

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menganggap bahwa peserta didik mengalami perkembangan melalui stimulus dari lingkungan sekitar. Teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner bahwa pengalaman mempengaruhi perilaku, dengan kata lain menekankan bahwa manusia merupakan makhluk reaktif dengan memberikan respon terhadap lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku suatu individu. (Gage & Berliner, 1984:374). Teori ini dicetuskan oleh Gage dan Berliner yang memandang individu sebagai mengakui bahwa belajar sebagai peristiwa untuk melatih refleks individu dan mengesampingkan kecerdasan, bakat, dan mental dalam aktivitas belajar (Anwar, 2017:16).

Sementara itu, Clark Hull mengaitkan stimulus dan respon dengan teori evolusi, dengan kata lain seluruh fungsi tingkah laku dapat menjaga organisme dalam bertahan hidup. Dalam teorinya, *reinforcement* atau penguatan menjadi faktor utama yang menentukan belajar. Hull menganggap bahwa kebutuhan dan pemuasan kebutuhan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia. Maka dari itu, stimulus atau dorongan dalam belajar seringkali dihubungkan dengan kebutuhan dengan hasil respon yang variatif (Syaddad & Putri, 2021:81-83).

Hal ini sejalan dengan teori belajar behavioristik menurut John Broadus Watson, yang mengemukakan bahwa respon didapatkan dari suatu stimulus, ia menganggap perilaku suatu individu dapat dirubah melalui stimulus atau pengondisian lingkungan. Pendapatnya berakar dari berbagai percobaannya yang melanjutkan percobaan dari tokoh behaviorisme lain yaitu Pavlov mengenai *classical conditioning*, namun dalam pendekatannya ia lebih mengedepankan fungsi dari stimulus yang memberikan respons atas pengondisian. Rangsangan atau stimulus dalam pembelajaran bertujuan untuk memancing ketertarikan peserta didik dalam mendengarkan dengan baik dan membuang aspek gangguan seperti rasa kantuk (Anwar, 2017:34-37).

Menurut teori behavioristik, perubahan tingkah laku dihasilkan karena kebiasaan sebagai respon tertentu. Hal ini lebih ditekankan pada perilaku sebagai hasil dari praktik pembelajaran yang berkaitan erat dan menekankan stimulus dengan respon individu secara pasif. Hasil perilaku lebih kuat apabila dipengaruhi oleh penguatan. Teori belajar behavioristik menganggap seseorang telah belajar sesuatu jika mengalami perubahan perilaku. Maka dari itu, perubahan perilaku seseorang menjadi indikator utama dalam teori behavioristik. Terdapat dua keterlibatan antara stimulus dengan output peserta didik yang berupa respons dalam proses pembelajaran yang akan diamati (Wahab & Rosnawati, 2021:21).

Teori behavioristik memiliki beberapa prinsip dalam buku Teori Belajar dan Pembelajaran menurut Wahab dan Rosnawati (2021:22), sebagai berikut:

- a. Obyek psikologi adalah tingkah laku.
- b. Semua bentuk tingkah laku di kembalikan pada reflek.
- c. Perilaku nyata dan terukur memiliki makna tersendiri.
- d. Aspek mental dari kesadaran yang tidak memiliki bentuk fisik harus dihindari.

Selain berbagai manfaat dan kelebihan dari teori behavioristik didalam kegiatan pembelajaran, teori ini juga memiliki kekurangan terbesarnya yaitu, teori behavioristik lebih mengamati proses mental eksternal dibandingkan proses mental internal, seperti memori peserta didik, daya berpikir, dan motivasi intrinsik yang dinilai lebih penting selama proses pembelajaran, juga proses pendekatan teori ini lebih membutuhkan pendekatan lain yang lebih kontekstual karena menunjukkan pembelajaran yang terlalu mekanis.

Berdasarkan uraian penejelasan teori dan prinsipnya, menyimpulkan bahwa perubahan perilaku peserta didik dapat terjadi dengan stimulus bagi lingkungan peserta didik dengan kebutuhannya masing-masing. Konsep teori behavioristik menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengalami perubahan perilaku dengan merubah kondisi lingkungan belajar sebagai penguatan untuk mempertahankan perilaku peserta didik dalam hasil belajar yang diinginkan.

Dalam penelitian ini stimulus yang diberikan kepada peserta didik adalah materi pelajaran yang disajikan dan digunakan oleh guru dan peserta didik secara

bersamaan melalui Roblox sehingga dapat meningkatkan interaksi serta antusias belajar maupun diskusi peserta didik didalam kelas.

2.1.2 Roblox

Roblox merupakan salah satu platform yang paling terkenal sebagai perwujudan metaverse yang meluas pada dewasa ini. Didirikan oleh David Baszucki dan Erik Cassel pada tahun 2006 bertujuan untuk menghubungkan para pemain dalam satu tempat secara dalam jaringan secara sosial dan kreatif. Roblox bersifat global, maka tersedia dalam berbagai bahasa, termasuk Inggris, Prancis, Korea, Mandarin, dan negara lainnya hingga Indonesia sekalipun. Umumnya Roblox ditujukan untuk individu berusia 18 tahun kebawah, meskipun pada tahun 2023, hampir 20% pengguna berusia diatas 25 tahun. Namun Roblox menggunakan sistem pemantau lebih untuk memastikan anak-anak dalam penggunaan Roblox, seperti sistem filter untuk menghapus bahasa yang tidak senonoh, juga terdapat sistem kontrol orang tua untuk mengatur pengeluaran akun, gim, dan fitur tambahan anak-anak mereka (Nur Haq, 2025:1).

Dalam platform Roblox, pengguna dapat mengambil tiga peran utama: pemain, kreator, atau keduanya. Pengguna di bawah 13 tahun dapat membuat akun dengan izin orang tua dan berinteraksi melalui berbagai game yang tersedia, sementara kreator bertugas mengembangkan game dan dunia baru sesuai standar yang ditetapkan oleh Roblox (Alves & Grané, 2025:8).

Roblox mendefinisikan dirinya sebagai platform yang menghubungkan miliaran orang melalui pengalaman tiga dimensi imersif yang dapat mereka ciptakan, bayangkan, dan bagikan dalam metaverse ini, hadir di hampir 70 negara. Pengguna dapat mengakses platform melalui akun gratis atau premium. Pengguna premium memiliki beberapa benefit tambahan dibandingkan pengguna biasa seperti, memungkinkan pengguna pemain dan pengembang mendapatkan Robux atau mata uang resmi Roblox, dan menerima manfaat lain berdasarkan Tingkat keterlibatan di seluruh dunia melalui Pembayaran Berbasis Keterlibatan, atau PBE.

Roblox dikenal karena konsep metaverse yang melibatkan banyak orang dalam dunia virtual. Metaverse menurut Mystakidis (2022:486-487) merupakan

dunia yang menggabungkan antara realitas fisik dengan virtualitas digital yang memungkinkan terjadinya interaksi melalui avatar dalam dunia yang berbeda selama berada didalam jaringan. Sementara itu menurut Taleb dalam Felip (2023:70), metaverse merupakan semesta digital yang memberikan upaya menyalin dunia nyata, akan tetapi bukan dengan tujuan untuk membuat dunia yang sama persis dunia nyata, melainkan untuk memberikan pengalaman yang lebih membekas, juga untuk memainkan dan memperluas eksplorasi.

Melalui hal tersebut, metaverse dalam konteks pendidikan menjadi satu langkah kemajuan menuju kebaruan realitas dengan situasi pembelajaran imersif dan bermakna. Meskipun terbatas dalam hal grafis, haptik, maupun kekurangan lainnya jika dibandingkan dengan realitas virtual lainnya seperti teknologi *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) yang memberikan berbagai stimulasi tambahan selain dalam bentuk 2D, namun dalam ruang ini peserta didik dapat berpartisipasi dalam permainan peran, maupun tur sejarah secara virtual. Namun saat ini Roblox dapat dimainkan di berbagai alat elektronik, seperti ponsel, komputer, *Virtual Reality* (VR), dan konsol gim elektronik (Mubaroq, 2025:275).

Permainan kooperatif yang memungkinkan terjadinya berbagai interaksi antar pemain, atau teman sebaya, menjadi sebuah pintu gamifikasi yang dinamis, seperti bentuk pemahaman, dan penyelesaian masalah. Upaya ini, memberikan peserta didik kebebasan dalam belajar sehingga peserta didik memiliki kecepatannya tersendiri untuk memahami dan berkembang sesuai kemampuan serta kebutuhan masing-masing dengan pergerakan yang bebas dalam lingkungan imersif.

Peran roblox sebagai representasi metaverse dalam pembelajaran memiliki keunggulan dan tantangannya masing-masing. Beberapa keunggulan diantaranya, 1) menciptakan adegan virtual, dengan fleksibel, 2) desain yang nyaman dapat memudahkan anak-anak dalam mengoperasikannya, 3) roblox memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara yang liberal dengan kekayaan karakter dan konten yang dapat disesuaikan, 4) sebagian peserta didik memiliki sikap positif terhadap roblox, 5) dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan non-kognitif peserta didik (Han dkk., 2023:15-16).

Tantangan penggunaan Roblox dalam pembelajaran yaitu, 1) membutuhkan jaringan internet yang memadai, 2) besarnya peluang perundungan siber seperti kata-kata hinaan, dan makian, 3) kurangnya kesadaran keamanan siber bagi anak-anak, 4) kurangnya panduan pengamanan pencegahan kecanduan peserta didik terhadap permainan (Han dkk., 2023:16-18), 5) kecanduan game roblox.

Roblox mengumumkan kebijakan baru berupa Label Kematangan Konten/*Content Maturity Labels* (CML) pada Desember 2024 yang mulai berlaku pada kuartal pertama 2025. Sistem ini berfungsi sebagai peringkat usia yang memberi informasi kepada pengguna, orang tua, dan wali tentang jenis konten dalam setiap pengalaman, dengan kategori mulai dari minimal, ringan, sedang, hingga terbatas yang hanya dapat diakses pengguna berusia 17 tahun ke atas (Alves & Grané, 2025:12-13).

Berdasarkan tantangan diatas dapat dilakukan beberapa upaya pencegahan yang dapat dilakukan diantaranya, pengawasan orang tua yang berperan sebagai garda terdepan sebagai bentuk tanggung jawab pemenuhan hak anak dalam perlindungan pertama (Rahmadani dkk., 2025:8644), dalam lanskap digital, pengawasan orang tua memainkan peran penting dalam memastikan keselamatan anak-anak dan remaja. Namun, orang tua masih harus memerlukan regulasi yang lebih efektif untuk mengetahui sejauh mana interaksi online anak-anak mereka. Roblox menerapkan beberapa langkah untuk melindungi keselamatan anak setingkat lebih jauh, memungkinkan orang tua untuk:

- 1) Menetapkan batas penggunaan Roblox dalam satu hari.
- 2) Mengakses daftar koneksi anak.
- 3) Menggunakan fitur pembatasan pengeluaran yang ada (untuk membatasi pembelian Robux).
- 4) Membatasi fitur komunikasi pemain dalam platform.
- 5) Menentukan jenis konten yang dapat diakses oleh anak atau remaja.

Pencegahan juga dapat dilakukan melalui kontrol diri atau pembatasan diri dalam menggunakan *gadget* atau perangkat digital, memiliki skala prioritas yang baik seperti mendahulukan kegiatan yang lebih penting dibandingkan bermain game, dan pencegahan risiko digital juga termasuk dalam regulasi pemerintah

dalam ruang digital yang berkaitan dengan perlindungan anak dalam UU ITE, UU Perlindungan Anak, PP 71/2019, PP 17/2025, dan Perkominfo 2/2024. Pembatasan usia, akses kontrol orang tua, pemilahan konten, dan perundungan siber yang wajib diberlakukan oleh berbagai platform digital termasuk Roblox dengan fokus tujuan keselamatan dan kepentingan anak atas dasar regulasi pemerintah (Amalia, 2026:668).

Kontribusi Roblox dalam penelitian ini terdapat pada fungsinya sebagai stimulus yang diberikan kepada peserta didik dalam menciptakan lingkungan imersif selama proses pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif dalam dunia virtual dan sebagai wadah penyampaian materi Sejarah dimana guru dapat mengintegrasikan konten pendidikan kedalam permainan, sehingga peserta didik dengan mudah untuk memahami konsep-konsep yang kompleks yang dapat diamati dan diukur melalui indikator motivasi belajar yang terkait dengan fitur dalam roblox yang digunakan sebagai alat penyampai materi sejarah. Secara teoretis, roblox berperan sebagai stimulus yang dirancang untuk membangkitkan indikator-indikator motivasi belajar peserta didik secara terarah, sehingga memperkuat dasar teoretis kerangka konseptual penelitian ini yang menempatkan roblox, variabel X sebagai faktor yang memengaruhi motivasi belajar yaitu variabel Y.

2.1.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi psikologis dalam diri individu yang menimbulkan dorongan internal untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan yang diharapkan. Dimyati dalam Kompri (2016:230) mengemukakan tiga komponen utama dalam motivasi yaitu, kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Hal ini terjadi ketika seseorang mengalami ketidakseimbangan antara yang diharapkan dengan yang dimiliki. Tingkat motivasi yang dimiliki individu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku serta tindakan yang ditunjukkan dalam proses pencapaian tujuan tertentu.

Motivasi belajar adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk belajar dengan tekun untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik (*curiosity*) atau rasa keingintahuan dan

minat yang berasal dari dalam yaitu dorongan dari dalam diri, seperti keinginan untuk memahami pelajaran, dan motivasi ekstrinsik merupakan bentuk motivasi yang berasal dari faktor luaran seperti hukuman atau ganjaran yang akan diterima jika individu berbuat sesuatu atau dorongan dari luar seperti hadiah, nilai, atau pengakuan.

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting sebagai pendukung proses pembelajaran peserta didik. Djamarah (2011:157) mengaskan bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong perbuatan, penggerak perbuatan, dan mengarahkan perbuatan belajar. Hal ini diperkuat oleh Slameto (2015:58) bahwa hubungan motivasi sangat erat dengan target yang akan dicapai oleh peserta didik, sehingga penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti Roblox menjadi gerbang pembuka untuk memperkuat daya penggerak dalam diri peserta didik untuk terus berupaya mencapai tujuan belajarnya.

Indikator motivasi belajar diperlukan untuk mengukur pengaruh Roblox terhadap motivasi belajar peserta didik yang jelas dan terukur. Indikator motivasi belajar menurut Uno (2023:23) adalah sebagai berikut:

- 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- 4) adanya penghargaan dalam belajar;
- 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik. Djamarah (2011:166-167) mengemukakan bahwa motivasi belajar memiliki kaitan erat dengan minat peserta didik, dikatakan peserta didik yang memiliki minat akan sesuatu media atau pelajaran akan lebih mudah untuk termotivasi karena memiliki daya tarik tertentu.

Menurut Ahmad (dalam Karo, 2024:34) menjelaskan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik dapat diamati melalui aspek-aspek berikut:

1. Keinginan dan inisiatif sendiri untuk belajar. Keinginan atau inisiatif untuk belajar merupakan kekuatan atau energi dalam diri individu atau peserta didik yang bersangkutan.
2. Keterlibatan yang ditandai dengan kesungguhan mengerjakan tugas yang diberikan. Keterlibatan dalam mengerjakan tugas sebagai wujud interaksi antara kekuatan internal individu dan situasi dari luar individu (eksternal).
3. Komitmen untuk terus belajar. Orang yang memiliki komitmen dan keyakinan yang kuat untuk belajar akan memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang berperan penting dalam menggerakkan individu untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Motivasi ini muncul dari adanya kebutuhan, dorongan, dan tujuan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Tingkat motivasi yang dimiliki akan memengaruhi perilaku, ketekunan, serta keterlibatan individu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, semakin tinggi motivasi belajar seseorang, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari faktor luar, semakin besar pula kemungkinan individu tersebut untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Annam, Maulana, Khoirunnisa, Baihaqi, Jati, Siregar, dan Hana (2025) yang berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain Game Roblox terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial pada Generasi Z Umur 15-17 Tahun" menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kuesioner sebagai instrumen utama, melibatkan 60 peserta didik dari SMA Negeri 12 dan SMA Teuku Umar Semarang. Data diolah menggunakan teknik regresi linier berganda berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas peserta didik berada pada kategori intensitas bermain sedang (80%) dan motivasi belajar sedang (48,3%), dengan hasil uji ANOVA yang tidak signifikan ($\text{sig.} = 0,145 > 0,05$) dan koefisien determinasi sebesar 0,066, yang berarti intensitas bermain Roblox hanya berkontribusi 6,6% terhadap motivasi belajar. Persamaan penelitian Annam dkk. dengan penelitian ini terdapat pada kedua variabel yang diteliti, yaitu Roblox dan motivasi belajar, serta jenjang pendidikan yang sama-sama berada pada tingkat sekolah menengah atas. Perbedaannya terletak pada desain

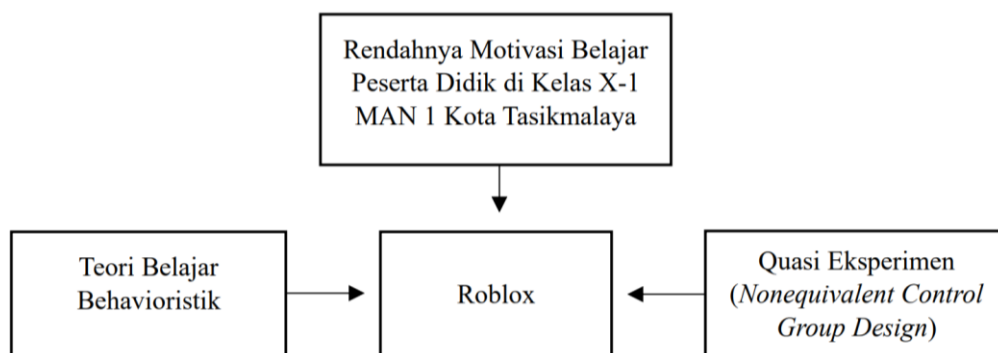
penelitian, yaitu penelitian Annam dkk. bersifat korelasional non-eksperimen yang mengukur intensitas bermain Roblox secara umum, sedangkan penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan pemberian perlakuan (*treatment*) Roblox bermuatan materi Sejarah secara terstruktur, sehingga berpotensi memberikan gambaran pengaruh yang berbeda dari hasil non-signifikan pada penelitian terdahulu tersebut.

2. Penelitian oleh Arisandi, Sumaryati, dan Nurhaini (2024) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas X Akl Di Smk Negeri X Sukoharjo” membuktikan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain non-equivalent control group, penelitian ini melibatkan peserta didik kelas X AKL di SMK Negeri X Sukoharjo. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan nyata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal motivasi belajar. Persamaan penelitian Arisandi dengan penelitian ini pada variabel terikat yaitu motivasi belajar, perbedaannya ada pada objek penelitian, dan variabel bebas.
3. Penelitian Suprianto dan Rhoma Dwi Yuliantri (2025) berjudul “*Application of Gamification in History Learning: Its Impact on Students’ Motivation and Understanding of Historical Concepts*” menggunakan desain kuasi-eksperimen pada dua kelas XI SMA, hasil penelitian memperlihatkan nilai N-Gain 0.605 (kategori sedang–tinggi) untuk kelas eksperimen dan 0.274 (kategori rendah) untuk kelas kontrol, serta peningkatan motivasi tinggi dari 6,25% menjadi 62,5%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Persamaan penelitian Suprianto dan Rhoma dengan penelitian ini adalah variabel bebas yang menggunakan game sebagai pembelajaran Sejarah dan variabel terikat motivasi belajar sejarah. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada objek penelitian dan Roblox yang dijadikan sebagai media pengaplikasian game.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah sintesis hubungan antara dua variabel, yang dikembangkan dari berbagai teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Teori-teori ini kemudian dianalisis secara kritis dan terstruktur untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antara variabel yang diteliti. Sintesis hubungan antara variabel-variabel ini kemudian menjadi dasar untuk mengembangkan hipotesis penelitian (Sugiyono, 2013:60).

Penelitian ini menganalisis kondisi pembelajaran kelas X.1 dengan penggunaan Roblox dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X.1 MAN 1 Kota Tasikmalaya.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan dan kebenarannya masih harus dibuktikan secara empiris melalui pengumpulan data di lapangan (Sugiyono, 2013:99). Dalam sebuah penelitian ilmiah, hipotesis memegang peranan yang sangat penting sebagai landasan awal sebelum penelitian dilaksanakan.

Sejalan dengan hal tersebut, Arikunto (2019;110) menyatakan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara atas permasalahan penelitian yang baru dapat dinyatakan benar atau salah setelah didukung oleh bukti-bukti dari data yang terkumpul. Dugaan dalam penelitian ini bahwa, penggunaan Roblox pada saat

pembelajaran memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas X.1 MAN 1 Kota Tasikmalaya.

Dalam konteks penelitian ini, hipotesis digunakan sebagai acuan awal untuk dugaan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan Roblox terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X.1 MAN 1 Kota Tasikmalaya sebelum pengujian secara statistik dilakukan. Hipotesis uji statistika penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Roblox terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X.1 MAN 1 Kota Tasikmalaya

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Roblox terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X.1 MAN 1 Kota Tasikmalaya