadi ruang sosial digital yang mendukung komunikasi, kolaborasi, dan pembentukan hubungan sosial, sebagian besar penelitian masih berfokus pada komunitas pemain secara umum, anak usia sekolah atau remaja, serta menggunakan perspektif komunikasi atau budaya digital. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan pada konteks di luar Indonesia. Akibatnya, belum tersedia gambaran empiris mengenai bagaimana anak usia 4-5 tahun membangun pengalaman belajar sosial melalui permainan Roblox berdasarkan perspektif teori sosiokultural Vygotsky, khususnya terkait interaksi sosial, penggunaan bahasa sebagai alat berpikir, *scaffolding*, *Zone of Proximal Development* (ZPD), dan internalisasi. Kesenjangan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini

bertujuan menganalisis pengalaman anak usia 4-5 tahun dalam menggunakan permainan *teamwork* Obby pada platform Roblox sebagai ruang kolaborasi virtual berdasarkan perspektif teori sosiokultural Vygotsky. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai proses belajar sosial anak usia dini dalam konteks penggunaan permainan digital di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk memahami secara mendalam pengalaman anak usia 4-5 tahun dalam menggunakan permainan *teamwork* Obby pada platform Roblox sebagai ruang kolaborasi virtual berdasarkan perspektif teori sosiokultural Vygotsky. Fokus penelitian meliputi interaksi sosial, kolaborasi, penggunaan bahasa sebagai alat berpikir, *scaffolding*, *Zone of Proximal Development* (ZPD), dan internalisasi. Subjek dalam penelitian ini adalah dua anak usia 4-5 tahun yang aktif menggunakan Roblox sebagai media bermain digital serta orang tua dari anak tersebut sebagai informan pendukung. Penelitian melibatkan dua anak sebagai partisipan utama karena studi kasus menekankan eksplorasi mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan kriteria anak yang secara rutin menggunakan Roblox dalam aktivitas bermain sehari-hari.

Penelitian dilaksanakan di lingkungan tempat tinggal partisipan di Kota Jakarta yang dipilih secara purposif karena sesuai dengan karakteristik penelitian. Pemilihan lokasi tersebut memungkinkan peneliti mengamati fenomena yang diteliti dalam konteks kehidupan nyata anak, sehingga data yang diperoleh lebih autentik, mendalam, dan sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli tahun 2026. Dalam penelitian ini, kedua partisipan memainkan *teamwork* Obby secara berpasangan menggunakan perangkat yang berbeda pada lokasi yang sama sehingga dapat berkomunikasi secara langsung. Permainan mengharuskan kedua pemain bekerja sama melewati berbagai rintangan, seperti menekan tombol untuk membuka jalur, mengaktifkan jembatan atau lift, memberikan petunjuk arah, serta menunggu pasangan menyelesaikan tantangan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Selama permainan berlangsung, peneliti mengamati komunikasi, pembagian peran, penggunaan bahasa, pemberian bantuan, serta strategi yang digunakan kedua partisipan dalam menyelesaikan setiap tantangan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan ketika kedua partisipan memainkan permainan *teamwork* Obby secara berpasangan. Peneliti mengamati interaksi sosial, komunikasi, pembagian peran, penggunaan bahasa, pemberian bantuan, dan strategi penyelesaian tantangan. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada orang tua untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan bermain Roblox, bentuk pendampingan, dan pengalaman sosial anak. Dokumentasi berupa foto, rekaman aktivitas bermain, dan catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara semi-terstruktur yang disusun berdasarkan indikator penelitian berikut.

Tabel 1. Instrumen Observasi

Fokus Kajian	Aspek	Indikator
Permainan Roblox sebagai Ruang Kolaborasi Virtual Anak Usia 4-5 tahun	Interaksi sosial	Berkomunikasi dengan teman selama bermain
		Merespons komunikasi teman
	Kolaborasi	Bekerja sama mencapai tujuan permainan
		Berbagi peran dalam permainan
	Penggunaan bahasa sebagai alat berpikir	Mengemukakan ide atau strategi
		Menggunakan private speech
	Scaffolding	Menerima bantuan dari teman
		Menerima bantuan dari guru atau orang tua
		Memberikan bantuan kepada teman
	Zone of Proximal Development (ZPD)	Menyelesaikan tugas setelah bantuan
		Menunjukkan peningkatan kemampuan
	Internalisasi	Menggunakan strategi yang dipelajari
		Menyelesaikan tugas secara mandiri

(Sumber: Diadaptasi dari Aprisyah, 2026)

Tabel 2. Instrumen Wawancara

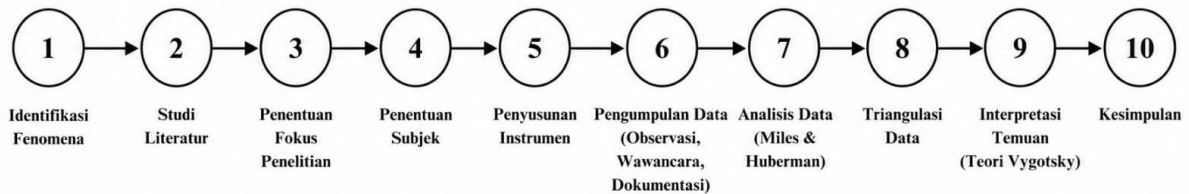
Fokus Kajian	Aspek	Indikator
Roblox sebagai ruang kolaborasi virtual anak usia 4-5 tahun	Kebiasaan penggunaan Roblox	Frekuensi dan pola bermain
	Interaksi sosial	Komunikasi dengan teman
	Kolaborasi	Kerja sama dalam permainan
	Penggunaan bahasa sebagai alat berpikir	Mengungkapkan ide atau strategi
	Scaffolding	Bantuan yang diterima atau diberikan anak
	Zone of Proximal Development (ZPD)	Perkembangan kemampuan setelah mendapat bantuan
	Internalisasi	Kemandirian menggunakan strategi yang dipelajari
	Pendampingan orang tua	Bentuk pengawasan dan pendampingan Pandangan terhadap manfaat Roblox

(Sumber: Diadaptasi dari Aprisyah, 2026)

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [25]. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk naratif sebelum ditarik kesimpulan berdasarkan pola yang ditemukan. Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan mengonfirmasi data yang diperoleh dari anak sebagai subjek penelitian dengan data dari orang tua sebagai informan pendukung. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang

diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang lebih valid dan terpercaya.

Tahapan penelitian disajikan pada Gambar 1, yang meliputi identifikasi masalah, studi literatur, penentuan partisipan, pengumpulan data, analisis data, triangulasi, interpretasi, dan penarikan kesimpulan.



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama penelitian, kedua partisipan memainkan *teamwork* Obby secara berpasangan menggunakan perangkat yang berbeda pada lokasi yang sama sehingga dapat berkomunikasi secara langsung. Permainan ini mengharuskan kedua pemain saling bekerja sama untuk melewati berbagai rintangan, seperti menekan tombol, membuka jalur, memberikan petunjuk arah, dan menunggu pasangan sebelum dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Kondisi tersebut menjadi konteks pengamatan terhadap interaksi sosial dan proses belajar anak selama bermain.



Gambar 2. Permainan Roblox *Teamwork* Obby

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang kolaborasi virtual yang memfasilitasi interaksi sosial dan proses belajar anak usia dini dalam perspektif teori sosiokultural Vygotsky. Kedua partisipan menunjukkan kemampuan berinteraksi, bekerja sama, menggunakan bahasa untuk menyampaikan ide, serta belajar melalui bantuan dari teman sebaya maupun orang tua. Meskipun demikian, terdapat perbedaan tingkat partisipasi selama bermain. Partisipan pertama cenderung berkomunikasi setelah memperoleh ajakan teman, mengikuti pembagian tugas yang telah disepakati, dan lebih sering menerima bantuan ketika mengalami kesulitan. Sebaliknya, partisipan kedua lebih aktif memulai percakapan, menginisiasi pembagian peran, menjelaskan strategi permainan, serta memberikan bantuan kepada teman. Misalnya, partisipan kedua mengarahkan temannya untuk menekan tombol pembuka jalan terlebih dahulu,

kemudian menunggu hingga jalur terbuka sebelum melanjutkan ke rintangan berikutnya.

Hasil wawancara dengan orang tua mengonfirmasi temuan tersebut, di mana partisipan pertama masih memerlukan pendampingan yang relatif intensif, sedangkan partisipan kedua lebih banyak memperoleh arahan ketika menghadapi kesulitan tertentu. Hal tersebut tercermin dalam pernyataan orang tua Partisipan kedua berikut. "...kalau bermain sama temannya, dia biasanya yang mengajak dulu, nanti dia juga yang bilang siapa mengerjakan apa..." (Orang Tua Partisipan kedua).



Gambar 3. Interaksi sosial dan kolaborasi anak selama bermain Roblox

Dokumentasi pada Gambar 3. menunjukkan bahwa selama menyelesaikan setiap tahapan *teamwork* Obby, kedua anak harus saling menunggu, memberikan petunjuk arah, serta mengoordinasikan tindakan agar rintangan dapat dilewati secara bersama. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan permainan bergantung pada komunikasi dan kerja sama antarpemain. Dokumentasi ini mendukung hasil observasi bahwa aktivitas bermain Roblox memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun interaksi sosial dan kolaborasi melalui komunikasi yang berlangsung secara alami selama permainan.

Interaksi yang terjadi selama bermain menunjukkan bahwa proses belajar berlangsung melalui hubungan sosial sebagaimana dijelaskan dalam teori sosiokultural Vygotsky [8]. Komunikasi antarpemain tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana membangun pengetahuan bersama melalui diskusi, negosiasi, dan penyelesaian masalah. Aktivitas kolaboratif tersebut tampak ketika kedua anak memainkan *teamwork* Obby dengan saling berbagi tugas, menunggu pasangan menyelesaikan rintangan, serta memberikan arahan agar setiap tahapan permainan dapat diselesaikan secara bersama, meskipun tingkat inisiatif yang ditunjukkan masing-masing anak berbeda. Selain itu, bahasa digunakan sebagai alat berpikir (*psychological tool*) melalui penyampaian strategi kepada teman maupun penggunaan *private speech* untuk mengatur tindakan saat menghadapi tantangan [8]. Temuan ini menunjukkan bahwa interaksi sosial, kolaborasi, dan penggunaan bahasa saling berkaitan dalam mendukung proses belajar anak selama bermain Roblox.

Temuan mengenai komunikasi, pembagian peran, dan negosiasi strategi selama bermain memperkuat hasil penelitian Meira dan Trindade [23] serta Jawhar [24] yang menunjukkan bahwa Roblox merupakan ruang sosial digital yang mendorong kolaborasi

dan pemecahan masalah antarpemain. Namun, penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa karakteristik serupa juga muncul pada anak usia 4-5 tahun dalam konteks Indonesia melalui aktivitas *teamwork* Obby.

Selain melalui interaksi sosial, proses belajar anak juga berlangsung melalui bantuan sosial (*scaffolding*) yang diberikan oleh teman sebaya maupun orang tua. Partisipan pertama lebih sering menerima bantuan ketika mengalami kesulitan, sedangkan partisipan kedua tidak hanya menerima bantuan ketika diperlukan, tetapi juga mulai mampu membantu temannya. Perbedaan tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa pendampingan orang tua pada partisipan pertama masih bersifat intensif, sementara pada partisipan kedua lebih berupa pengawasan dan pemberian arahan. Hal tersebut tercermin dalam pernyataan orang tua Partisipan pertama berikut. "...kalau sudah tidak bisa, biasanya dia minta saya membantu menjelaskan..." (Orang Tua Partisipan pertama).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa bantuan yang diberikan tidak bersifat mengambil alih tugas anak, tetapi berupa arahan verbal yang mendorong anak menemukan solusi sendiri. Setelah memperoleh bantuan, kedua anak mampu menyelesaikan tantangan yang sebelumnya belum dapat dilakukan secara mandiri, meskipun partisipan kedua menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih cepat.



Gambar 4. Pendampingan Orang Tua

Dokumentasi pada Gambar 4. memperlihatkan bentuk pendampingan orang tua melalui arahan verbal ketika anak mengalami kesulitan tanpa mengambil alih permainan. Dokumentasi tersebut juga menunjukkan kemampuan anak menggunakan kembali strategi yang telah dipelajari untuk menyelesaikan tantangan berikutnya secara lebih mandiri. Hal ini mendukung hasil observasi mengenai terjadinya proses *scaffolding*, *Zone of Proximal Development* (ZPD), dan internalisasi selama aktivitas bermain Roblox.

Dalam perspektif Vygotsky, bantuan dari individu yang lebih kompeten memungkinkan anak menyelesaikan tugas yang berada pada *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu kemampuan yang belum dapat dicapai secara mandiri tetapi dapat diselesaikan melalui dukungan sosial [8]. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bantuan dari teman maupun orang tua berfungsi sebagai *scaffolding* yang mendorong perkembangan kemampuan anak selama bermain.

Seiring bertambahnya pengalaman, strategi yang awalnya diperoleh melalui bantuan sosial secara bertahap berubah menjadi kemampuan individual. Partisipan pertama mulai mampu menerapkan strategi yang telah dipelajari meskipun sesekali masih memerlukan pengingat, sedangkan partisipan kedua telah mampu menggunakan strategi tersebut secara mandiri bahkan membimbing temannya. Proses ini mencerminkan terjadinya internalisasi, yaitu transformasi pengalaman sosial menjadi kemampuan individual melalui interaksi yang berulang [8].

Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian ini juga menunjukkan perbedaan dengan Meira dan Trindade [23] serta Jawhar [24] yang lebih banyak mengkaji komunitas pemain secara umum dan anak usia sekolah, penelitian ini menunjukkan bahwa mekanisme kolaboratif dalam Roblox juga telah muncul pada anak usia 4-5 tahun melalui aktivitas *teamwork* Obby, meskipun masih memerlukan pendampingan dari orang tua sebagai bentuk *scaffolding*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *teamwork* Obby pada platform Roblox dapat berfungsi sebagai ruang kolaborasi virtual yang memungkinkan anak membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, kolaborasi, penggunaan bahasa sebagai alat berpikir, *scaffolding*, *Zone of Proximal Development* (ZPD), dan internalisasi. Temuan ini tidak hanya memperkuat penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan bukti empiris bahwa mekanisme kolaboratif dalam permainan digital dapat dianalisis menggunakan perspektif teori sosiokultural Vygotsky pada anak usia 4-5 tahun dalam konteks Indonesia.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *teamwork* Obby pada platform Roblox dapat menjadi ruang kolaborasi virtual yang mendukung pengalaman belajar sosial anak usia 4-5 tahun melalui interaksi sosial, kolaborasi, penggunaan bahasa sebagai alat berpikir, *scaffolding*, *Zone of Proximal Development* (ZPD), dan internalisasi sesuai dengan perspektif teori sosiokultural Vygotsky. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis pengalaman anak usia 4-5 tahun dalam menggunakan permainan *teamwork* Obby sebagai ruang kolaborasi virtual berdasarkan perspektif teori sosiokultural Vygotsky pada konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperluas kajian penerapan teori Vygotsky pada permainan digital, serta kontribusi praktis sebagai rujukan bagi orang tua dan pendidik dalam memanfaatkan Roblox secara terarah untuk mendukung perkembangan sosial anak. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan pendekatan studi kasus dengan melibatkan dua partisipan sehingga hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan kepada seluruh anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah partisipan yang lebih beragam, berbagai jenis permainan kolaboratif pada platform Roblox, serta konteks sosial dan budaya yang berbeda agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan permainan digital sebagai ruang pembelajaran sosial anak usia dini.

PENGHARGAAN

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas bimbingan, arahan, masukan, serta saran yang diberikan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh partisipan penelitian beserta orang tua yang telah bersedia berpartisipasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- [1] E. Rahma, Yulianti Fitriani, dan Roby Naufal Arzaqi, "Analisis Konten Video Klip Lagu Lima Indra sebagai Media Pengenalan Panca Indra Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 554–568, Apr 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.1056.
- [2] F. Gusti Pangestu, D. Hendriawan, dan R. N. Arzaqi, "Pengembangan Aplikasi Mengenai Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 2, hal. 517–528, Jul 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i2.688.
- [3] R. S. Nafisa, Y. Fitriani, dan P. Nuroniah, "Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Metode Drill," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 1, hal. 210–218, Apr 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i1.635.
- [4] N. Rahmadianti, "Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *EARLY Child. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, hal. 57–64, Jul 2020, doi: 10.35568/earlychildhood.v4i1.717.
- [5] D. Fairuz Zahira, E. Anesty Mashudy, dan N. Sundari, "Kajian Literatur: Perkembangan Sosial Anak Usia Dini dengan Ibu Bekerja," *Seulanga J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 1, hal. 9–16, Mei 2023, doi: 10.47766/seulanga.v4i1.1064.
- [6] H. N. Gymnastia, N. Sundari, dan E. A. Mashudi, "Dampak Co-Parenting Orang Tua terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini : Sebuah Studi Kasus," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 525–541, Apr 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.1079.
- [7] E. Kurniati, "Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini," *J. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 19–24, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jspaud/article/view/703>
- [8] R. Aprisyah, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Fondasi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Wawasan Ilmu, 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://wawasanilmu.co.id/product/psikologi-perkembangan-anak-usia-dini-fondasi-pendidikan-dan-pembelajaran-penulis-renti-aprisyah-m-pd/>
- [9] A. K. Putri, D. Hendriawan, dan R. N. Arzaqi, "Magic Words Buku Dongeng Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Santun pada Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 251–260, Feb 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.986.
- [10] R. A. Nurazka, N. S. Fitriyani, dan R. D. Widjayatri, "Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 2, hal. 242–252, Agu 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i2.356.
- [11] R. D. Widjayatri, F. G. Pangestu, N. Purnama, S. Nurlaela, T. Husna, dan W. Aditya, "Permainan Tradisional Bakiak Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini," *Tunas Siliwangi J. Progr. Stud. Pendidik. Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, vol. 9, no. 2, hal. 74–91, 2023, doi: 10.22460/ts.v9i2.3832.
- [12] D. Budiman, Y. Sutrasna, dan S. Sakum, "Perilaku Konsumtif Gen Z dan Kesadaran Keamanan Digital dalam Ekonomi Digital Indonesia," *JUMINTAL J. Manaj. Inform.*

- dan *Bisnis Digit.*, vol. 4, no. 2, hal. 317–328, Nov 2025, doi: 10.55123/jumintal.v4i2.6776.
- [13] M. Ulfah, *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher, 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=wzsBEAAQBAJ>
- [14] H. G. Ferisca dan F. P. Wardani, “Dampak Penggunaan Roblox terhadap Perkembangan Sosial dan Akademik Anak SD,” *Pelita Intermedia Sch. Anal.*, vol. 1, no. 01, hal. 15–21, Des 2025, doi: 10.65594/58jk6309.
- [15] Shintya, S. Paramita, dan L. Irena, “Analisis Motif Generasi Z Bermain Game Online Roblox,” *Prologia*, vol. 10, no. 1, hal. 229–238, Mar 2026, doi: 10.24912/pr.v10i1.37204.
- [16] R. Corporation, “Quarterly financial results and daily active users report Q2 2025.” Roblox Corporation, 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://investor.snap.com/news/news-details/2025/Snap-Inc--Announces-Second-Quarter-2025-Financial-Results/default.aspx>
- [17] W. Husnah, *Anak, Remaja, Dan Game Online (Dinamika Sosial, Psikologis, Dan Digital)*. Cv. Nusantara Press Indonesia, 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.nusantarapressindonesia.com/product/anak-remaja-dan-game-online-dinamika-sosial-psikologis-dan-digital/>
- [18] N. Darmayunita, F. Farida, dan M. R. I. Fadillah, “Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang dewasa,” *J. Mhs. Komun. Cantrik*, vol. 5, no. 2, hal. 143–156, Nov 2025, doi: 10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4.
- [19] F. S. Riadi dan T. Lestari, “Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital,” *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 2, hal. 122–129, 2021, doi: 10.26618/jkpd.v6i2.5392.
- [20] Z. N. Aida, P. Nuroniah, dan D. Hendriawan, “Pengembangan Booklet Edukasi Ibu untuk Stimulasi dan Pencegahan Stunting pada Anak Usia Dini,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 279–294, Feb 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.987.
- [21] G. Noor, M. Jannah, D. Sahrani, dan H. Hizkia, “Menyiapkan Anak Untuk Dunia Digital: Panduan Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Penggunaan Teknologi,” *Bersatu J. Pendidik. Bhinneka Tunggal Ika*, vol. 2, no. 5, hal. 20–37, Jan 2025, doi: 10.51903/bersatu.v2i5.755.
- [22] A. M. Fatonah, “Membangun Jiwa Kreatif pada Tahap Permainan Paralel dengan Melalui Game Roblox,” in *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 2024, vol. 8, hal. 71–75. [Daring]. Tersedia pada: <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/1535>
- [23] K. Meira dan E. Trindade, “Roblox: presença marcária e cultura do consumo infantil,” in *Abrapcorp 2023*, Sep 2023, vol. 1, no. 1. doi: 10.55592/524.2023.6141990.
- [24] S. S. Jawhar, A. Amir, R. Huq, dan S. Stewart, “Collaborative Problem Solving and Literacy Practices,” *Soc. Interact. Video-Based Stud. Hum. Soc.*, vol. 7, no. 1, Jan 2024, doi: 10.7146/si.v7i1.137312.
- [25] Q. Qomaruddin dan H. Sa’diyah, “Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman,” *J. Manag. Accounting, Adm.*, vol. 1, no. 2, hal. 77–84, Des 2024, doi: 10.52620/jomaa.v1i2.93.