

Pengaruh Media *Roblox* terhadap Keterampilan Berbicara Teks

Negosiasi Untuk Siswa Kelas X SMAN 54 Jakarta

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Riley Rachman Maulana

1201621074

PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Riley Rachman Maulana

No. Registrasi : 1201621074

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Roblox* terhadap Keterampilan Berbicara Teks Negosiasi
Untuk Siswa Kelas X SMAN 54 Jakarta

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd.
NIP. 197808022008012011

Pembimbing II



Dr. Nurita Bayu Kusmayati.
NIP. 198207092008122003

Penguji I



Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum.
NIP. 198706122014042001

Penguji II



Muhamad Fajar Rizkia, M.Pd
NIP. 199108252023211021

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Sidang



Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd
NIP. 19780802200801201

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Riley Rachman Maulana

No. Registrasi : 1201621074

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni

Pengaruh Media *Roblox* terhadap Keterampilan Berbicara Teks

Judul Skripsi : Negosiasi Untuk Siswa Kelas X SMAN 54 Jakarta

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 Januari 2026



Riley Rachman Maulana

1201621074

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Riley Rachman Maulana
NIM : 1201621074
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat email : riley.rchmn14@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Pengaruh Media Roblox Terhadap Keterampilan Berbicara Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAN 54

Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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, 18 Januari 2026

Penulis

(Riley Rachman Maulana)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan saya persembahkan untuk Riley Rachman Maulana, yaa diri saya sendiri, yang telah bertahan, berusaha, dan tidak berhenti melangkah meskipun penuh keterbatasan dan keraguan. Semoga karya sederhana ini menjadi awal dari langkah-langkah berikutnya menuju masa depan yang lebih baik

kepada kedua orang tua tercinta, terutama Ibu saya yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta kesabaran yang tak pernah putus dalam setiap langkah perjalanan hidup saya. Terima kasih atas keikhlasan, pengorbanan, dan cinta yang menjadi kekuatan terbesar saya hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya kepada keluarga besar, terutama kedua Nenek saya Eyang Uti dan Uti Reni dan Bude Eni yang selalu memberi semangat, motivasi, material dan doa sehingga saya tidak pernah merasa sendiri dalam menghadapi setiap proses dan tantangan.

Terima kasih untuk sahabat dan teman-teman seperjuangan, Adel, Raka, Rizal, Raisya, Ajeng, Novi, Bagas yang telah memberikan dukungan dan semangat di saat lelah dan hampir menyerah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke-hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Roblox* Terhadap Keterampilan Berbicara Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAN 54 JAKARTA” dengan lancar. Penyusun dari skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Selain itu dengan selesainya penulisan dari skripsi ini juga tidak lepas dari peran beberapa pihak yang telah membantu dengan memberikan dukungan material, dan/atau nonmaterial. Untuk itu penulis dapat menjadi sebuah amalan di sisi-Nya. Sebagai sebuah bentuk penghormatan penulis mengucapkan terima kasih secara khusus kepada beberapa pihak dibawah ini.

1. Allah SWT atas segala nikmat-Nya, dari nikmat iman, islam, dan sehat dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Edi Puryanto, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi pertama yang selalu memberikan dukungan dan masukan kepada penulis.
5. Ibu Dr. Nurita Bayu Kusmayati, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi kedua yang selalu memberikan dukungan dan masukan kepada penulis.

6. Bapak Nur Sekhudin, S.Pd, M.Hum. selaku dosen pembimbing akademik.
7. Ibu Rahmah Purwahida, S.Pd.,M.Hum. Selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.
8. Bapak Muhamad Fajar Rizkia, M.Pd. Selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan masukan demi penyempurnaan skripsi ini.
9. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang selama ini telah memberikan ilmu kepada penulis sampai tahap ini.
10. Ibu Nurlela selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian di sekolah SMAN 54 Jakarta
11. Kepala sekolah, tenaga pendidik, dan siswa-siswi SMAN 54 Jakarta yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat berbagai keterbatasan, baik dari segi metodologi, materi, maupun hasil penelitian. Oleh sebab itu, penulis sangat terbuka terhadap masukan, saran, serta kritik yang konstruktif agar dapat dijadikan bahan evaluasi dan perbaikan untuk pengembangan karya ilmiah di masa mendatang.

Jakarta, 18 Januari 2026

Riley Rachman Maulana

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	I
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	II
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	III
HALAMAN PERSEMBAHAN	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR GRAFIK	XII
ABSTRAK	XIII
<i>ABSTRACT</i>	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.7 Keaslian Penelitian (<i>State of The Art</i>)	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Hakikat Keterampilan Berbicara Teks Negosiasi.....	15
2.2 Hakikat Media <i>Roblox</i>	26
2.3 Penelitian Relavan.....	31
2.4 Kerangka Berpikir.....	33
2.5 Hipotesis Penelitian.....	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	37
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	38
3.3 Prosedur Penelitian.....	38
3.3.1 Tahap Persiapan Penelitian.....	39
3.3.2 Tahap Pelaksanaan Eksperimen	41
3.3.3 Tahap Akhir (Evaluasi dan Analisis Data)	43
3.4 Instrumen Penelitian.....	51
3.5 Data dan Sumber Data	58
3.6 Sampel dan Populasi	58
3.7 Definisi Konseptual.....	58
3.8 Definisi Operasional.....	59
3.9 Teknik Pengumpulan Data	60
3.10 Teknik Analisis Data	62
3.10.1 Uji Normalitas Data	62
3.10.2 Uji Homogenitas Data.....	63
3.10.3 Uji Hipotesis	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	66
4.1.1 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	68
4.1.2 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	71
4.1.3 Deskripsi Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen	73
4.1.4 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.	80
4.1.5 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	83
4.1.6 Deskripsi Perbandingan Data <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol	86
4.2 Hasil Uji Syarat Analisis	92
4.2.1 Uji Normalitas.....	93
4.2.2 Uji Homogenitas	94
4.2.3 Uji Hipotesis	94
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	97

4.3.1 Pembahasan Struktur Teks Negosiasi	100
4.3.2 Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi.....	111
4.4 Interpretasi Hasil Penelitian.....	120
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	124
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	126
5.1 Simpulan	126
5.2 Implikasi.....	126
5.3 Saran.....	127
Daftar Pustaka	129
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	132



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	38
Tabel 3. 2 Langkah-langkah Riset Eksperimen.....	45
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Berbicara Negosiasi	53
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Penilaian Berbicara Teks Negosiasi	55
Tabel 3. 5	63
Tabel 3. 6	63
Tabel 4.1 Nilai Pretest Kelas Eksperimen	68
Tabel 4.2 Distribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	69
Tabel 4.3 Nilai Posttest Kelas Eksperimen	71
Tabel 4.4 Distribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.5 Perbandingan Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	73
Tabel 4.6 Data Nilai Pretest Kelas Kontrol	81
Tabel 4.7 Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4.8 Data Nilai Posttest Kelas Kontrol	83
Tabel 4.9 Data Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.10 Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 VOSviewer	13
Gambar 2. 1 Media Roblox	30
Gambar 4.1 Uji Normalitas	93
Gambar 4.2 Uji Homogenitas	94
Gambar 4.3 Uji Paired Sampel t-test Kelas Kontrol	95
Gambar 4.4 Uji Paired Sample t-test Kelas Eksperimen	95
Gambar 4.5 Uji Independent Sample t-test	96
Gambar 4.6 Pretest Sampel Nomor 4	102
Gambar 4.7 Posttest Sampel Nomor 4	103
Gambar 4.8 Pretest Sampel Nomor 13	105
Gambar 4.9 Posttest Sampel Nomor 13	106
Gambar 4.10 Pretest Sampel Nomor 6	107
Gambar 4.11 Posttest Sampel Nomor 6	108
Gambar 4.12 Pretest Sampel Nomor 11	113
Gambar 4. 13 Pretest Sampel Nomor 11	114
Gambar 4. 14 Media Roblox	121
Gambar 4. 15 Media Roblox	123

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Histogram Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen.	70
Grafik 4.2 Histogram Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen	73
Grafik 4.3 Histogram Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	74
Grafik 4.4 Histogram Perbandingan Nilai Pretest dan Posttes Kelas Eksperimen	75
Grafik 4.5 Poligon Rata-Rata Skor Aspek Pretest Kelas Eksperimen	76
Grafik 4.6 Poligon Rata-Rata Skor Aspek Posttest Kelas Eksperimen.....	76
Grafik 4.7 Poligon Perbandingan Rata-Rata Skor Aspek Pretest-Posttest Kelas Eksperimen.....	77
Grafik 4.8 Histogram Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	80
Grafik 4.9 Histogram Data Nilai Pretest Kelas Kontrol	82
Grafik 4.10 Histogram Data Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	85
Grafik 4.11 Histogram Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	87
Grafik 4.12 Histogram Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	88
Grafik 4.13 Poligon Rata-Rata Skor Aspek Pretest Kelas Kontrol.....	89
Grafik 4.14 Poligon Rata-Rata Skor Aspek Posttest Kelas Kontrol	89
Grafik 4.15 Poligon Rata-Rata Skor Aspek Pretest-Posttest Kelas Kontrol	90
Grafik 4.16 Histogram Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol....	92

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Roblox* terhadap keterampilan berbicara teks negosiasi siswa SMA. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran teks negosiasi serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi Z. Media *Roblox* dipilih karena menyediakan lingkungan simulasi yang memungkinkan siswa berlatih berbicara dan bernegosiasi secara kontekstual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experimental design dengan bentuk pretest–posttest control group design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen (X-C) dan kelas kontrol (X-B) SMA Negeri 54 Jakarta. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran keterampilan berbicara teks negosiasi menggunakan media *Roblox*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berbicara teks negosiasi dan dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji Paired Sample t-test dan Independent Sample t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 57,20 meningkat secara signifikan menjadi 79,05 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan peningkatan yang relatif kecil, dari rata-rata pretest 60,45 menjadi 62,58 pada posttest. Hasil uji Paired Sample t-test pada kelas eksperimen memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001 < 0,05$, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,358 > 0,05$. Selanjutnya, hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Roblox* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berbicara teks negosiasi siswa SMA.

Kata Kunci : *Media Roblox, Keterampilan Berbicara, Teks Negosiasi*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using Roblox as a learning medium on senior high school students' speaking skills in negotiation texts. The study is motivated by the low level of students' speaking skills in learning negotiation texts and the underutilization of interactive digital learning media that align with the characteristics of Generation Z. Roblox was selected because it provides a simulation-based environment that enables students to practice speaking and negotiating in a contextual manner. This study employed a quantitative approach using an experimental method. The research design was a quasi-experimental design in the form of a pretest–posttest control group design. The research subjects consisted of two classes, namely the experimental class (X-C) and the control class (X-B) at SMA Negeri 54 Jakarta. The experimental class received treatment in the form of instruction on negotiation speaking skills using Roblox as the learning medium, while the control class was taught using conventional instructional methods. Data were collected through a speaking skills test on negotiation texts and analyzed using normality and homogeneity tests as prerequisite analyses, followed by a Paired Sample t-test and an Independent Sample t-test. The results showed that the mean pretest score of the experimental class, which was 57.20, increased significantly to 79.05 in the posttest. Meanwhile, the control class showed a relatively small improvement, with the mean pretest score increasing from 60.45 to 62.58 in the posttest. The Paired Sample t-test results for the experimental class indicated a Sig. (2-tailed) value of $< 0.001 < 0.05$, while the control class obtained a Sig. (2-tailed) value of $0.358 > 0.05$. Furthermore, the Independent Sample t-test results showed a Sig. (2-tailed) value of $< 0.001 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of Roblox as a learning medium has a significant effect on students' speaking skills in negotiation texts.

Keyword : Roblox media, negotiation text, speaking skills