

**PENGARUH GAME ONLINE ROBLOX TERHADAP PENINGKATAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V DI SDS HARAPAN BUNDA
TANGERANG**



**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

**PENGARUH GAME ONLINE ROBLOX TERHADAP PENINGKATAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V DI SDS HARAPAN BUNDA
TANGERANG**

ABSTRAK

Dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat, banyak siswa sekolah dasar yang mengakses *game online*. Dampak positif yang timbul dengan adanya penggunaan *game online* ini salah satunya dapat dilihat dari penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *game online Roblox* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD. Metode yang digunakan adalah kuantitatif kausal-komparatif dengan desain *Ex Post Facto*. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas V SD Harapan Bunda Tangerang yang bermain Roblox, dipilih melalui *Purposive Sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes kosakata Bahasa Inggris. Untuk menguji hipotesis, dilakukan uji *Mann-Whitney* dengan hasil nilai $U_1 = 28,5$ dan *p-value* 0.0163. Karena *p-value* (0.0163) < taraf signifikansi (0.05), hipotesis nol yang menyatakan tidak ada pengaruh *Roblox* terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris ditolak. Hasil tes menunjukkan bahwa 80% siswa yang tidak bermain *Roblox* memperoleh nilai di bawah rata-rata, sementara hanya 34% siswa yang bermain *Roblox* yang mendapat nilai serupa. Penelitian ini memberikan bukti bahwa aktivitas bermain *Roblox* dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua untuk mempertimbangkan penggunaan game online, khususnya *Roblox*, dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci : *game online; Roblox; kosakata Bahasa Inggris; siswa SD; pengaruh*

**THE EFFECT OF ROBLOX ONLINE GAMES ON THE IMPROVEMENT OF
ENGLISH VOCABULARY OF 5TH GRADE STUDENTS AT SDS HARAPAN
BUNDA TANGERANG**

ABSTRACT

With the increasing advancement of technology, many elementary students are accessing online games. One positive impact of this is the improvement in English vocabulary acquisition. This study aimed to examine the impact of the online game Roblox on enhancing English vocabulary among fifth-grade elementary students. Employing a quantitative causal-comparative Ex Post Facto research design, the study involved students from Harapan Bunda Elementary School in Tangerang who play Roblox, selected through Purposive Sampling. Data were collected using vocabulary tests. To test the hypothesis, a Mann-Whitney analysis was conducted, resulting in $U_1 = 28.5$ and a p-value of 0.0163. Since the p-value (0.0163) < significance level (0.05), the null hypothesis stating no effect of Roblox on vocabulary enhancement was rejected. The results show that 80% of students who did not play Roblox scored below average, whereas only 34% of Roblox-playing students fell into the same category. Overall, the findings indicate that engaging with Roblox positively influences the development of English vocabulary in fifth-grade students. This research can serve as a valuable reference for educators and parents to consider integrating online games, particularly Roblox, into English language learning to create a more enjoyable and effective educational experience for elementary students.

Keywords: online game; Roblox; English vocabulary; elementary students; influence



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN
SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF

Judul : Pengaruh *Game Online Roblox* terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V di SDS Harapan Bunda Tangerang

Nama Mahasiswa : Florentina Herawati

Nomor Registrasi : 1107618017

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : Selasa, 1 Juli 2025

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Herlina, M.Pd
NIP: 196810151994032007

Pembimbing II

Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd, M.Si
NIP: 198402272008122003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab) *		28-07-2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		28-07-2025
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. (Ketua Penguji) ***		25-07-2025
Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si. (Dosen Penguji) ****		25-07-2025
Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd. (Dosen Penguji) ****		22-07-2025

Catatan :

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Florentina Herawati

No. Registrasi : 1107618017

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Game Online Roblox terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V di SDS Harapan Bunda Tangerang”** adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Desember 2024
2. bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta,
Yang membuat pernyataan,



Florentina Herawati
1107618017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Florentina Herawati
NIM : 1107618017
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : airyn.flo120@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Game Online Roblox terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa
Inggris Siswa kelas V di SDS Harapan Bunda Tangerang

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 01 Agustus 2025

Penulis

(Florentina Herawati)
nama dan tanda tangan

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Jangan seorang pun menganggap engkau rendah karena engkau muda. Jadilah teladan bagi orang-orang percaya, dalam perkataanmu, dalam tingkah lakumu, dalam kasihmu, dalam kesetiaanmu dan dalam kesucianmu."

— 1 Timotius 4:12

"Lebih baik terlambat daripada tidak pernah mencoba. Better late than never."

"Lebih baik menyesal karena mencoba, daripada menyesal karena tidak pernah mencoba sama sekali."

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Sumber kekuatan, ketenangan, dan inspirasi dalam setiap langkah hidupku.
2. Keluargaku tercinta, Bapak Junaedi, Ibu Ida Herawatie Hidajat, Felicia dan Felita Francesca atas doa yang tak pernah putus dan kasih sayang yang tak ternilai.
3. Dosen pembimbingku, Prof. Dr. Hj. Herlina, M.Pd dan Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si, atas bimbingan, kesabaran, dan ilmunya yang sangat berarti.
4. *Partner*-ku, William Dior untuk kehadiran, dukungan, kesabaran dan semangat yang tak ternilai sepanjang perjalanan ini.
5. Sahabat-sahabatku sejak SMP, khususnya Stephanie dan Yogi Wijaya yang menemani, membantu dan tempat berbagi penat dan tawa.
6. Para guru dan siswa SD Harapan Bunda Tangerang untuk bantuan, pengalaman dan dukungannya.
7. Rekan seperjuangan dari PGSD angkatan 2018, khususnya Wina Marselina untuk saran dan motivasinya dalam proses penulisan skripsi ini.
8. Teman PKMku, Azaria (PKh '18) untuk bantuan dan motivasinya selama PKM di sekolah.
9. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terimakasih atas semua bantuan, doa dan dukungan yang telah diberikan.

Semoga karya ini menjadi langkah kecil yang berarti dalam perjalanan hidupku dan memberi manfaat bagi banyak orang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online Roblox* terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V di SDS Harapan Bunda Tangerang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta
3. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta
4. Prof. Dr. Hj. Herlina, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing II
5. Kepala sekolah, serta seluruh guru dan staf SD Harapan Bunda Tangerang
6. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap saran dan kritik yang membangun demi perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi positif dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Jakarta, Juli 2025
Penulis

Florentina Herawati

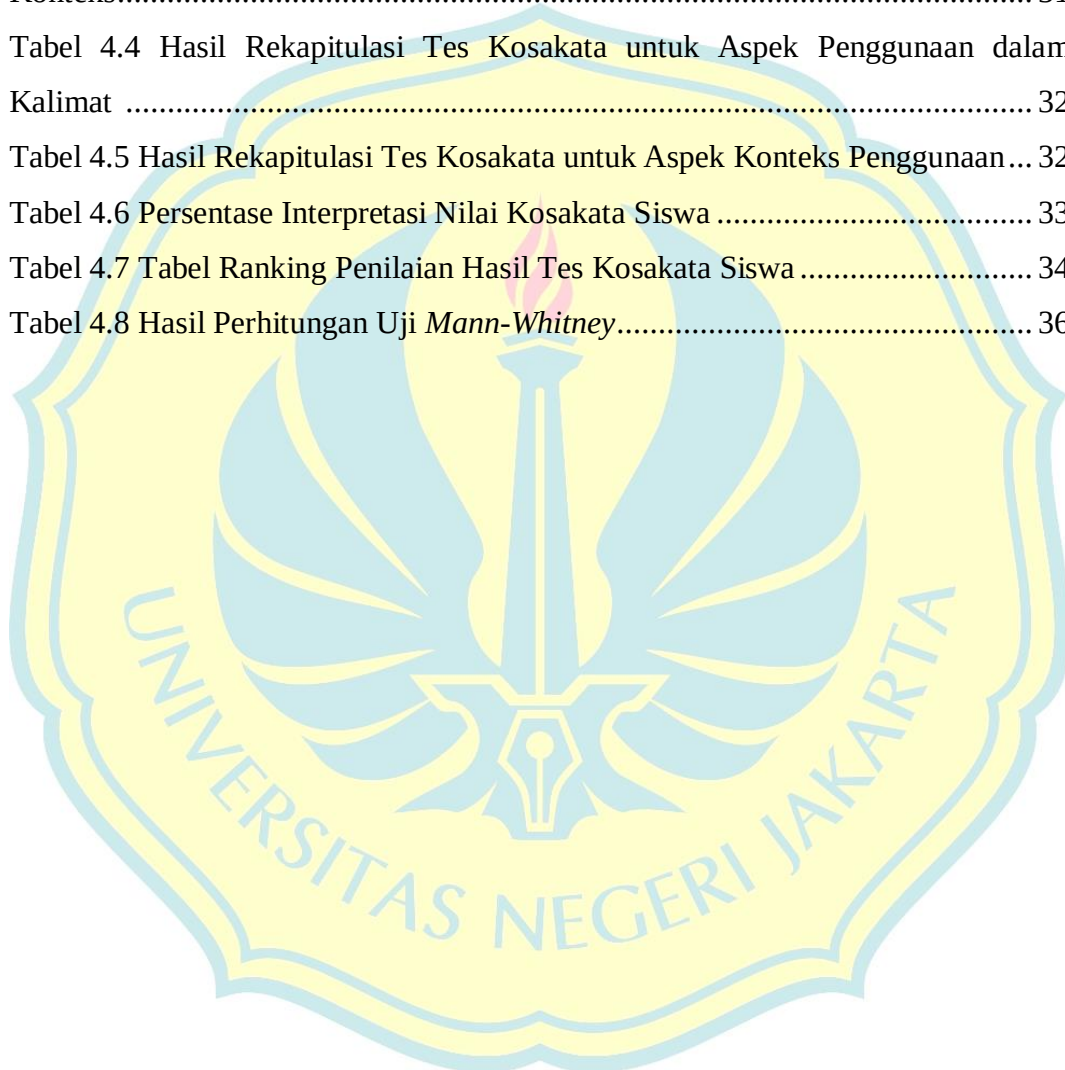
DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Kegunaan Penelitian	5
BAB II	6
A. Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris	6
1. Tujuan belajar Bahasa Inggris.....	6
2. Kosakata Bahasa Inggris.....	7
3. Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	9
4. Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	11
5. Cara Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris.....	12
B. Roblox	13
1. Pengertian <i>Game Online</i>	13
2. Pengertian <i>Roblox</i>	14
3. Dampak Positif dan Negatif.....	15
4. Manfaat <i>Game Online Roblox</i> pada Dunia Pendidikan.....	17
C. Hasil Penelitian yang Relevan	19
D. Kerangka Berpikir	23
E. Hipotesis Penelitian	23
BAB III	24
A. Tujuan Khusus Penelitian	24
B. Tempat Penelitian	24

C.	Metode Penelitian	24
D.	Populasi dan Sampel.....	24
a.	Populasi	24
b.	Sampel	24
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	25
a.	Definisi Konseptual Variabel.....	25
b.	Definisi Operasional Variabel.....	25
c.	Kisi-kisi Instrumen	26
d.	Validasi Instrumen.....	27
F.	Teknik Analisis Data	28
BAB IV		30
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	30
B.	Pengujian Hipotesis	36
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	37
D.	Keterbatasan Hasil Penelitian	43
BAB V		44
A.	Kesimpulan.....	44
B.	Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA		45
LAMPIRAN		50
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Klasifikasi Kosakata Game Online Roblox	3
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Tes Kosakata	26
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Tes Kosakata untuk Aspek Pemahaman Makna	30
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Tes Kosakata untuk Aspek Sinonim dan Antonim .	31
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Tes Kosakata untuk Aspek Pengertian dalam Konteks.....	31
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Tes Kosakata untuk Aspek Penggunaan dalam Kalimat	32
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Tes Kosakata untuk Aspek Konteks Penggunaan...	32
Tabel 4.6 Persentase Interpretasi Nilai Kosakata Siswa	33
Tabel 4.7 Tabel Ranking Penilaian Hasil Tes Kosakata Siswa	34
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji <i>Mann-Whitney</i>	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian Skripsi.....	50
Lampiran 2 Instrumen Penelitian untuk Tes Jumlah Kosakata yang dikuasai Siswa	52
Lampiran 3 Tabulasi Data	62
Lampiran 4 Perhitungan Hipotesis dengan Uji Mann-Whitney	66
Lampiran 5 Dokumentasi	68

