HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ROBLOX* DENGAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI PADA SISWA KELAS IV-VI SEKOLAH DASAR

(Penelitian Korelasional di Gugus Semangat Kecamatan Secang)

SKRIPSI

Oleh:

Leni Anggraeni
22.0305.0161

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2026

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan menulis menunjukkan tingkat penguasaan bahasa serta kemampuan siswa dalam menyampaikan ide secara runtut dan bermakna. Bahasa merupakan sarana utama untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan gagasan secara efektif (Husna, 2019). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi tertulis, tetapi juga sebagai wadah pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis (Deviana dkk., 2025). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan menulis sejak jenjang sekolah dasar menjadi fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berbahasa siswa pada tahap selanjutnya.

Salah satu keterampilan menulis di sekolah dasar adalah menulis karangan narasi, karena melatih siswa mengorganisasi ide secara runtut, berimajinasi, dan mengekspresikan pikiran dengan bahasa yang baik dan benar (Maulidya dkk., 2025). Keterampilan menulis karangan narasi menempati posisi strategis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menuntut keterpaduan antara kemampuan berbahasa, logika berpikir, serta kreativitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran menulis karangan narasi memiliki kontribusi penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kreatif, dan sistematis pada siswa sekolah dasar.

Urgensi pengembangan keterampilan menulis karangan narasi semakin diperkuat oleh kebijakan pendidikan nasional. *Permendikdasmen* Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan menegaskan bahwa dimensi

komunikasi mencakup keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis dengan baik dan benar sesuai dengan etika dalam berbagai konteks dan moda komunikasi (Kemendikdasmen, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan bahwa siswa diharapkan mampu menulis berbagai teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi dengan memperhatikan kaidah kebahasaan serta konteks sosial budaya (Kemendikbudristek, 2025). Dalam konteks menulis narasi, kemampuan menyusun alur, ketepatan diksi, serta keterpaduan ide menjadi aspek penting agar tulisan tersaji secara runtut dan menarik (Ningsih dkk., 2024).

Dalam penelitian ini, karangan narasi yang dikaji berfokus pada narasi ekpositoris, yaitu karangan yang bertujuan menyampaikan peristiwa atau pengalaman secara runtut, faktual, dan logis. Narasi ekspositoris menekankan kejelasan alur, ketepatan bahasa, serta keterpaduan gagasan agar tulisan mudah dipahami (Fadillah & Septika, 2025). Secara ideal keterampilan menulis narasi ekpositoris tercermin melalui lima indikator yaitu kualitas isi, organisasi gagasan yang runtut, ketepatan penggunaan bahasa, ketepatan aspek mekanik penulisan, serta kesesuaian isi dengan tujuan penulisan (Maria, 2025). Indikator tersebut menjadi tolak ukur dalam menilai ketercapaian keterampilan menulis siswa.

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di lapangan. Meskipun pembelajaran menulis memiliki peran penting, kondisi di lapangan menunjukkan pembelajaran keterampilan menulis

karangan narasi belum berkembang secara optimal. Siswa masih kesulitan mengekspresikan gagasan atau menyusun urutan cerita yang tepat secara tertulis. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh dua faktor yang meliputi faktor eksternal, seperti keterbatasan fasilitas pendukung dan kurangnya sarana yang memadai untuk menulis, serta faktor internal yang berkaitan dengan aspek psikologis dan teknis penulis itu sendiri (Sadad, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterampilan menulis karangan narasi siswa masih relatif rendah dan belum mencapai kriteria yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Rendahnya keterampilan menulis siswa juga tidak terlepas dari kondisi literasi secara umum. Data *OECD* (2023) turut memperlihatkan penurunan skor literasi membaca dari 371 tahun 2018 menjadi 359 pada tahun 2022, dengan hanya 25% siswa mencapai kemahiran minimum. Sebagian besar provinsi di Indonesia, termasuk Jawa Tengah masih tergolong rendah dalam literasi baca-tulis yakni 33,30% (Putri dkk., 2025a). Rendahnya kemampuan literasi ini dapat berhubungan dengan keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, kendala tersebut menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran bahasa yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam menulis di era maraknya digitalisasi.

Perkembangan teknologi digital kini menghadirkan ruang aktivitas baru bagi siswa melalui berbagai media dan *platform* berbasis internet. Indonesia tercatat memiliki 143,26 juta pengguna aktif internet dengan 43,89% diantaranya mengakses internet 1–3 jam per hari (Nugroho & Nasution, 2025).

Kelompok usia 10–24 tahun merupakan pengguna internet terbesar dengan persentase 18,4%, termasuk siswa sekolah dasar yang umumnya memanfaatkan internet untuk hiburan seperti menonton video, bersosial media, dan bermain *game online* (Siregar dkk., 2025). Fenomena ini menunjukkan bahwa aktivitas digital telah menjadi bagian dari keseharian siswa.

Salah satu *game online* yang populer saat ini adalah *Roblox*, sebuah *platform* berbasis metaverse yang memungkinkan pemain tidak hanya bermain, tetapi juga menciptakan dunia dan karakter sendiri. Berdasarkan laporan Radio Republik Indonesia, Shaputra (2025) terdapat lebih dari 7,2 juta pemain aktif *Roblox* di Indonesia, mayoritas berusia 9–16 tahun. Popularitas *Roblox* di kalangan siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* ini menjadi pengalaman digital yang cukup intens dan beragam, baik dari segi durasi maupun jenis permainan yang dimainkan.

Seiring dengan meningkatnya intensitas bermain *Roblox*, sejumlah penelitian mengungkapkan adanya dampak negatif yang perlu diwaspadai. Ramawan dkk., (2025) mengungkapkan adanya kerentanan anak terhadap kejahatan siber melalui fitur komunikasi yang memungkinkan terjadinya *grooming* dan manipulasi. Selain itu, intensitas bermain *Roblox* yang tinggi terbukti menurunkan motivasi belajar karena mengganggu fokus dan kedisiplinan akademik siswa (Mubaroq dkk., 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa minimnya kontrol bermain *Roblox* dari orang tua meningkatkan risiko paparan konten tidak layak serta potensi pelanggaran privasi pada anak (Rahmadani dkk., 2025). Temuan tersebut menegaskan bahwa

penggunaan *Roblox* memerlukan pengelolaan dan pengawasan yang tepat agar tidak berdampak negatif terhadap perkembangan siswa.

Meskipun demikian, kajian mengenai *Roblox* tidak hanya berfokus pada dampak negatif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *platform* ini juga memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan keterampilan berbahasa. *Roblox* memiliki potensi edukatif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa melalui pengalaman belajar interaktif (Najib Slimani & Khaoula Jabal, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Jawhar dkk., (2024a) menunjukkan bahwa *game Roblox* memiliki hubungan antara aktivitas pra-permainan dengan pemanfaatan sumber belajar yang berkaitan dengan bahasa, teknologi, literasi, dan kerja sama tim. Sementara itu, Sinar dkk., (2023a) menemukan bahwa integrasi *game Roblox* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi multimodal siswa. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi khusunya pada siswa sekolah dasar kelas IV-VI. Hasil penitian tersebut yang menyimpulkan bahwa *Roblox* ternyata berpotensi positif pada kemampuan berbahasa. Hal ini menjadi dasar untuk dilakukan ditelusuri lebih lanjut dalam penelitian ini.

Berdasarkan observasi pra-penelitian pada tanggal 15 Oktober - 29 Oktober 2025 di Gugus Semangat Kecamatan Secang pada kelas IV-IV ditemukan bahwa keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa belum sepenuhnya optimal. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam

mengembangkan ide secara mendalam, menyusun alur yang runtut, menggunakan pilihan kata yang tepat, serta memperhatikan ketepatan ejaan dan tanda baca. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dengan realitas di lapangan.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital turut berada dalam kehidupan siswa sekolah dasar. Salah satu bentuk aktivitas digital yang populer adalah bermain *game* daring, seperti *Roblox*. Berdasarkan hasil observasi pada waktu yang sama di Gugus Semangat Kecamatan Secang, ditemukan sebanyak 51 siswa dari 174 siswa yang memainkan *game Roblox* di waktu luang. Siswa bermain *Roblox* sekitar 3 jam sampai dengan 20 jam per minggu, sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh keluarga. Siswa yang terlibat dalam permainan tersebut kerap berbagi pengalaman dunia virtual, peran, tantangan di dalam *game* serta avatar sesuai imajinasi masing-masing. Menurut siswa, *Roblox* tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menambah kosakata baru dalam permainannya. *Game* yang sering dimainkan antara lain *Brookhaven*, *Adopt Me*, *Fish it*, *Tower of Hell*, mendaki gunung, dan *role play game* yang lainnya. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat intensitas bermain *Roblox* antarsiswa.

Aktivitas bermain *Roblox* menunjukkan adanya potensi hubungan dengan keterampilan menulis karangan narasi. Keterlibatan siswa dalam dunia imajinatif pada *game Roblox* berpotensi berkaitan dengan cara siswa menyusun alur dan mengekspresikan cerita secara tertulis. Pengalaman bermain *Roblox* berpotensi memberikan pengalaman digital yang dapat dikaitkan dengan

aktivitas literasi, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Namun demikian, hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar belum dapat dipastikan secara ilmiah.

Berdasarkan uraian tersebut, meskipun aktivitas bermain *Roblox* menjadi bagian dari keseharian siswa dan memiliki potensi pengalaman naratif, kajian empiris yang menguji hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar kelas IV–VI masih sangat terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan pendekatan korelasional untuk mengetahui sejauh mana intensitas bermain *game Roblox* berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyusun dan mengembangkan karangan narasi secara runtut dan logis. Atas dasar tersebut, penelitian ini berjudul "Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Roblox* dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IV–VI Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar masih belum berkembang optimal, terutama dalam menyusun alur cerita dan mengekspresikan gagasan secara runtut, sehingga tulisan yang dihasilkan

belum sepenuhnya memenuhi kriteria yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Intensitas bermain *game Roblox* menjadi bagian dari aktivitas keseharian siswa dengan tingkat durasi yang berbeda-beda, sehingga terdapat variasi tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas digital tersebut.
3. Terdapat perbedaan temuan penelitian mengenai *Roblox*, di mana sebagian studi menyoroti dampak negatif terhadap fokus dan motivasi belajar siswa, sementara penelitian lainnya menunjukkan potensi positif terhadap kemampuan berbahasa, sehingga memunculkan kebutuhan untuk mengkaji fenomena ini secara lebih komprehenshif.
4. Penelitian yang mengkaji secara empiris hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar kelas IV-VI masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memperoleh gambaran yang objektif dan berbasis data.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dijelaskan, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV-VI sekolah dasar, tanpa meneliti faktor lain seperti lingkungan keluarga, motivasi belajar, maupun kemampuan bahasa sebelumnya, emosional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan "Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV–VI sekolah dasar?".

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV–VI sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
    a. Temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan memberikan gambaran faktual mengenai hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar.
    b. Hasil kajian ini dapat menjadi tambahan literatur bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan media digital interaktif terhadap pengembangan keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran abad ke-21.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Siswa

1) Siswa diharapkan lebih memahami mengenai dampak kebiasaan bermain *game Roblox* terhadap keterampilan menulis karangan narasi, sehingga siswa lebih bijak dalam mengatur waktu dan intensitas bermain.
2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya keterampilan menulis dalam mengekspresikan pengalaman dan imajinasi secara tertulis.

b. Bagi Guru

1) Guru memperoleh pemahaman baru dalam memanfaatkan *platform* digital seperti *Roblox* sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa.
2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

c. Bagi Orang Tua

1) Orang tua diharapkan lebih memahami dampak positif dan negatif dari intensitas bermain *Roblox*, sehingga dapat memberikan pendampingan dan arahan yang tepat bagi siswa.
2) Penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada orang tua mengenai pengaruh intensitas bermain *game Roblox* terhadap perkembangan keterampilan menulis anak di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

1) Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan empiris bagi peneliti dalam mengkaji hubungan antara intensitas bermain *game* digital dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.
2) Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian lanjutan mengenai peran media digital dan game edukatif dalam mendukung pembelajaran bahasa dan literasi anak.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Menulis Karangan Narasi

1. Keterampilan Menulis

a. Definisi Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam proses komunikasi, terutama dalam dunia pendidikan. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaannya secara tertulis sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Secara hakikat, menulis adalah keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai bentuk komunikasi tidak langsung, di mana interaksi antara penulis dan pembaca tidak terjadi secara tatap muka (Munirah, 2015). Keterampilan ini tidak hanya menuntut kemampuan berbahasa yang baik, tetapi juga kemampuan mengorganisasi ide agar tersusun secara logis dan bermakna.

Keterampilan menulis dipahami sebagai kemampuan produktif (Mustadi dkk., 2022). Berfungsi untuk menyampaikan gagasan, informasi, dan pesan secara tertulis melalui bahasa yang terstruktur dan bermakna. Kemampuan ini juga mencakup keterampilan seseorang dalam mengungkapkan ide atau pikiran secara tertulis agar mudah dipahami pembaca, serta kemampuan menyusun ide secara teratur dalam bentuk tulisan yang utuh dan runtut (Pane dkk., 2025; Supriyadi, 2018). Agar keterampilan menulis dapat berkembang secara efektif, proses pembelajaran perlu disertai dengan latihan yang dilakukan secara

rutin dan terus-menerus (Anhar, 2025). Keterampilan ini menjadi dasar penting bagi pengembangan kemampuan berbahasa lainnya karena menulis menuntut ketelitian, kejelasan, dan kemampuan berpikir logis dalam menuangkan gagasan.

Berdasarkan pandangan tersebut, keterampilan menulis dapat disimpulkan sebagai kemampuan penting dalam menyampaikan gagasan atau pikiran melalui bahasa tulis yang teratur dan bermakna. Kemampuan ini tidak hanya menuntut ketepatan dalam penyusunan kata dan kalimat, tetapi juga kejelasan dalam mengomunikasikan ide kepada pembaca. Menulis juga menjadi sarana bagi seseorang untuk mengekspresikan imajinasi serta mengembangkan cara berpikir logis dan kreatif, sehingga keterampilan menulis berperan penting dalam membantu seseorang berkomunikasi secara efektif dan menghasilkan karya tulis yang bernilai.

b. Tujuan Keterampilan Menulis

Setiap kegiatan menulis tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh penulisnya. Tujuan tersebut menjadi arah dalam penyusunan isi tulisan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pembaca. Tujuan menulis pada dasarnya mencakup beberapa aspek penting yaitu: 1) menginformasikan, yaitu menyampaikan berbagai hal seperti fakta, data, peristiwa, maupun pandangan penulis terhadap hal-hal tersebut agar pembaca memperoleh pengetahuan baru; 2) membujuk atau meyakinkan, di mana penulis berusaha memengaruhi pembaca agar

menentukan sikap tertentu melalui penyampaian ide yang logis, menarik, dan persuasif; 3) mendidik, karena melalui bacaan, pembaca dapat memperluas wawasan, menambah pengetahuan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis; dan 4) menghibur, dengan menyajikan cerita, pengalaman lucu, atau peristiwa menarik yang dapat memberikan kesenangan bagi pembaca (Bahri dkk., 2023; Ghunu, 2021).

Menurut pendapat ahli lain, kegiatan menulis memiliki beberapa tujuan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penulis maupun pembacanya; 1) tujuan informatif, yaitu penulisan yang dimaksudkan untuk menyampaikan keterangan atau penjelasan melalui media seperti majalah atau surat kabar; 2) tujuan penugasan, yakni tulisan yang dibuat untuk memenuhi instruksi dari pendidik, misalnya paragraf, karangan, esai, maupun makalah; 3) tujuan estetis, yang biasanya menjadi orientasi para sastrawan dalam menghasilkan karya bernilai seni; 4) tujuan kreatif, yang serupa dengan tujuan estetik namun berbeda pada substansi dan isi tulisan; dan 5) tujuan konsumtif, yakni penulisan yang bertujuan memenuhi kebutuhan pembaca dan banyak ditemui pada era digital, seperti buku motivasi, konten gaya hidup, dan lainnya (Helaluddin & Awalludin, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis mencakup beberapa poin utama berikut:

1) Menginformasikan yaitu memberikan pengetahuan baru kepada pembaca memalui penyampaian fakta, data, atau pandangan penulis.
2) Membujuk atau meyakinkan yaitu memengaruhi pembaca agar menerima ide atau pendapat tertentu dengan argumen yang logis dan persuasif.
3) Mendidik yaitu membantu pembaca memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan, dan melatih kemampuan berpikir kritis.
4) Menghibur yaitu menghadirkan kesenangan melalui cerita, pengalaman, atau peristiwa menarik yang menyenangkan untuk dibaca.

c. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan bahasa semata, tetapi juga oleh berbagai faktor lain yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungannya. Menurut Tarigan (1994), proses menulis tidak bisa dilepaskan dari akumulasi pengalaman, alokasi waktu yang memadai, kesempatan yang tepat, latihan yang berkelanjutan, penguasaan berbagai keterampilan khusus, serta bimbingan langsung. Semua elemen tersebut berperan penting dalam membentuk seseorang menjadi penulis yang kompeten. Setiap individu memiliki kondisi dan latar belakang yang berbeda, sehingga kemampuan mereka dalam menulis pun tidak sama. Faktor-faktor tersebut dapat menentukan sejauh mana siswa mampu menuangkan ide dan gagasan secara tertulis dengan baik.

Faktor lainnya yang memengaruhi keterampilan menulis terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal meliputi: 1) kemampuan motorik halus yang masih lemah; 2) kemampuan mengingat visual yang rendah; 3) kurangnya minat serta motivasi belajar; 4) dan kebiasaan belajar yang belum efektif baik di sekolah maupun di rumah, serta faktor eksternal meliputi: 1) kurangnya perhatian dari orang tua; 2) suasana rumah yang tidak mendukung proses belajar; 3) kondisi lingkungan yang kurang kondusif; dan 4) pengaruh media sosial yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan menulis (Laila Qadaria dkk., 2023). Faktor tersebut saling berkaitan dan dapat memengaruhi perkembangan kemampuan menulis siswa secara signifikan. Oleh karena itu, dukungan dari lingkungan sekitar dan strategi pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan keterampilan menulis.

Pendapat ahli berikutnya memaparkan bahwa keterampilan menulis dipengaruhi oleh tiga faktor yakni: 1) faktor kognitif; 2) faktor afektif; dan 3) faktor fisik (Mustadi dkk., 2021). Faktor kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, pemahaman, serta pengetahuan siswa dalam mengorganisasikan ide ke dalam bentuk tulisan. Faktor afektif mencakup aspek minat, motivasi, dan sikap terhadap kegiatan menulis. Sementara faktor fisik berhubungan dengan kondisi jasmani siswa, seperti kesehatan, penglihatan, dan kemampuan motorik yang mendukung proses menulis.

Sehingga dapat disimpulkan dari berbagai ahli diatas bahwa keterampilan menulis merupakan hasil dari interaksi berbagai aspek yang saling mendukung, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Tidak cukup hanya mengandalkan kemampuan bahasa, menulis juga membutuhkan pengalaman, latihan, motivasi, serta dukungan fisik dan emosional. Faktor internal seperti minat, daya ingat, dan kebiasaan belajar, berpadu dengan faktor eksternal seperti lingkungan rumah, perhatian orang tua, dan pengaruh media, semuanya berperan dalam membentuk kemampuan menulis yang efektif. Oleh karena itu, pendekatan yang menyeluruh dan dukungan yang konsisten sangat penting untuk membantu siswa mengekspresikan gagasan mereka secara tertulis dengan baik.

d. Tahapan Keterampilan Menulis

Dalam proses menghasilkan sebuah tulisan yang baik, seorang penulis tidak bisa langsung menuangkan gagasan begitu saja tanpa perencanaan. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan tahapan sistematis agar ide, gagasan, dan pesan dapat tersampaikan dengan jelas serta mudah dipahami oleh pembaca. Setiap tahapan memiliki peran penting untuk membantu penulis menyusun tulisan yang terarah dan berkualitas. Proses menulis memerlukan beberapa tahapan agar ide dan gagasan dapat tersampaikan dengan baik dan menghasilkan tulisan yang berkualitas, diantaranya: 1) tahap pramenulis; 2) tahap menulis; dan 3) tahap pasca menulis (Dalman, 2016; Helaluddin & Awalludin, 2020).

Tahap pramenulis mencakup penentuan topik, tujuan, sasaran pembaca, serta pengumpulan dan pengorganisasian informasi. Tahap menulis adalah pengembangan ide menjadi tulisan utuh yang runtut dan komunikatif. Tahap pascamenulis meliputi revisi dan penyuntingan untuk memperbaiki isi, bahasa, dan sturktur agar tulisan menjadi lebih jelas dan layak dibaca.

Sejalan dengan pendapat tersebut tahapan menulis terdiri dari tahap prapenulisan meliputi kegiatan menentukan topik, membatasi ruang lingkup pembahasan, menetapkan tujuan penulisan, serta menyusun kerangka karangan sebagai alur dasar isi tulisan. Setelah itu berlanjut ke tahap penulisan, yaitu menuangkan gagasan sesuai kerangka menjadi bentuk tulisan yang utuh dan runtut. Tahap terakhir adalah revisi atau penyuntingan, yang dilakukan untuk memperbaiki kesalahan bahasa, struktur, maupun isi agar tulisan menjadi lebih jelas, tepat, dan layak disajikan (Supriyadi, 2018).

Berdasarkan ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa proses menulis merupakan kegiatan yang dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan dan berkesinambungan. Setiap tahap, mulai dari pramenulis, menulis, hingga pascamenulis, memiliki peran penting dalam membantu penulis menyusun ide secara runtut, jelas, dan terarah. Melalui ketiga tahapan tersebut, penulis dapat menghasilkan tulisan yang efektif, komunikatif, serta mampu menyampaikan gagasan secara utuh dan bermakna kepada pembaca.

2. Karangan Narasi

a. Definisi Karangan Narasi

Istilah narasi berasal dari bahasa Inggris *narration* yang berarti cerita, serta dari kata *narrative* yang memiliki makna seseorang atau sesuatu yang menceritakan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, kegiatan menulis narasi melatih kemampuan berpikir kronologis, memahami unsur cerita, serta mengembangkan daya kreativitas dalam menuturkan peristiwa yang dialami atau diciptakan. Narasi merupakan salah satu bentuk wacana yang bertujuan menyajikan suatu peristiwa kepada pembaca secara jelas sehingga mereka dapat memahami rangkaian kejadian yang diceritakan (Supriyadi, 2018). Sejalan dengan definisi tersebut karangan narasi merupakan hasil tulisan yang mengangkat suatu topik atau objek tertentu yang berisi rangkaian peristiwa, tokoh, dan latar yang bersumber dari pengalaman siswa (Hidayat, 2021). Sementara itu, pendapat lain mengemukakan karangan narasi dapat diartikan sebagai bentuk tulisan yang berupaya menggambarkan serta merangkai perilaku manusia dalam suatu peristiwa dari waktu ke waktu dengan menampilkan tokoh yang menghadapi konflik secara logis dan berurutan (Iswan, 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa karangan narasi merupakan bentuk tulisan yang menceritakan rangkaian peristiwa yang dialami oleh tokoh dalam latar dan waktu tertentu. Tulisan ini disusun dengan alur yang runtut serta

menggambarkan adanya konflik yang memperkuat jalan cerita. Maka dari itu, karangan narasi mampu menampilkan pengalaman atau imajinasi penulis secara jelas, logis, dan menarik bagi pembaca.

b. Jenis-Jenis Karangan Narasi

Dalam pembelajaran menulis, karangan narasi memiliki beberapa jenis yang membantu siswa memahami tujuan penulisan cerita. Secara umum, karangan narasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif (Jauhari, 2018; Rohayati, 2021).

1) Narasi ekspositoris merupakan jenis karangan yang bertujuan untuk memberikan informasi atau penjelasan mengenai suatu peristiwa secara nyata, logis, dan kronologis, sehingga pembaca memperoleh pengetahuan atau pemahaman dari isi cerita.
2) Narasi sugestif adalah jenis karangan yang bersumber dari imajinasi penulis dan disajikan dengan tujuan menggugah perasaan serta imajinasi pembaca melalui penggunaan bahasa yang konotatif dan penuh makna, seperti dalam karya sastra berbentuk cerpen, novel, atau dongeng.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa karangan narasi terbagi menjadi dua jenis dengan karakteristik dan fungsi yang berbeda. Narasi ekspositoris menitikberatkan pada penyampaian peristiwa atau pengalaman yang bersifat faktual dan informatif agar pembaca memperoleh pengetahuan yang objektif.

Sementara itu, narasi sugestif lebih menonjolkan aspek estetis dan imajinatif dalam penyampaian makna untuk membangkitkan emosi serta keterlibatan pembaca secara batiniah. Kedua jenis narasi tersebut memiliki kontribusi penting dalam pengembangan keterampilan menulis, karena membantu penulis mengekspresikan gagasan, pengalaman, maupun imajinasi secara efektif dan komunikatif kepada pembaca.

c. Ciri-Ciri Karangan Narasi

Dalam kegiatan menulis, karangan narasi memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari bentuk tulisan lainnya. Melalui narasi, penulis berupaya menghadirkan rangkaian peristiwa yang saling berkaitan dan mampu menggambarkan pengalaman manusia secara runtut, baik berdasarkan kenyataan maupun hasil imajinasi. Ciri-ciri tersebut menjadi pedoman penting bagi penulis agar mampu menghasilkan tulisan yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan bermakna bagi pembaca. Karangan narasi secara umum dibedakan menjadi dua jenis, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Masing-masing jenis memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan tujuan penulisannya.

1) Ciri-ciri Karangan Narasi Ekpositoris

Ciri-ciri karangan narasi ekspositoris menurut Oktrifianty (2021) yaitu:

a) Memiliki alur atau plot yang terdiri atas tahap pengenalan, munculnya konflik, hingga mencapai puncak permasalahan.
b) Menampilkan tokoh dan penokohan, di mana tokoh adalah pelaku cerita, sedangkan penokohan menggambarkan watak atau sifat tokoh tersebut.
c) Memiliki latar atau setting yang mencakup tempat, waktu, dan kondisi psikologis dalam cerita.
d) Menggunakan sudut pandang tertentu sesuai posisi pengarang dalam menyampaikan cerita.
e) Mengandung amanat atau pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Bahri dkk., (2023) ciri-ciri karangan narasi ekspositoris antara lain:

a) Terdapat tokoh yang terlibat dalam peristiwa atau kejadian yang diceritakan.
b) Penyajian peristiwa mengikuti alur waktu dari awal hingga akhir.
c) Memuat rangkaian kejadian yang tersusun secara runtut.

2) Ciri-ciri Karangan Narasi Sugestif

Menurut Nurliza dkk., (2022) ciri-ciri karangan narasi sugestif yaitu:

a) Berupa cerita yang mengisahkan peristiwa secara fiktif maupun imajinatif.

b) Memiliki konflik sebagai alur unsur utama yang membuat jalan cerita menjadi menarik dan tidak monoton.
c) Mengandung nilai estetika karena penyajiannya bersifat sastra, terutama pada narasi berbentuk fiksi.
d) Disusun secara kronologis sehingga peristiwa disajikan berdasarkan urutan waktu yang runtut.
e) Biasanya dilengkapi dengan dialog antar tokoh untuk memperkuat karakter dan alur cerita.

Dalam kegiatan menulis, karangan narasi memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari bentuk tulisan lainnya. Melalui narasi, penulis berupaya menghadirkan rangkaian peristiwa yang saling berkaitan dan mampu menggambarkan pengalaman manusia secara runtut, baik berdasarkan kenyataan maupun hasil imajinasi. Ciri-ciri tersebut menjadi pedoman penting bagi penulis agar mampu menghasilkan tulisan yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan bermakna bagi pembaca.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, narasi ekspositoris memiliki karakteristik seperti adanya tokoh yang terlibat dalam peristiwa, penyajian kejadian secara kronologis dari awal hingga akhir, serta rangkaian peristiwa yang disusun secara runtut dan logis. Selain itu, narasi ekspositoris dapat memuat unsur alur, latar, sudut pandang, serta amanat, namun penyajiannya tetap bersifat objektif dan berorientasi pada penyampaian informasi yang jelas.

Penelitian ini berfokus pada karangan narasi ekspositoris yang ditandai oleh adanya tokoh, rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis, serta penyampaian cerita yang faktual, runtut, dan informatif. Fokus ini dipilih karena narasi ekspositoris lebih relevan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyusun peristiwa secara sistematis berdasarkan pengalaman nyata.

d. Struktur Karangan Narasi

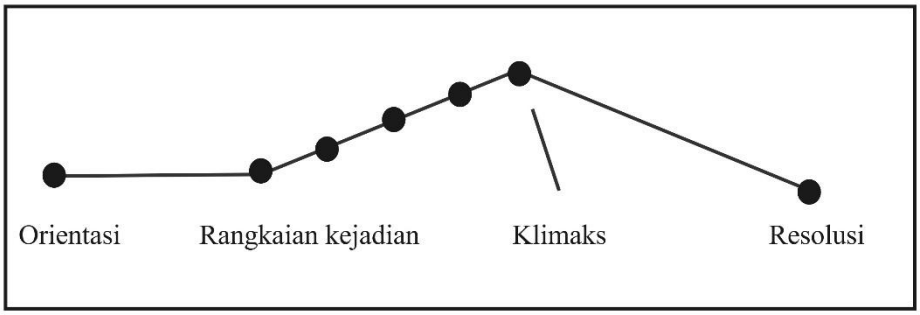
Karangan narasi memiliki struktur yang berfungsi untuk membangun alur cerita secara runtut dan mudah dipahami. Struktur tersebut terdiri atas beberapa bagian, yaitu:

1) Pengenalan, yang berisi pengantar dari penulis agar pembaca dapat memahami konteks cerita.
2) Awal pertikaian, yaitu bagian yang menandai munculnya masalah atau konflik utama.
3) Klimaks, yakni puncak dari pertikaian yang menjadi inti ketegangan cerita.
4) Antiklimaks, yaitu tahap penyelesaian konflik sekaligus penanda berakhirnya cerita (Fadhillah dkk., 2022).

Sementara itu, menurut Mudikawaty struktur narasi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1) Orientasi, yang berfungsi memperkenalkan tokoh, latar, serta situasi awal cerita

2) Urutan peristiwa, yang memuat rangkaian kejadian secara kronologis sesuai alur cerita.
3) Reorientasi, yaitu bagian penutup yang biasanya berisi pandangan, refleksi, atau komentar penulis terhadap peristiwa yang telah diceritakan (Mudikawaty dkk., 2018).



Gambar 1. Struktur Karangan Narasi

Dapat disimpulkan bahwa struktur karangan narasi tersusun atas: a) orientasi (pengenalan) berisi pengenalan tokoh, latar tempat, waktu, dan situasi awal cerita; b) komplikasi (permasalahan) yang menampilkan konflik sebagai inti cerita; serta c) resolusi (penyelesaian) meceritakan cara tokoh menyelesaikan masalah atau akhir dari konflik; dan d) koda (pesan/penutup) berisi amanat atau pesan moral dari cerita (tidak selalu ada/opsional). Struktur ini membantu cerita tersaji secara runtut, logis, dan memiliki makna yang jelas. Keberadaan struktur tersebut menjadikan narasi lebih hidup dan mudah dipahami alur peristiwanya. Struktur ini membantu cerita tersaji secara runtut, logis, dan bermakna. Susunan tersebut, narasi menjadi lebih jelas arah ceritanya dan memudahkan pembaca mengikuti perkembangan peristiwa dari awal hingga akhir.

3. Definisi Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan narasi merupakan kemampuan seseorang dalam menulis dengan menyusun ide dan peristiwa secara logis, sistematis, serta memenuhi struktur cerita yang utuh, baik berdasarkan fakta atau pengalaman pribadi maupun hasil imajinasi (Hidayat, 2021). Keterampilan ini tidak hanya menekankan pada kemampuan menggunakan bahasa tulis yang baik, tetapi juga pada ketepatan dalam mengorganisasi alur, tokoh, latar, dan konflik sehingga menghasilkan cerita yang menarik dan bermakna bagi pembaca.

Lebih dari itu, keterampilan menulis karangan narasi berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, daya imajinasi, serta kepekaan emosi siswa terhadap suatu peristiwa (Mudikawaty dkk., 2018). Melalui kegiatan menulis narasi, siswa belajar menghubungkan pengalaman pribadi dengan kreativitas berbahasa untuk menghasilkan karya tulis yang komunikatif dan bernilai estetis (Iswan, 2024). Dapat disimpulkan bahwa karangan narasi tidak hanya menjadi sarana untuk mengasah keterampilan berbahasa, tetapi juga sebagai media ekspresi diri, pembentukan karakter, serta pengembangan kemampuan berpikir logis dan kreatif dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

4. Indikator Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Keterampilan menulis merupakan kemampuan yang kompleks karena melibatkan berbagai aspek, baik dari segi isi maupun bentuk

penyajian. Seorang penulis tidak hanya dituntut untuk mampu menuangkan ide atau gagasan secara jelas, tetapi juga harus memperhatikan kaidah kebahasaan serta jenis tulisan yang akan dihasilkan agar pesan dapat tersampaikan secara efektif. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan menulis memerlukan latihan yang berkelanjutan serta pemahaman yang mendalam terhadap struktur dan unsur kebahasaan yang digunakan.

Menurut Nurgiyantoro (2018), indikator keterampilan menulis tidak hanya mencakup penguasaan terhadap unsur bentuk atau aspek kebahasaaan dan isi atau pesan yang disampaikan, tetapi juga meliputi kemampuan menyesuaikan ragam tulisan dengan tujuan serta konteks penulisannya. Menurut pendapat lain menyatakan bahwa indikator menulis mecakup beberapa aspek utama, yaitu: a) kualitas serta keluasan isi tulisan; b) kemampuan mengorganisasikan dan menyajikan gagasan secara sistematis; c) ketepatan penggunaan gaya serta bentuk bahasa; d) aspek mekanik yang meliputi tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian, dan kebersihan tulisan; serta e) adanya respons positif dari kegiatan pembelajaran terhadap hasil karya tulis yang dihasilkan (Munirah, 2015).

Sejalan dengan hal tersebut, keterampilan menulis karangan narasi juga ditunjukkan melalui beberapa indikator penting, antara lain: a) kemampuan merancang dan menyusun ide secara runtut ke dalam tulisan; b) keterampilan menyampaikan isi tulisan secara terang, logis, dan mudah dipahami; c) kecakapan menggunakan unsur kebahasaan dengan tepat untuk memperkuat makna; d) ketepatan dalam menentukan tujuan penulisan

sehingga isi selaras dengan maksud penulis; serta e) kemampuan menyesuaikan pemilihan kata dan gaya bahasa dengan karakteristik pembaca atau audiens yang dituju (Madu, 2024).

Berdasarkan referensi di atas yang mengkaji indikator keterampilan menulis karangan narasi diperoleh suatu hasil sintesis. Penyusunan sintesis tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Adapun proses sistesisnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Sintesa Indikator Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Sumber 1 Nurgiyantoro (2018)	Sumber 2 Munirah (2015)	Sumber 3 Madu (2024)	Hasil Sintesa
1. Penguasaan unsur kebahasaan (bentuk). 2. Penguasaan isi atau pesan. 3. Menyesuaikan ragam tulisan dengan tujuan dan konteks.	1. Kualitas dan keluasan isi tulisan. 2. Pengorganisasian dan penyajian gagasan secara sistematis. 3. Ketepatan penggunaan gaya dan bentuk bahasa. 4. spek mekanik (tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian).	1. Kemampuan merancang dan menyusun ide secara runtut. 2. Menyampaikan isi secara terang, logis, dan mudah dipahami. 3. Penggunaan unsur kebahasaan secara tepat. 4. Ketepatan menentukan tujuan penulisan. 5. Penyesuaian gaya bahasa dengan karakteristik pembaca.	1. Kualitas dan keluasan isi tulisan. 2. Pengorganisasian dan penyusunan ide secara runtut dan sistematis. 3. Ketepatan penggunaan unsur kebahasaan (gaya, bentuk, dan pilihan kata). 4. Ketepatan aspek mekanik (tata bahasa, ejaan, tanda baca, dan kerapian). 5. Kesesuaian tujuan penulisan dengan isi tulisan. 6. Kesesuaian gaya bahasa dan pilihan

	kata dengan karakteristik pembaca/audiens.

Berdasarkan tiga referensi yang menguraikan indikator keterampilan menulis karangan narasi, indikator tersebut pada dasarnya mencakup berbagai aspek penilaian. Namun, karena penelitian ini berfokus pada karangan narasi ekspositoris, maka aspek yang digunakan dibatasi pada indikator yang sesuai dengan karakteristik narasi ekspositoris, yaitu:

a) Kualitas dan Keluasan Isi Tulisan

Menunjukkan kemampuan penulis dalam mengembangkan gagasan berdasarkan pengalaman atau peristiwa nyata secara jelas dan relevan dengan tema. Isi tulisan harus faktual, tidak menyimpang dari topik, serta memuat informasi yang cukup sehingga pembaca memperoleh gambaran peristiwa secara utuh.

b) Organisasi dan Penyajian Gagasan

Berkaitan dengan kemampuan penulis dalam menyusun bagian-bagian karangan secara sistematis, mulai dari orientasi, komplikasi, hingga resolusi. Struktur yang runtut membantu pembaca memahami jalan cerita dengan mudah dan logis.

c) Ketepatan Gaya dan Bentuk Bahasa

Mengacu pada pemilihan kata, kalimat, serta gaya penulisan yang sesuai dengan karakter karangan narasi. Penggunaan bahasa yang variatif dan komunikatif dapat menambah daya tarik serta memperkuat

makna cerita, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia agar informasi tersampaikan secara tepat tanpa unsur dramatisasi yang berlebihan.

d) Aspek Mekanik Penulisan

Meliputi ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, tata bahasa, kerapian, dan kebersihan tulisan. Aspek ini penting karena kesalahan mekanik dapat mengganggu kejelasan makna dan keindahan karya tulis.

e) Kesesuaian Isi dengan Tujuan dan Keterpahaman Pembaca

Kesesuaian isi dengan tujuan dan keterampilan keterpahaman pembaca menekaankan kemampuan siswa dalam menyampaikan cerita sesuai dengan tujuan penulisan narasi. Indikator ini menilai kejelasan alur cerita, kelogisan gagasan penyampaian, serta keutuhan pesan agar mudah dipahami pembaca. Menulis dipandang sebagai proses komunikasi tertulis yang harus dapat diterima dengan jelas oleh pembaca.

Kelima aspek tersebut dijadikan sebagai dasar dalam menilai keterampilan menulis karangan narasi ekspositoris dalam penelitian ini. Indikator-indikator tersebut dipilih karena selaras dengan karakteristik narasi ekspositoris yang menekankan pada penyampaian peristiwa secara faktual, runtut, objektif, dan informatif, sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai kemampuan siswa dalam menyusun pengalaman nyata secara sistematis dan mudah dipahami pembaca. Melalui indikator ini, penilaian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih terarah, terukur, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

5. Teori Kognitif

Keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa yang menuntut proses berpikir kompleks, karena dalam kegiatan menulis seseorang tidak hanya menyalin kata, tetapi juga mengolah ide, menyusun struktur kalimat, serta mengorganisasi gagasan agar runtut dan bermakna. Berdasarkan teori kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget merupakan seorang psikolog Swiss pada tahun 1886-1980, belajar dipandang sebagai proses mental internal yang melibatkan ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya (Zaini, 2021). Dengan demikian, kegiatan menulis mencerminkan aktivitas berpikir yang terarah, di mana penulis harus memahami, menilai, dan mengaitkan berbagai informasi untuk menghasilkan karangan yang logis dan mudah dipahami pembaca.

Selanjutnya, teori kognitif juga menekankan bahwa proses belajar akan berjalan efektif apabila pengetahuan baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Dalam konteks keterampilan menulis, hal ini berarti pendidik perlu membantu penulis pemula menghubungkan pengalaman pribadi dan pengetahuan sebelumnya dengan topik yang akan ditulis. Melalui proses tersebut, penulis dapat membangun makna secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, serta kreatif dalam menyusun karangan. Dengan demikian, penerapan teori kognitif dalam pembelajaran menulis memungkinkan siswa tidak hanya menghasilkan tulisan yang lebih terarah, tetapi juga membangun

kemampuan metakognitif untuk memonitor, mengevaluasi, dan memperbaiki proses menulis mereka secara mandiri.

B. Intensitas Bermain *Game Roblox*

1. Definisi Intensitas

Intesnitas diartikan sebagai derajat kekuatan atau ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu aktivitas dilakukan secara berulang dan konsisten (Rofiqoh & Pramudita, 2025; Sa'diyah dkk., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat lain yang menegaskan bahwa intensitas merujuk pada seberapa sering seseorang melakukan suatu aktivitas secara berulang dalam kurun waktu tertentu (Wardana dkk., 2025). Konsep ini menjelaskan seberapa sering, lama, dan kuat seseorang terlibat dalam suatu kegiatan yang ditekuni secara terus-menerus. Dengan demikian, intensitas tidak hanya menunjukkan kuantitas aktivitas, tetapi juga menggambarkan tingkat kesungguhan dan konsistensi individu dalam melakukannya.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa intensitas diartikan sebagai cerminan dari ketekunan dan komitmen seseorang terhadap suatu kegiatan. Semakin besar perhatian, minat, dan waktu yang dicurahkan, maka semakin tinggi pula tingkat intensitasnya. Oleh karena itu, intensitas menjadi indikator penting dalam memahami seberapa dalam seseorang terlibat secara fisik maupun mental dalam aktivitas yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Pengukuran intensitas dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat keterlibatan individu dalam suatu aktivitas tertentu.

2. Definisi *Game*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti aktivitas bermain dengan aturan tertentu. Setiap game memiliki karakteristik dan peraturan yang berbeda sehingga melahirkan berbagai jenis permainan. Salah satu fungsi utama game adalah sebagai hiburan untuk mengurangi stres dan kejenuhan, sehingga banyak digemari oleh anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. *Game* sendiri memiliki dampak positif dan negatif tergantung pada intensitas serta tujuan penggunaannya. *Game online* merupakan permainan yang dijalankan melalui jaringan, baik LAN maupun internet (Ridoi, 2018). Sementara itu pendapat lain menyebutkan bahwa untuk memainkan *game online* dibutuhkan perangkat komputer dengan spesifikasi memadai serta koneksi internet yang stabil (Trisnani & Wardani, 2018).

Game online adalah jenis permainan yang melibatkan banyak pemain karena setiap orang saling terhubung melalui jaringan internet (Mulawarman dkk., 2020). *Game* semacam ini biasanya bersifat kompetitif, sebab pemain berhadapan langsung dengan pemain lain. Dalam banyak kasus, pencapaian misi atau tujuan permainan juga memerlukan kerja sama dengan pemain lain, meskipun tidak selalu demikian. Oleh karena itu, pemain *game online* umumnya lebih mengandalkan interaksi serta komunikasi sosial secara virtual saat menjalankan permainan.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi digital yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk bermain secara interaktif melalui jaringan

internet. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, *game online* juga dapat menjadi media pembelajaran yang melatih kerja sama, kreativitas, dan kemampuan berpikir strategis. Salah satu contoh game online yang populer di kalangan anak-anak yaitu *Roblox*. Namun demikian, diperlukan pengendalian dan pengawasan agar penggunaan *game Roblox* tidak menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku maupun prestasi belajar.

3. ***Roblox***



Gambar 2. Logo *Roblox*
Sumber: Wikimedia Commons (2025)

Roblox didirikan pada tahun 2004 oleh David Baszucki dan Erik Cassel, dua pendiri yang awalnya menamakan proyek ini DynaBlocks sebelumnya akhirnya berganti menjadi *Roblox* pada tahun 2005 dan terus berkembang hingga saat ini. *Roblox* merupakan sebuah sistem pembuatan dan *platform* permainan daring yang memungkinkan pemain untuk memprogram sekaligus memainkan permainan yang dibuat oleh pengembang lain (Awangga dkk., 2022). Sementara itu pendapat lain menyatakan bahwa *Roblox* adalah *platform* permainan virtual berbasis metaverse yang memberikan kesempatan kepada pemain untuk medesain,

berbagi, serta mengembangkan permainan sesuai dengan kreativitas masing-masing (Widhiasthini, 2025). Melalui *platform* ini, pengguna dapat mengekspresikan gagasan mereka ke dalam bentuk dunia virtual interaktif, menciptakan berbagai jenis permainan mulai dari petualangan, simulasi, hingga permainan sosial. Selain itu, *Roblox* juga menyediakan fitur avatar yang dapat dikustomisasi sesuai preferensi pengguna, sehingga memberikan pengalaman bermain yang lebih personal dan imersif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Roblox* merupakan *platform* digital interaktif yang menggabungkan unsur pembuatan, pengembangan, dan permainan *game* dalam satu sistem terpadu. *Roblox* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media kreatif dan edukatif yang memungkinkan pemaain untuk berinovasi melalui desain dan pemrograman *game*. Melalui fitur-fitur virtual yang mendukung kebebasan berekspresi, *Roblox* menjadi wadah bagi pengguna untuk mewujudkan ide, berinteraksi sosial, dan membangun pengalaman bermain yang imersif serta kolaboratif di dunia maya. Kondisi ini membuka peluang pengembangan keterampilan digital dan kemampuan berpikir sistematis sejak usia dini.

4. Fitur-Fitur *Game Roblox*

Roblox merupakan salah satu *platform* daring yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif dan kreatif bagi penggunanya. *Roblox* digambarkan sebagai dunia virtual interaktif yang memungkinkan pemain untuk bermain, berkreasi,

berinteraksi, serta mengembangkan keterampilan digital. *Roblox* tidak sekedar menyediakan ribuan permainan yang dibuat oleh pemain seluruh dunia, tetapi juga memberika kebebasan kepada pemain untuk membuat dunia dan *game* mereka sendiri melalui berbagai fitur yang disediakan. Selain itu, *Roblox* dilengkapi pula dengan fitur *chat box* yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi melalui pesan teks, serta fitur *on mic* (*voice chat*) yang mendukung interaksi langsung menggunakan suara. Kedua fitur tersebut berfungsi memperkuat aspek sosial dalam permainan, menjadikan pengalaman bermain lebih hidup dan kolaboratif di antara para pemain.

Berikut ini beberapa fitur *Roblox* sebagaimana dijelaskan oleh Skinner dkk., (2019) diantaranya:

a. *Roblox Studio*

Roblox Studio merupakan fitur utama yang memungkinkan pemain menciptakan dunia dan permainan mereka sendiri. Terdapat berbagai alau untuk membangun, mengedit, serta memprogram game menggunakan bahasa *Lua*, yang mudah dipahami oleh pemula. Melalui *Roblox Studio*. Pemain dapat menuangkan ide dan imajinasinya menjadi sebuah permainan interaktif yang dapat dimainkan oleh pengguna lain di seluruh dunia. Fitur ini tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah melalui proses desain dan pengkodean.

b. *Model Tools*

Fitur ini mencakup berbagai alat desain seperti *Snap to Grid*, *Parts*, *Solid Modeling*, dan *Constraints*. Melalui *Snap to Grid*, pemain dapat mengatur ukuran dan posisi objek dengan lebih persisi. *Solid Modeling* memungkinkan pembentukan struktur yang kompleks dari berbagai bentuk sederhana, layaknya meyusun balok lego secara digital. Sementara *Constraints* digunakan untuk mengunci objek agar tidak berpindah. Model *tools* ini, pemain dapat membuat dunia permainan yang lebih realistis, menarik, dan rapi dalam tata letaknya.

c. *Plugins*

Plugins merupakan fitur tambahan dalam *Roblox Studio* yang memberikan kemampuan lebih luas bagi kreator. Beberapa plugin populer antara lain Animation untuk menghidupkan objek dengan gerakan, *Generate* untuk menciptakan bentang alam seperti gunung atau lembah, Paint untuk mengubah warna dan tekstur permukaan, seperti *Erode* dan *Smooth* untuk membentuk kontur tanah. Fitur ini menjadikan proses pembuatan dunia virtual semakin dinamis dan personal, karena pemain dapat menyesuaikan tampilan serta suasana dunia sesuai imajinasinya.

d. *Builders Club* (*Roblox* Premium)

Builders Club adalah bentuk keanggotaan premium dalam *Roblox* (sekarang dikenal sebagai *Roblox* Premium). Melalui fitur ini, pemain dapat memperoleh Robux secara harian, menjual dan menukar item, serta membangun lebih dari satu game dalam satu akun. Selain itu,

anggota *Bulders Club* juga dapat membuat grup dan melakukan perdagangan item digital. Fitur ini mendorong pemain untuk menjadi kreator profesional yang tidak hanya bermain, tetapi juga berwirausaha dala ekosistem ekonomi digital *Roblox*.

e. Sistem Keamanan dan *Chat*

Roblox juga dilengkapi dengan sistem keamanan yang kuat melindungi pemain, terutama anak-anak. Fitur *hat filter* otomatis menyaring kata-kata yang tidak pantas, dan *parental control* memberi orang tua kendali atas siapa yang dapat berinteraksi dengan anak mereka. Pemain di bawah usia 13 tahun memiliki pengaturan privasi yang lebih ketat dibandingkan dengan pemain dewasa. Dengan demikian, *Roblox* tidak hanya menyenangkan tetapi juga aman sebagai lingkungan bermain dan belajar.

f. *Roblox Education* dan *Roblox University*

Fitur edukatif ini berfungsi sebagai wadah belajar bagi pemain yang ingin mengembangkan keterampilan di bidang pemrograman, desain, dan logika berpikir. *Roblox Education* dan *Roblox University* menyediakan tutorial resmi serta panduan membuat *game* menggunakan *Roblox Studio* dan bahasa Lua. Melalui fitur ini, *Roblox* menjadi sarana pembelajaran berbasis teknologi kreatif yang menumbuhkan minat belajar STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) dengan cara yang menyenangkan.

g. *Customization* dan Avatar

Salah satu daya tarik utama *Roblox* adalah kemampuan untuk menyesuaikan tampilan karakter atau avatar. Pemain dapat memilih pakaian, gaya rambut, aksesori, dan ekspresi wajah dari katalog *Roblox*. Proses kustomisasi ini memungkinkan setiap pemain mengekspresikan identitas dan kreativitasnya secara bebas. Selain itu, avatar juga dapat bergerak secara realistis berkat peningkatan animasi dan detail grafis yang semakin baik dari waktu ke waktu.

h. Grafis dan *Gameplay*

Roblox terus memperbarui tampilan visual dan sistem permainannya. Fitur grafis yang lebih halus dan realistis memberikan pengalaman bermain yang lebih imersif. Selain itu, peningkatan pada *gameplay* membuat interaksi antar pemain terasa lebih natural dan menarik. Kombinasi antara kualitas grafis, sistem interaktif, dan kebebasan berkreasi menjadikan *Roblox* sebagai platform yang tidak hanya digemari untuk hiburan, tetapi juga untuk eksplorasi kreatif dan pembelajaran digital.

Menurut Cox dkk., (2021) *Roblox* memiliki fitur dan elemen kunci yang menjadi ciri khasnya, yaitu:

a. *Avatar Customization*

Pemain bebas mengubah penampilan karakternya, mulai dari pakaian, rambut, wajah, hingga aksesori. Elemen ini mendukung ekspresi diri dan kreativitas pemain dalam membangun identitas digital.

b. *Currency* dan *Trading* (*Robux*)

Robux digunakan sebagai mata uang virtual untuk membeli item, kendaraan, pakaian, atau akses khusus dalam *game*. Beberapa *game* juga memiliki mata uang internal untuk menambah tantangan ekonomi.

c. *Building Tools*

Fitur ini memungkinkan pemain membangun rumah, taman hiburan, atau dunia virtual mereka sendiri. Melalui fitur ini, anak-anak belajar tentang desain, tata ruang, dan berpikir sistematis.

d. Interaksi Sosial dan *Role Play*

Kunci utama dari RPG *Roblox* adalah berperan (*role playing*). Pemain dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu dalam dunia virtual. Ini mengajarkan keterampilan sosial dan kolaborasi.

e. Simulasi dan Pembelajaran

Sebagian *game* memiliki unsur edukatif tersembunyi seperti manajemen waktu, tanggung jawab, empati, dan kerja tim. *Roblox* menjadi sarana belajar yang menyenangkan karena pendidikan dikemas melalui permainan.

Berdasarkan uraian dari kedua ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Roblox* merupakan *platform* digital interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif dan kreatif bagi para pemain. Melalui fitur-fitur utamanya seperti *Roblox Studio*, *Model Tools*, *Plugins*, *Builders Club*, *Robux System*, serta *Roblox Education*, *Roblox* memberikan kebebasan kepada pemain untuk membangun dunia

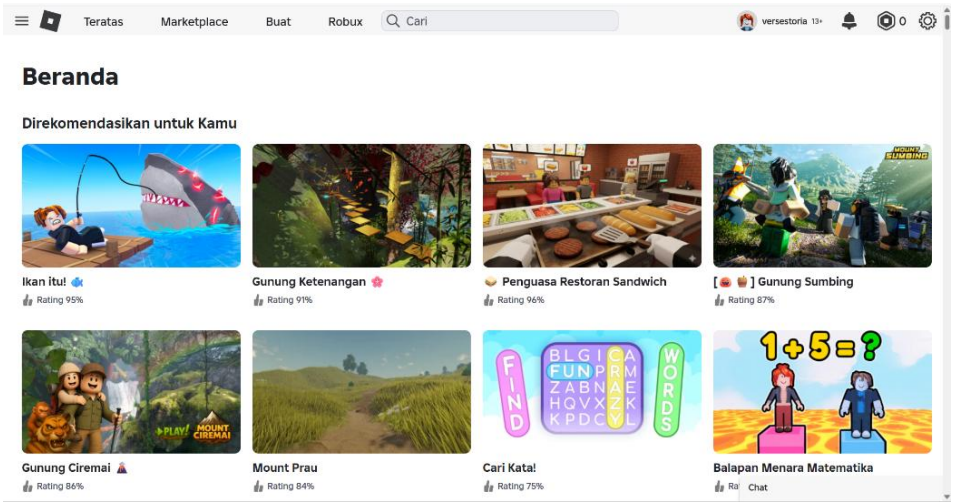
virtual, menciptakan permainan sendiri, dan berkolaborasi dengan pemain lain dalam lingkungan yang aman. Fitur-fitur tersebut juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir logis, kreatif, dan *problem solving*, sekaligus menanamkan nilai-nilai kewirausahaan serta tanggung jawab digital. *Roblox* tidak hanya menjadi ruang bermain, tetapi juga wadah belajar yang relevan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21.

Dalam konteks permainan *Role Playing Game* (RPG), *Roblox* menonjol karena menggabungkan unsur *gameplay*, interaksi sosial, dan pembelajaran yang bermakna. Elemen seperti *avatar customization*, *currency and trading* (*Robux*), *building tools*, serta interaksi sosial dan *role play* menjadikan *Roblox* sebagai wadah pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Melalui kegiatan bermain peran, pemain tidak hanya berimajinasi, tetapi juga belajar tentang empati, kerja sama, serta manajemen sumber daya. Selain itu, aktivitas RPG di *Roblox* memungkinkan pemain mengeksplorasi berbagai skenario kehidupan yang melatih pengambilan keputusan. Situasi-situasi tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial-emosional dalam lingkungan yang aman dan terarah**.**

Berbagai fitur yang ada di *Roblox* memberikan pengalaman belajar yang kontekstual karena pemain terlibat langsung dalam simulasi peran yang menyerupai kehidupan nyata. Proses interaksi dan pemecahan masalah yang terjadi selama permainan turut melatih keterampilan komunikasi, tanggung jawab, serta kreativitas siswaOleh karena itu, *Roblox* dapat

dipandang sebagai *platform* pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang mampu mengintegrasikan hiburan, pendidikan, dan pengembangan karakter secara seimbang.

5. Jenis-jenis *Game Roblox*



Gambar 3. Jenis-Jenis *Game Roblox*

Roblox memiliki berbagai jenis *game* yang diciptakan oleh para pemain dari seluruh dunia dengan tema dan genre yang sangat beragam. Setiap *game* di *Roblox* memiliki ciri khas tersendiri, mulai dari petualangan, simulasi kehidupan, hingga permaianan strategi dan edukasi. *Game role-playing* (RPG) di *Roblox* merupakan salah satu jenis permainan yang paling populer dan diminati oleh para pemain di seluruh dunia. Jenis *game* ini menonjol karena menawarkan kebebasan dalam berkreasi, kedalaman *gameplay*, serta interaksi sosial yang dinamis antarpemain. Melalui *game* RPG, pemain dapat berperan sesuai imajinasinya, menjelajahi dunia virtual, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang menyerupai kehidupan nyata.

Menurut Cox dkk., (2021) dalam buku *Roblox: Top Role-Playing Games*, terdapat sejumlah permainan RPG terpopuler yang menjadi daya tarik utama di *Roblox*, yaitu:

a. *Welcome to Bloxburg*

Game ini merupakan simulasi kehidupan sehari-hari, di mana pemain bisa membangun rumah, bekerja, berkeluarga, dan bersosialisasi. Pemain berperan layaknya warga kota virtual dan harus mengatur keseimbangan antara pekerjaan, kebutuhan, dan hiburan. Nilai yang ditekankan adalah tanggung jawab dan manajemen waktu.

b. *Brookhaven* (RP)

Brookhaven adalah GRP yang berfokus pada kehidupan sosial dan eksplorasi kota. Pemain bisa memiliki rumah, kendaraan, dan pekerjaan. Interaksi sosial antar pemain sangat dominan, pemain bisa berpura-pura menjadi tetangga, polisi, dokter, atau yang lainnya. game ini sangat populer karena fleksibilitasnya dalam membangun skenario kehidupan.

c. *Royale High*

Royale High mengangkat tema sekolah sihir dan fantasi. Pemain berperan sebagai murid yang bisa belajar, mengikuti kelas, bersosialisasi, dan berpartisipasi dalam acara seperti pesta dansa atau misi petualangan. *Game* ini mengajarkan kreativitas dan ekspresi diri melalui kostum, gaya, dan interaksi sosial yang positif.

d. *Adopt Me!*

Game ini adalah simulasi keluarga dan pengasuhan, di mana pemain dapat mengadopsi hewan peliharaan atau bayi virtual, menghias rumah, dan membangun kehidupan keluarga. Nilai utamanya adalah empati, kasih sayang, serta tanggung jawab dalam merawat sesuatu yang berharga.

e. *Robloxian High School*

Dalam *game* ini, pemain memerankan siswa sekolah menengah yang dapat mengikuti pelajaran, bergaul, serta menyesuaikan tampilan karakternya. *Game* ini lebih santai dan berfokus pada sosialisasi, kreativitas, dan ekspresi identitas diri.

f. *Theme Park Tycoon* 2

Game ini mengajak pemain menjadi pemilik taman hiburan (*theme park*). Pemain harus mengatur keuangan, mendesain wahana, dan menjaga kepuasan pengunjung. Melalui *game* ini, pemain belajar tentang perencanaan, strategi bisnis, dan kepuasan pelanggan.

g. *Bee Swarm Simulator*

Game ini menggabungkan unsur RPG dengan strategi. Pemain menjadi peternak lebah yang mengumpulkan madu, memperluas sarang, dan menjelajahi dunia. Game ini menanamkan nilai kerja keras, pengelolaan sumber daya, dan kerjasama antara pemain.

h. *Dungeon Quest*

Game bergenre petualangan fantasi di mana pemain bertarung melawan monster dan mengumpulkan harta karun. Pemain bisa

meningkatkan level, senjata, dan kemampuan karakter. Nilai yang ditekankan adalah kerja tim, strategi, dan ketekunan.

i. Ikan itu! (*Fish it!*)

Game ini mengajak pemain untuk memancing ikan di berbagai lokasi perairan virtual. Tujuannya adalah mendapatkan ikan langka dan menjual hasil tangkapan untuk memperoleh uang dalam permainan. *Game* ini melatih ketekunan, strategi, dan pengelolaan waktu karena pemain harus memilih umpan dan lokasi yang tepat untuk hasil terbaik.

j. *Mount* Prau

Game dengan konsep mirip pendakian Gunung Prau. Pemain menelusuri padang rumput dan lembah untuk mencapai puncak. Mengajarkan ketahanan dan kesabaran dalam menghadapi tantangan.

k. Cari Kata!

Game edukatif yang mengasah kemampuan bahasa melalui pencarian kata tersembunyi. Melatih konsentrasi, kosakata, dan kemampuan berpikir cepat.

l. Balapan Menara Matematika

Game edukatif bertema matematika. Pemain menjawab soal hitungan untuk menaiki menara, semakin cepat menjawab, semakin tinggi naik. Mendorong ketepatan dan kecepatan berpikir dalam berhitung.

Berdasarkan berbagai jenis permainan yang ditampilkan pada beranda *Roblox*, dapat disimpulkan bahwa setiap game memiliki alur dan

tujuan yang harus dijalankan secara runtut dan terstruktur agar pemain dapat mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam bermain *game*, khususnya pada genre *role-playing*, tidak hanya bergantung pada kecepatan atau ketangkasan, tetapi juga pada kemampuan merencanakan langkah, mengikuti urutan kegiatan, serta memahami proses secara sistematis.

6. Dampak Bermain *Game Roblox*

Dampak *game Roblox* dapat memberikan berbagai manfaat bagi pemainnya, terutama dalam konteks perkembangan sosial dan keterampilan digital. Dampak tersebut sangat bergantung pada cara, durasi, dan tujuan penggunaan game oleh individu. Apabila dimainkan secara seimbang, *Roblox* dapat menjadi sarana edukatif dan sosial yang bermanfaat. Namun, tanpa pengawasan dan pengendalian yang tepat, *Roblox* juga berpotensi menimbulkan pengaruh yang kurang baik terhadap perilaku dan kebiasaan pemain, khususnya anak-anak usia sekolah dasar.

a. Dampak Positif

Game Roblox memberikan sejumlah dampak positif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak dan remaja dalam konteks pembelajaran maupun interaksi sosial. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh antara lain:

1) bonding dengan teman di kala pelajaran jarak jauh;
2) membantu mengurangi tingkat stres melalui aktivitas bermain yang menyenangkan;

3) memberikan peluang bagi pemain untuk memperoleh *robux* sebagai bentuk apresiasi dalam ekosistem permainan;
4) menumbuhkan dan mengasah kreativitas melalui pembuatan dunia atau permainan sesuai imajinasi sendiri;
5) melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah saat menghadapi tantangan dalam permainan;
6) mengembangkan kemampuan dalam menyusun alur berpikir logis serta strategi untuk mencapai tujuan;
7) memberikan pengalaman awal dalam belajar *coding* dan membangun platform permainan sederhana;
8) meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi dan komputasi; serta
9) memperluas jaringan pertemanan baik di lingkungan lokal maupun global melalui interaksi daring yang positif (Awangga dkk., 2022).

b. Dampak Negatif

Permaian daring seperti *Roblox* juga memiliki sejumlah dampak negatif bagi para pemainnya, antara lain:

1) dapat menurunkan kondisi kesehatan pemain;
2) menimbulkan rasa malas dan berpotensi memicu perilaku menyimpang atau kriminal;
3) membuat pemain kehilangan kontrol waktu hingga lupa belajar, mengabaikan tugas, serta tanggung jawabnya;

4) menurunkan produktivitas karena sebagian besar waktu dihabiskan hanya untuk bermain *game*;
5) meningkatkan kecenderungan sikap agresif akibat terbiasa menyaksikan adegan kekerasan dalam permainan;
6) memicu ketegangan emosional antara orang tua dan anak, terutama ketika anak menunjukkan tanda-tanda kecanduan game (Pratiwi, 2019).

Secara keseluruhan, *Roblox* memiliki dua sisi yang saling berlawanan dalam memberikan pengaruh terhadap pemainnya. Di satu sisi, *game Roblox* dapat memberikan dampak positif seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi melalui fitur interaktif yang disediakan. Namun di sisi lain, *Roblox* juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan, seperti menurunyya kesehatan, munculnya rasa malas, lupa waktu dan tanggung jawab, meningkatnya sikap agresif, serta timbulnya konflik antara anak dan orang tua akibat kecanduan. Oleh karena itu, penggunaan *Roblox* perlu disertai dengan pengawasan dan pengendalian waktu bermain agar manfaatnya dapat lebih optimal dan risiko negatifnya dapat diminimalkan.

7. Indikator Intensitas Bermain *Game Roblox*

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tanpa memperhitungkan hasil akhir yang dicapai. Kegiatan ini dilakukan secara sukarela, tanpa adanya paksaan, tekanan, maupun kewajiban dari pihak luar. Melalui bermain, individu dapat

memenuhi kebutuhan perkembangan dalam aspek motorik, kognitif, bahasa, sosial, serta pembentukan nilai dan sikap hidup. Beberapa karakteristik dari kegiatan bermain antara lain: a) bermain dilakukan atas dasar kemauan sendiri; b) kegiatan bermain bertujuan untuk memberikan rasa senang dan kepuasan; c) tanpa adanya imbalan sekalipun, aktivitas bermain sudah memberikan kesenangan tersendiri; d) dalam bermain, proses atau aktivitas yang dilakukan lebih penting daripada hasil akhirnya; e) bermain menuntut keterlibatan aktif, baik secara fisik maupun mental; f) kegiatan bermain bersifat bebas dan tidak selalu harus sesuai dengan realitas; g) saat bermain, individu bertindak secara spontan sesuai dengan keinginannya pada saat itu; dan h) arti dan kesenangan dari bermain sepenuhnya ditentukan oleh pemain itu sendiri (Trisnani & Wardani, 2018). Dalam konteks permainan digital seperti *Roblox*, ciri-ciri tersebut tetap muncul karena siswa memilih bermain secara sukarela, menikmati proses eksplorasi virtual, serta terlibat aktif dalam aktivitas bermain maupun interaksi sosial.

Intensitas bermain *game Roblox* pada siswa menggambarkan tingkat keterlibatan mereka dalam game, yang terlihat dari seberapa sering siswa bermain, lama waktu yang digunakan, serta kedalaman aktivitas yang dilakukan (Hendriyani & Edi, 2025). Frekuensi dan durasi bermain menunjukkan seberapa besar waktu yang dicurahkan siswa untuk *Roblox*, sementara bentuk aktivitas seperti menyelesaikan misi, mendesain avatar, membuat dunia permianan, menyusun alur *game*, hingga *chatting* atau

komunikasi suara menunjukkan ragam keterlibatan kognitif dan sosial. Selain itu, motivasi bermian mencari hiburan, relaksasi, tantangan, atau ingin bersosialisasi, turut memengaruhi seberapa intens siswa berinteraksi dengan *game*. Durasi bermain *game online* yang relatif ideal bagi siswa sekolah dasar adalah maksimal 2 jam perhari, sedangkan durasi bermain yang melebihi 3 hingga 3,5 jam perhari berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan pola tidur, penurunan konsentrasi, dan kurangnya waktu untuk aktivitas akademik (Kurniasih, 2022). Waktu bermain bisa dilakukan di hari sekolah (setelah pembelajaran) atau diakhir pekan, tingkat fokus, keterlibatan emosional, serta partisipasi dalam komunitas *Roblox* juga menjadi indikator penting untuk memahami sejauh mana siswa terikat dalam aktivitas di *Rolox*.

Dalam merumuskan indikator intensitas bermain *game Roblox*, dilakukan sintesa dari beberapa sumber teoretis di atas yang relevan. Sintesa ini bertujuan menyusun indikator yang jelas, terukur, dan sesuai dengan fokus penelitian. Hasil sintesa tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Sintesa Indikator Intensitas Bermain *Game Roblox*

Sumber 1 (Trisnani & Wardani, 2018)	Sumber 2 (Hendriyani & Edi, 2025)	Sumber 3 (Kurniasih, 2022)	Hasil Sintesa
1. Bermain dilakukan secara sukarela. 2. Bertujuan memperoleh kesenangan. 3. Proses lebih penting daripada hasil.	1. Frekuensi bermain. 2. Durasi bermain. 3. Ragam aktivitas dalam *Roblox*. 4. Motivasi bermain. 5. Tingkat	1. Batas durasi ideal (≤ 2 jam/hari). 2. Durasi berisiko (> 3–3,5 jam/hari). 3. Waktu bermain (hari sekolah/akhir pekan).	1. Frekuensi bermain. 2. Durasi bermain. 3. Waktu bermain. 4. Ragam aktivitas dalam *Roblox*. 5. Motivasi

4. Melibatkan keterlibatan aktif fisik dan mental. 5. Bersifat bebas dan spontan.	keterlibatan kognitif dan sosial.	4. Dampak terhadap konsentrasi dan pola tidur.	bermain. 6. Tingkat keterlibatan (fisik, kognitif, sosial, emosional). 7. Pengelolaan waktu bermain (kategori ideal dan berisiko). 8. Sifat sukarela dalam bermain.

Berdasarkan ketiga sumber yang terlampir di atas, intensitas bermain *game Roblox* dapat dipahami sebagai tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain digital yang tercermin melalui frekuensi bermain, durasi bermain, waktu bermain, dan ragam aktivitas yang dilakukan dalam *Roblox*. Keempat indikator tersebut mempresentasikan aspek kuantitatif (seberapa sering dan lama bermain) serta aspek keterlibatan aktivitas dalam permainan.

Alasan pembatasan indikator adalah agar variabel intensitas bermain tetap terfokus pada tingkat keterlibatan yang dapat diukur secara objektif. Selain itu, frekuensi, durasi, waktu, dan ragam aktivitas sudah cukup mewakili konstruk intensitas tanpa memperluas pada aspek lain seperti motivasi atau dampak, yang berpotensi menjadi variabel berbeda dalam penelitian. Pembatasan ini juga bertujuan untuk menjaga kejelasan operasional variabel dalam penelitian korelasional sehingga tidak terjadi tumpang tindih antarvariabel.

Adapun indikator intensitas bermain *game Roblox* secara lebih jelas adalah sebagai berikut:

a. Frekuensi bermain yaitu seberapa sering siswa bermain *Roblox* per hari atau per minggu.
b. Durasi bermain yaitu lamanya waktu bermain dalam satu sesi dan total jam bermain mingguan.
c. Waktu bermain yaitu periode atau momen ketika siswa memilih untuk bermain, baik pada hari sekolah, akhir pekan, maupun pada jam-jam tertentu dalam sehari.
d. Ragam aktivitas dalam *Roblox* yaitu bermain *game*, membuat dunia virtual, mendesain avatar, menyusun alur permainan, berinteraksi bersama pemain lain via *chat* atau *on mic*, dan menyelesaikan tantangan dalam *game Roblox*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game Roblox* tidak hanya dilihat dari frekuensi dan durasi bermain, tetapi juga dari bagaimana siswa memanfaatkan fitur permainan untuk bereksplorasi, berkreasi, dan berinteraksi. Dengan demikian, *Roblox* tidak sekadar menjadi hiburan, melainkan juga ruang yang membentuk pengalaman, kreativitas, dan dinamika sosial siswa.

8. Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial dikemukakan oleh Albert Bandura yang menyatakan bahwa sebagian besar perilaku manusia dipelajari melalui proses observasi dan peniruan terhadap orang lain (Wahab & Rosnawati, 2021). Dalam teori ini, belajar tidak hanya terjadi karena pengalaman langsung, tetapi juga melalui pengamatan terhadap lingkungan sosial.

Proses belajar melibatkan empat tahap, yaitu perhatian (*attention*), penyimpanan (*retention*), reproduksi (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*) (Nurhayani & Slistina, 2022). Artinya, seseorang akan belajar ketika ia memperhatikan suatu perilaku, mengingatnya, kemudian menirukan perilaku tersebut jika ada dorongan atau hasil yang diinginkan. Melalui proses ini, individu dapat membentuk keterampilan, nilai, dan pola pikir baru yang diperoleh dari lingkungan sosialnya. Proses tersebut menunjukkan bahwa kualitas lingkungan sosial memiliki pengaruh besar terhadap pola belajar dan perkembangan perilaku individu.

Dalam konteks bermain game *Roblox*, teori Bandura menjelaskan bahwa siswa belajar melalui interaksi dan pengamatan terhadap pemain lain. Saat bermain, anak memperhatikan bagaimana orang lain bermain di dunia virtual, menyusun alur permaian, atau menciptakan karakter, lalu menirunya dan mengembangkannya sesuai kreativitasnya sendiri. Intensitas bermian yang tinggi berarti anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar melalui observaasi dan pengalaman sosial. Secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir, berimajinasi, dan mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan narasi. Dengan demikian, teori belajar sosial mendasari bahwa aktivitas bermain *game* tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga berpotensi mendukung perkembangan keterampilan kognitif dan kreatif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman permainan yang interaktif dapat menjadi sumber belajar yang memperkaya proses perkembangan anak.

C. Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Roblox* dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Intensitas bermain *game Roblox* dapat memiliki pengaruh yang beragam terhadap keterampilan menulis narasi siswa. Ketika siswa sering berinteraksi dengan dunia virtual *Roblox*, mendesian karakter, merancang alur permainan, dan berkomunikasi melalui *chat* atau *on mic*. Hal ini berpotensi meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan bercerita yang kemudian dapat dituangkan dalam bentuk tulisan. Sebagai contoh, dalam buku yang berjudul *Roblox A Great Game* karya Bolte (2022), disebut bahwa *game Roblox* memungkinkan pemain untuk mengekspresikan gagasan mereka ke dalam bentuk dunia virtual interaktif, menciptakan berbagai jenis permainan serta mengembangkan permainan sesuai dengan kreativitas masing-masing. Oleh sebab itu, semakin sering siswa bermain dan mengekplorasi *Roblox*, semakin mereka terbiasa menyusun alur cerita, membayangkan tokoh, konflik, dan resolusi yang sesuai dengan proses menulis karangan narasi. Hal ini sejalan dengan teori kontruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan tidak sekedar diperoleh dari guru, tetapi dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi (Nurhayati dkk., 2024). Dalam konteks ini, pengalaman siswa dalam bermain *Roblox* menjadi saran konstruktif bagi mereka untuk membangun pemahaman tentang alur, karakter, dan konflik yang kemudian dapat diaplikasikan dalam menulis karangan narasi.

Game yang memiliki nilai edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang atau dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran melalui

aktivitas yang menarik dan interaktif (Siti Rohmatun dkk., 2025). Pengembangan keterampilan menulis, permainan edukatif dapat berfungsi sebagai media yang menstimulasi imajinasi, memudahkan siswa memahami alur cerita, serta melatih kemampuan mereka dalam menyusun narasi. Melalui pengalaman bermain menuntut perencanaan, pengambilan keputusan, dan penciptaan skenarion, siswa terdorong untuk mengorganisasi ide, memilih bahasa yang sesuai, serta membangun kerangka cerita secara lebih terarah sehingga berkontribusi pada peningkatan keterampilan menulis mereka.

Namun demikian, intensitas yang tinggi juga dapat membawa dampak negatif terhadap keterampilan menulis karangan narasi. Jika waktu yang dihabiskan untuk bermain *Roblox* terlalu besar, siswa bisa kehilangan waktu untuk praktik menulis, membaca referensi, atau merefleksikan pengalaman mereka yang sangat diperlukan dalam menulis narasi yang bermakna (Mulawarman dkk., 2020). Akibatnya, meskipun mereka memiliki imajinasi yang kuat, kemampuan mengorganisasikan ide, menggunakan bahasa secara tepat, dan menyusun kerangka narasi bisa terganggu. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memoderasi intensitas bermain agar dampak positifnya bisa dimaksimalkan, dan resiko terhadap keterampilan menulis tidak berkembang menjadi hambatan.

D. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian telah menyoroti pengaruh *game Roblox* terhadap kemampuan belajar siswa. Sebagai platform interaktif, *Roblox* dinilai mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir. Penelitian ini bertujuan

mengkaji hubungan antara intensitas bermain *Roblox* dengan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas tinggi di Gugus Semangat. Berikut penelitian relevan yang mendukung kajian ini:

Penelitian *pertama* oleh Yuliastika dkk., (2023) "Motif Penggunaan *Game Online Roblox* pada Anak Usia Sekolah" menggunakan metode kualitatif fenomenologi dengan subjek anak-anak usia sekolah dasar yang aktif bermain *Roblox*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak bermain *Roblox* karena rasa ingin tahu, pengaruh teman sebaya, serta kebutuhan untuk berekspresi dan bersosialisasi. *Roblox* menjadi sarana hiburan dan wadah kebersamaan anak-anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena sama-sama membahas aktivitas bermain *Roblox* pada anak usia sekolah dasar dengan fokus menekankan motif dan makna sosial bermain *Roblox*, sementara penelitian ini menelusuri hubungan antara intensitas bermain *Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas tinggi sekolah dasar di satu gugus dan menggunakan studi korelasi.

Penelitian *kedua* oleh Göksel & Kobak (2023) dengan judul "*Online Game Platforms that Aid Children in Developing 21st Century Skill: The Case of Roblox*" menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan subjek anak berusia 9-12 tahun. Melalui wawancara semi-terstruktur, penelitian ini menemukan bahwa *Roblox* mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Temuan menunjukkan bahwa *Roblox* memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen, berkreasi, dan bekerja sama. Persamaannya dengan penelitian penulis tampak

pada perhatian terhadap pengaruh *Roblox* terhadap perkembangan kemampuan berpikir dan berbahasa yang menjadi dasar dalam proses menulis. Namun, penelitian ini berbeda dari penelitian penulis karena menggunakan metode kualitatif, memiliki subjek yang lebih luas dari segi usia, dan bertujuan mengidentifikasi keterampilan abad ke-21 secara umum, sedangkan penelitian penulis berfokus pada hubungan intensitas bermain dengan keterampilan menulis narasi sebagai kemampuan spesifik dengan subjek penelitian siswa kelas IV-VI sekolah dasar dalam satu gugus.

Penelitian *ketiga* Sinar dkk., (2023a) berjudul "*The Need for Digital Lieracy and Students Perceptions of Using Game as Learning Media to Improve Their Multimodal Literacy*" menggunakan metode deskriptif dengan survei terhadap siswa kelas dua SMP Negeri di Medan pada tahun ajaran 2021-2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap literasi digital serta persepsi mereka terhadap penggunaan *game Roblox* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan literasi multimodal bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan tinggi terhaadap literasi digital dan memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Roblox* dalam pembelajaran. Penelitian ini relevan karena sama-sama memmbahas pengaruh *Roblox* terhadap kemampuan berbahasa siswa, namun berbeda dari segi pendekatan, di mana penelitian penulis menggunakan metode kuantitaif korelasional untuk mengkaji hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas tinggi di sekolah dasar pada satu gugus.

Penelitian *keempat* dilakukan oleh Han dkk., (2023) berjudul "*Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning*" yang menggunakan metode kajian sistematis (*Systematic Review*) terhadap 40 penelitian terkait *Roblox* dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa *Roblox* memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan belajar, serta kemampuan kognitif dan nonkognitif siswa, meskipun masih menghadapi kendala seperti siber dan kurangnya desain pembelajaran yang terarah. Persamaan dengan penelitian penulis terlihat pada landasan bahwa *Roblox* memiliki kemampuan mendukung aspek berpikir dan komunikasi yang sejalan dengan proses menulis. Perbedaannya terletak pada bentuk penelitian yang berupa tinjauan literatur, tujuan yang bersifat sintesis teori, serta hasil yang memberikan gambaran umum, sedangkan penelitian penulis menghasilkan bukti empiris langsung mengenai hubungan intensitas bermain *Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi.

Penelitian *kelima* oleh Alhasan dkk., (2023) berjudul "*Roblox in Higher Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions for Multimedia Learning* " menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Roblox* berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, kreativitas, dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis proyek dan gamifikasi. Persamaannya dengan penelitian penulis terlihat pada perhatian terhadap aspek kreativitas dan komunikasi sebagai kemampuan yang berkaitan dengan proses menulis. Perbedaannya terletak pada konteks pendidikan tinggi

sebagai subjek, tujuan yang lebih menyoroti penerimaan teknologi dan pengembangan pembelajaran multimedia, serta cakupan kajian yang bersifat teoritis, sementara penelitian penulis meneliti siswa sekolah dasar dengan fokus pada hubungan intensitas bermain *game Roblox* dan keterampilan menulis secara langsung.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Roblox* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, serta kemampuan sosial dan berbahasa siswa khusunya dalam mengembangkan keterampilan menulis karangan narasi. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada penggunaan *Roblox* sebagai media pembelajaran langsung di kelas atau analisis konseptual tentang potensinya, belum ada penelitian yang spesifik mengkaji hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* sebagai aktivitas digital dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar kelas tinggi. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam tiga aspek utama yakni: 1) fokus penelitian terletak pada aktivitas bermain *Roblox* secara non-formal dan hubungannya dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV-VI sekolah dasar, berbeda dari penelitian sebelumnya yang menyoroti *Roblox* sebagai media pembelajaran formal; 2) pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode korelasional kuantitatif, sedangkan penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan metode kualitatif fenomenologi atau eksperimen; dan 3) konteks penelitian dilakukan pada satu gugus di Gugus Semangat, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, yang belum banyak dijadikan lokasi

penelitian terakit hubungan antara aktivitas bermain *game* digital dan kemampuan literasi tulis siswa sekolah dasar.

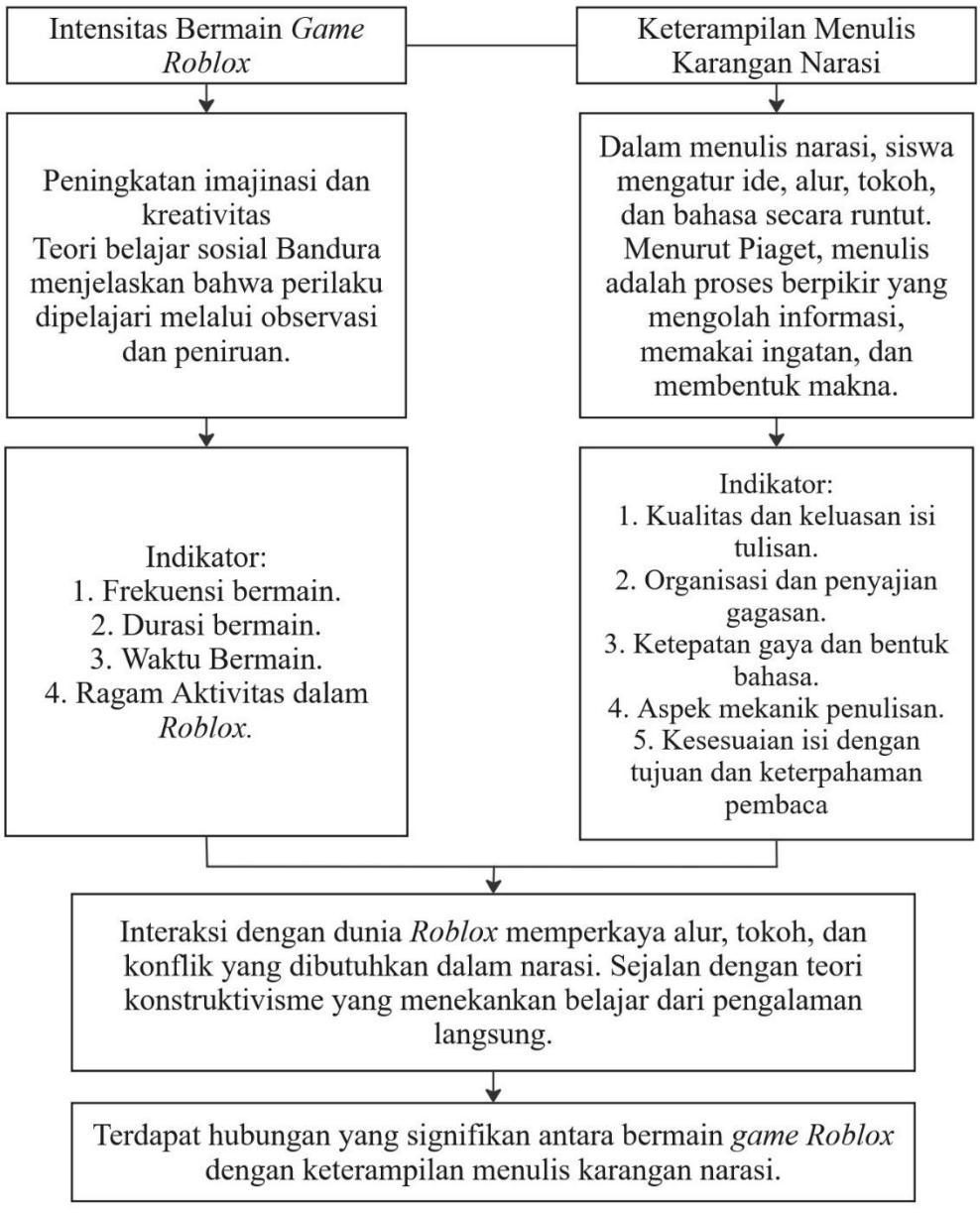
E. Kerangka Pemikiran

Berbagai kajian menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* digital, termasuk *Roblox*, dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan kreativitas, kemampuan menyusun alur, serta ekspresi ide. Dalam *Roblox*, siswa terlibat dalam kegiatan merancang dunia, mengembangkan karakter, dan menentukan alur cerita, yang secara tidak langsung memiliki kesesuaian dengan proses menulis karangan narasi. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman imajinatif dan simbolik yang relevan dengan pengembangan keterampilan berbahasa tulis.

Ditinjau dari perspektif teori kognitif, sosial, dan konstruktivisme, pengalaman belajar yang bersifat aktif melalui observasi, peniruan, serta eksplorasi dapat membantu siswa membangun pengetahuan dan keterampilan secara bertahap. Interaksi dan pengalaman yang diperoleh selama bermain *Roblox* berpotensi memengaruhi cara siswa mengorganisasikan gagasan, menyusun alur cerita, dan menuangkan ide dalam bentuk tulisan. Namun demikian, intensitas bermain yang tidak terkelola secara proporsional juga berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas belajar, termasuk kegiatan menulis.

Berdasarkan uraian tersebut, intensitas bermain *game Roblox* dipandang sebagai salah satu faktor yang diduga memiliki hubungan dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk

mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV-VI sekolah dasar di Gugus Semangat, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang.



Gambar 4. Kerangka Pemikiran

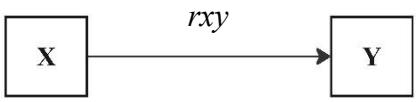
F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Teradapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game *Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV-VI sekolah dasar di Gugus Semangat, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah."

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan dengan metode korelasional. Metode korelasional adalah pendekatan statistik yang digunakan untuk mengukur tingkat atau derajat hubungan antara dua variabel yang diteliti tanpa memberikan perlakuan secara langsung terhadap subjek penelitian (Sudaryana & Agusiady, 2022). Dalam penelitian ini yang diukur adalah hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV-VI sekolah dasar. Desain penelitian korelasional ini menggambarkan bahwa setiap perubahan pada variabel X akan dihubungkan dengan perubahan pada variabel Y (Sugiyono, 2013). Korelasi antara kedua variabel tersebut dilambangkan dengan *rxy*, yang menunjukkan arah dan kekuatan hubungan di antara keduanya. Secara visual, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Desain Penelitian Korelasional Sederhana

Keterangan:

X : Intensitas bermaian *game Roblox*

Y : Keterampilan menulis karangan narasi

rxy : Hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi

Desain penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game Roblox* dan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi, sekaligus mengukur seberapa kuat hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai keterkaitan antara aktivitas digital dan keterampilan menulis siswa.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fokus utama dalam suatu kajian ilmiah. Penulis mengangkat judul penelitian "Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Roblox* dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IV-VI Sekolah Dasar". Berdasarkan judul tersebut, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas atau *Independent Variables* (X)

   Menurut Creswell (2014), variabel bebas adalah variabel yang diduga menjadi penyebab, memengaruhi, atau memberikan dampak terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah intensitas bermain *game Roblox*.

2. Variabel Terikat atau *Dependent Variables* (Y)

   Menurut Creswell (2014), variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau bergantung pada variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV-VI sekolah dasar.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel disusun untuk memastikan konsistensi dalam proses pengumpulan data dengan cara memberikan batasan yang jelas terhadap ruang lingkup variabel yang diteliti. Definisi operasional merupakan bentuk penjabaran dari variabel yang digunakan oleh peneliti agar dapat diukur secara terarah dan objektif (Sugeng, 2022). Dalam penelitian berjudul "Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Roblox* dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV-VI Sekolah Dasar", uraian definisi operasional dari masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Intensitas Bermain *Game Roblox* (X)

   Intensitas bermain *game Roblox* adalah tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain *game Roblox* yang diukur berdasarkan frekuensi dan durasi waktu bermain dalam periode tertentu. *Roblox* merupakan *platform* permainan berbasis metaverse yang memungkinkan pengguna untuk membuat dunia virtual, berinteraksi, dan berimajinasi dalam berbagai skenario permainan.

2. Keterampilan Menulis Karangan Narasi (Y)

   Keterampilan menulis karangan narasi merupakan kemampuan seseorang dalam menulis dengan menyusun ide dan peristiwa secara logis, sistematis, serta memenuhi struktur cerita yang utuh, baik berdasarkan fakta atau pengalaman pribadi maupun hasil imajinasi. Keterampilan ini mencakup kemampuan menyusun alur cerita, menentukan tokoh, latar, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu, kelompok, atau objek yang menjadi sumber data utama dalam sebuah penelitian. Subjek dipilih karena memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan fokus penelitian sehingga mampu memberikan informasi yang dibutuhkan peneliti. Adapun subjek penelitian sebagai berikut:

1. Populasi

   Menurut Sugiyono (2013), populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sehingga dapat dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV-VI dengan jumlah 174 siswa di Gugus Semangat, yang meliputi SDN Candisari, SDN Sidomulyo, SDN Karangkajen, dan SDN Purwosari di Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang.

2. Sampel

   Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dipilih agar mampu mewakili keseluruhan populasi penelitian (representatif). Pada penelitian ini, sampel terdiri atas siswa kelas IV hingga VI berjumlah 51 siswa yang memenuhi kriteria bermain *game Roblox* di Gugus Semangat di Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang. Sampel tersebut dianggap representatif karena secara langsung menggambarkan kelompok siswa yang relevan dengan fokus penelitian.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling,* yang termasuk ke dalam metode *nonprobability sampling.* Teknik ini dipilih berdasarkan tujuan penelitian untuk mewakili populasi. Pada metode ini, pemilihan subjek didasarkan pada karakteristik atau kriteria tertentu yang dianggap relevan dengan ciri-ciri populasi yang telah ditentukan (Munir & Sholehah, 2023). Adapun karakteristik subjek yang dipilih dalam penelitian ini yaitu:

a. Siswa yang aktif bermain *game Roblox* minimal satu kali atau 3 jam dalam seminggu.
b. Siswa yang telah mendapatkan materi pembelajaran menulis karangan narasi di sekolah.
c. Siswa yang bersedia berpasrtisipasi dalam kegiatan penelitian dengan seizin guru kelas .

Penggunaan teknik *purposive sampling* dalam penelitian ini memungkinkan peneliti memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu tersebut diharapkan dapat menghasilkan data yang lebih relevan dan akurat, sehingga tujuan penelitian terkait hubungan bermain *game Roblox* dengan kemampuan menulis karangan narasi dapat tercapai secara optimal.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Gugus Semangat yang berada di Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, dengan kode pos

56195. Gugus ini meliputi SDN Candisari, SDN Sidomulyo, SDN Karangkajen, dan SDN Purwosari. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan prosedur yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam suatu penelitian. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa metode pengumpulan data adalah langkah yang ditempuh peneliti untuk mengumpulkan berbagai data, informasi, dan fakta empiris di lapangan sebagai dasar pemenuhan kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Angket

   Angket atau kuesioner sebagai metode pengumpulan data merupakan teknik yang dilakukan dengan memberikan seperangkat instrumen kepada responden untuk diisi secara tertulis, kemudian dikembalikan kepada peneliti (Djaali, 2021). Pengumpulan data melalui angket dapat diberikan secara langsung kepada responden melalui pertemuan tatap muka. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket tertutup. Menurut Arikunto dalam Puspita (2025), menjelaskan angket tertutup merupakan instrumen yang disusun sedemikian rupa sehingga responden hanya perlu memberi tanda centang pada pilihan jawaban yang tersedia. Dalam penelitian ini, angket tersebut disajikan menggunakan Skala Likert 1- 5 yang berisi pernyataan-pernyataan terkait indikator intensitas bermain *game Roblox*.

2. Tes Unjuk Kerja

Tes merupakan suatu prosedur penelitian yang disusun dalam bentuk rangkaian tugas terstruktur dan terstandarisasi, kemudian diberikan kepada individu atau kelompok yang menjadi unit analisis untuk dikerjakan, dijawab, atau direspons, baik secara tertulis, lisan, maupun melalui tindakan (Djaali, 2021). Tes dapat dipahami sebagai instrumen pengukuran yang memiliki standar objektif dalam suatu kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini, bentuk tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja, yakni siswa diminta menyelesaikan satu tugas menulis karangan narasi pada lembar kertas yang telah disediakan. Hasil tulisan tersebut dikumpulkan dan kemudian dinilai untuk menggambarkan tingkat keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan alat ukur guna mengetahui tingkat signifikansi hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis siswa kelas IV–VI sekolah dasar di gugus semangat Kecamatan Secang. Dalam upaya memperoleh data yang akurat, peneliti menyusun instrumen yang terstandar dan sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen tersebut disusun secara terstandar untuk memperoleh data yang objektif dan akurat. Adapun instrumen penelitian yang digunakan meliputi:

1. Lembar Angket

Instrumen yang digunakan untuk mengukur intensitas bermain *game Roblox* adalah angket tertutup dengan skala Likert lima pilihan jawaban,

yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (ST), Ragu-ragu (RG), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket yang dibuat terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Angket ini disusun berdasarkan indikator yang merujuk pada teori intensitas bermain *game Roblox* (Hendriyani & Edi, 2025; Kurniasih, 2022; Trisnani & Wardani, 2018). Setiap butir disusun menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa kelas IV-VI sekolah dasar. Adapun kisi-kisi angket sebagai acuan penyusunan instrumen penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Angket Intensitas Bermain *Game Roblox*

Indikator	**Sub Indikator**	**Nomor Item**		
		+	**-**	**Jml**
Frekuensi bermain	Frekuensi harian	1, 3	2,4,5	5
	Frekuensi mingguan	6,7	8,9	4
Durasi bermain	Durasi per sesi	10	11, 12, 13	4
	Durasi total per minggu	14, 15	16, 17	4
Waktu bermain	Bermain pada hari sekolah	18, 19, 20	21, 22	5
	Bermain akhir pekan/jam tertentu	23, 24	25, 26	4
Ragam aktivitas dalam *Roblox*	Variasi jenis *game* yang dimainkan	27, 28, 29	30, 31	5
	Aktivitas kreatif: menyusun alur dan mendesain avatar	32, 33, 34	35, 36	5
	Motivasi bermain: hiburan, tantangan, dan kreativitas	37, 38, 39	40, 41	5
	Interaksi sosial: *chat, on mic*, dan kerja sama tim	42, 43	44, 45, 46	5
Total				**46**

2. Lembar Tes Unjuk Kerja

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes unjuk kerja untuk menilai keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV–VI. Melalui tes ini, siswa diminta menyusun sebuah karangan berdasarkan indikator teori keterampilan menulis (Madu, 2024; Munirah, 2015; Nurgiyantoro, 2018), sehingga keterampilan menulis siswa dapat dianlisis dengan baik. Instrumen ini bertujuan memperoleh gambaran autentik mengenai kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun alur, dan menggunakan bahasa secara tepat dalam sebuah karangan narasi. Adapun kisi-kisi lembar tes unjuk kerja disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Tes Unjuk Kerja Menulis Karangan Narasi

No	Indikator	Sub Indikator	Ranah Kognitif	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kualitas dan keluasan isi tulisan	Siswa mampu membuat ide/gagasan secara jelas, relevan dengan tema, serta menghasilkan cerita yang menarik.	C6 (Mencipta)	1	1
2.	Organisasi dan penyajian gagasan	Siswa mampu menghubungkan struktur narasi lengkap (orientasi–komplikasi–resolusi), dengan jelas.		2	1

3.	Ketepatan gaya dan bentuk bahasa	Siswa mampu membuat pemilihan kata yang tepat dan variatif, menggunakan kalimat efektif dan komunikatif, serta menjaga konsistensi gaya penulisan sesuai karakter cerita.	3	1
4.	Aspek mekanik penulisan	Siswa mampu memperjelas ejaan dan tanda baca dengan tepat, menggunakan tata bahasa yang benar, serta menghasilkan tulisan yang rapi dan mudah dibaca.	4	1
5.	Kesesuaian isi dengan tujuan dan keterpahaman pembaca	Siswa mampu menyajikan tulisan dengan tujuan makna yang jelas sehingga mudah dibaca.	1	1
		Total		**4**

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas merujuk pada tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur konsep yang menjadi fokus penelitian. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur aspek yang memang hendak diukur serta dapat mengungkap data variabel secara akurat dan sesuai

dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Teknik ini dipilih untuk menentukan sejauh mana butir instrumen memberikan kontribusi terhadap variabel bebas maupun variabel terikat (Sugiyono, 2013). Adapun uji validitas dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

a. Validitas Isi (*Expert Judgement*)

Validitas isi dalam penelitian ini bertujuan memastikan setiap butir instrumen angket maupun lembar kisi-kisi tes unjuk kerja telah mewakili seluruh aspek yang hendak diukur. Prosedur penilaian dilakukan melalui *expert judgement* oleh dosen ahli bahasa yaitu Ibu Azza Azkiya, M.Pd., salah satu dosen Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Magelang. Para ahli diminta menilai kesesuaian indikator, sub-indikator, dan butir pernyataan dengan konstruk intensitas bermain *game Roblox*, selain itu, validitas isi juga diterapkan pada instrumen tes unjuk kerja keterampilan menulis karangan narasi. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi sehingga instrumen yang dihasilkan benar-benar mencerminkan isi pengukuran yang relevan dan representatif.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

No	Instrumen	Nilai Rata-rata	Keterangan
1.	Lembar angket intensitas bermain *game Roblox*	85	Sangat baik dan layak digunakan dengan sedikit revisi

No	Instrumen	Nilai Rata-rata	Keterangan
2.	Lembar tes unjuk kerja keterampilan menulis karangan narasi	87	Sangat baik dan layak digunakan dengan sedikit revisi

Hasil penilaian dari dosen ahli menunjukkan bahwa lembar angket intensitas bermain *game Roblox* memperoleh nilai rata-rata sebesar 85, sedangkan lembar tes unjuk kerja keterampilan menulis karangan narasi memperoleh nilai rata-rata 87. Kedua instrumen tersebut berada pada kategori sangat baik dan dinyatakan dapat digunakan dengan melakukan perbaikan ringan sesuai saran validator. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data pada tahap penelitian selanjutnya.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk dalam penelitian ini diperoleh melalui proses uji coba instrumen angket intensitas bermain *game Roblox* kepada 25 siswa yang dipilih sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu memiliki kriteria yang sama di luar sampel penelitian utama. Pemilihan responden yang berbeda dari subjek penelitian bertujuan memastikan bahwa instrumen yang diuji tidak terpengaruh oleh kondisi atau karakteristik sampel inti sehingga hasil validasi benar-benar mencerminkan kualitas konstruk yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics* 27 *for Windows*

dengan teknik koefisien korelasi *product moment*. Kriteria penentuannya apabila suatu butir dinyatakan valid apabila memenuhi dasar pengambilan keputusan berikut:

a. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi (Sig.) 0,05 maka butir instrumen dinyatakan valid.

b. Apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi (Sig.) 0,05 maka butir tersebut dinyatakan tidak valid dan perlu diperbaiki atau dieliminasi.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Angket Intensitas Bermain *Game Roblox*

Nomor Pernyataan	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0,396	0,561	Sangat Valid
2	0,396	0,024	**Tidak Valid**
3	0,396	0,450	Valid
4	0,396	0,417	Valid
5	0,396	0,522	Sangat Valid
6	0,396	0,539	Sangat Valid
7	0,396	0,467	Valid
8	0,396	0,407	Valid
9	0,396	0,393	Valid
10	0,396	0,453	Valid
11	0,396	0,575	Sangat Valid
12	0,396	0,502	Valid
13	0,396	0,350	**Tidak Valid**
14	0,396	0,275	**Tidak Valid**
15	0,396	0,521	Sangat Valid
16	0,396	0,793	Sangat Valid
17	0,396	0,562	Sangat Valid
18	0,396	0,502	Valid
19	0,396	0,609	Sangat Valid
20	0,396	0,054	**Tidak Valid**
21	0,396	0,409	Valid

Nomor Pernyataan	R tabel	R hitung	Keterangan
22	0,396	0,531	Sangat Valid
23	0,396	0,601	Sangat Valid
24	0,396	0,084	**Tidak Valid**
25	0,396	0,683	Sangat Valid
26	0,396	0,665	Sangat Valid
27	0,396	0,590	Sangat Valid
28	0,396	0,438	Valid
29	0,396	0,071	**Tidak Valid**
30	0,396	0,497	Valid
31	0,396	0,524	Sangat Valid
32	0,396	0,036	**Tidak Valid**
33	0,396	0,481	Valid
34	0,396	0,469	Valid
35	0,396	0,566	Sangat Valid
36	0,396	0,578	Sangat Valid
37	0,396	0,472	Valid
38	0,396	0,278	**Tidak Valid**
39	0,396	0,451	Valid
40	0,396	0,632	Sangat Valid
41	0,396	0,320	**Tidak Valid**
42	0,396	0,537	Sangat Valid
43	0,396	0,035	**Tidak Valid**
44	0,396	0,470	Valid
45	0,396	0,447	Valid
46	0,396	0,505	Valid
Jumlah Sangat Valid			18
Jumlah Valid			10
Jumlah Tidak Valid			36

Berdasarkan hasil uji coba instrumen intensitas bermain *game Roblox* yang digunakan dalam penelitian ini, diperoleh 18 butir pernyataan berkategori sangat valid, 18 butir berkategori valid, dan 10 butir dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, sebanyak 36 dari 46 butir pernyataan (78,26%) termasuk dalam kategori sangat valid dan

valid. Namun, dalam penelitian ini hanya digunakan 28 butir pernyataan karena jumlah tersebut telah mewakili seluruh indikator yang ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas item telah memenuhi kriteria kelayakan, sehingga instrumen dapat dikatakan memiliki tingkat keandalan yang baik. Meskipun jumlah butir yang tidak valid relatif terbatas, keberadaannya tetap perlu dicermati agar kualitas dan ketepatan data yang dihasilkan tetap terjaga. Secara keseluruhan, angket yang memenuhi kriteria validitas tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian pada tahap selanjutnya.

2. Reliabilitas

Reliabilitas instrumen berfungsi untuk menilai sejauh mana suatu alat ukur menunjukkan konsistensi dan keandalannya ketika digunakan dalam proses pengumpulan data (Anshori & Iswati, 2019). Instrumen yang baik tidak mempengaruhi atau mengarahkan responden untuk memilih jawaban tertentu, melainkan mampu menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Secara kuantitatif, reliabilitas dinyatakan melalui koefisien reliabilitas, yaitu suatu indeks yang menggambarkan tingkat keterpercayaan instrumen dalam mengukur variabel penelitian secara konsisten.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan mengujicobakan instrumen angket kepada 25 siswa yang tidak termasuk dalam sampel penelitian utama. Analisis reliabilitas kemudian dilakukan dengan bantuan program IBM SPPS 27 *for Windows* menggunakan

Cronbach's Alpha. Berikut dasar pengambilan keputusan menurut Mulyati dkk., (2024) suatu isntrumen dinyatakan reliabel apabila:

a. Nilai koefisien alpha ≥ 0.90 maka reliabilitas sangat tinggi.
b. Nilai koefisienn alpha 0.70 – 0.90 maka reliabilitas tinggi.
c. Nilai koefisien alpha 0.50 – 70 maka reliabilitas moderat.
d. Nilai koefisien alpha ≤ 0.50 maka reliabilitas rendah .
e. Nilai koefisien alpha ≤ 0,60 instrumen tersebut dianggap tidak reliabel dan tidak layak digunakan.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Angket Intensitas Bermain *Game Roblox*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.905	46

Berdasarkan hasil pengujian, angket intensitas bermain *game Roblox* yang berjumlah 46 pernyataan positif dan negatif memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,905 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Capaian ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat keajegan yang kuat, sehingga layak dijadikan alat ukur dalam penelitian. Reliabilitas yang sangat baik tersebut mengindikasikan bahwa angket mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten, serta dapat dipercaya dalam menggambarkan variabel yang diteliti. Maka dari itu, , instrumen ini dinilai memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan agar proses pengumpulan data berjalan sistematis serta sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berikut prosedur penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Pengumpulan Data Intensitas Bermain *Game Roblox*
    a. Peneliti memberikan penjelasan kepada siswa mengenai tujuan penelitian serta tata cara pengisian angket.
    b. Siswa diminta mengisi angket intensitas bermain *game Roblox* yang terdiri atas 28 butir pernyataan dengan waktu pengerjaan selama 30 menit.
    c. Proses penelitian dilaksanakan di sekolah yang berbeda, pengisian angket dilakukan secara bertahap pada hari yang berbeda untuk setiap sekolah, sehingga proses pengumpulan data berlangsung beberapa hari sesuai jadawal masing-masing sekolah.
2. Pengambilan Data Keterampilan Menulis Karangan Narasi
    a. Pada hari berikutnya setelah pengisian angket di masing-masing sekolah, siswa mengikuti tes unjuk kerja keterampilan menulis karangan narasi berjudul “Pengalaman Seru di Lingkungan Sekitarku”. Judul tersebut tetap memberi keleluasaan bagi siswa untuk memunculkan imajinasi dan kreativitas dalam menyusun cerita.
    b. Tes unjuk kerja dilakukan dengan durasi 40 menit, sama halnya seperti pengisian angket, kegiatan ini juga dilakukan secara bergiliran di

sekolah yang berbeda sesuai agenda pelaksanaan yang telah ditentukan sesuai dengan kesepakatan bersama kepala sekolah dan guru wali kelas.

3. Pengolahan dan Tabulasi Data
   a. Semua data yang terkumpul dari beberapa sekolah baik angket intensitas bermain *game Roblox* maupun tes unjuk kerja menulis karangan narasi dihimpun dan direkap ke dalam tabel tabulasi.
   b. Data disiapkan untuk dianalisis menggunakan teknik statistik yang telah ditetapkan guna menjawab rumusan masalah penelitian.

J. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan tahap penting dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini digunakan analisis statistik merupakan seperangkat prosedur ilmiah yang mengolah, menyusun, menyajikan, dan menarik kesimpulan dari data penelitian yang berebentuk angka (Sugiyono, 2013). Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 27 *for Windows*. Metode analisis ada yang digunakan meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis sebagai berikut:

1. Statistik Deskriptif

   Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Analisis dilakukan dengan IBM SPSS 27 *for Windows* untuk melihat nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang sering muncul (*modus*), serta sebaran data melalui standar deviasi, varians, range, dan nilai minimum-maksimum. Jumlah responden juga dicantumkan agar data yang

diperoleh lengkap. Hasil statistik deskriptif ini membantu peneliti memahami kondisi awal kedua variabel sebelum dilakukan uji korelasi.

a. Intensitas Bermain *Game Roblox*

Analisis deskriptif pada variabel intensitas bermain *game Roblox* dengan menggunakan Skala Likert 1 sampai 5 yang berisi pernyataan positif dan negatif. Hasil deskriptif menunjukkan kecenderungan tingkat intensitas bermain siswa berdasarkan skor angket yang diberikan. Skor tersebut kemudian diolah untuk menggambarkan distribusi, kecenderungan, serta kategori tingkat intensitas bermain *game Roblox* pada siswa. Adapun teknik penskoran yang akan dilakukan pada penelitan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Rubrik Penskoran Skala Likert Intensitas Bermain *Game Roblox*

Pilihan Jawaban	**Skor**	
	Pernyataan Positif (+)	**Pernyataan Negatif (-)**
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (ST)	4	2
Ragu-Ragu (RG)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

b. Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Statistik deskriptif pada variabel keterampilan menulis karangan narasi digunakan untuk menggambarkan kemampuan siswa dalam mengembangkan unsur-unsur narasi. Analisis ini membantu menunjukkan kecenderungan umum kemampuan siswa. Selain itu, hasil

persentase memudahkan peneliti mengidentifikasi variasi keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas IV-VI sekolah dasar. Persentase nilai pada variabel ini dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

Tabel 9. Persentase Nilai Tes Unjuk Kerja Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Interval Nilai	Kategori
$X \geq M + 1.5\ SD$	Sangat Baik
$M + 0.5\ SD < X < M + 0.5\ SD$	Baik
$M - 0.5\ SD < X < M + 0.5\ SD$	Cukup
$M - 0.5\ SD < X < M - 0.5\ SD$	Kurang
$X \leq M - 1.5\ SD$	Sangat Kurang

2. Uji Prasyarat

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian menyimpang atau mengikuti distribusi normal. Data yang terdistribusi normal dianggap layak digunakan untuk menganalisis hubungan antar variabel dalam penelitian ini. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program IBM SPSS 27 *for Windows* (Suharjono dkk., 2020).

      Kriteria pengujian menurut metode *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai signifikansi < 0,05, maka data memiliki perbedaan signifikan dengan distribusi normal, sehingga dianggap tidak normal.
2) Jika nilai signifikansi > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan signifikan dengan distribusi normal, sehingga data dianggap normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk memastikan apakah hubungan antara variabel bebas (intensitas bermain *game Roblox*) dan variabel terikat (keterampilan menulis karangan narasi) bersifat linear, yaitu kenaikan skor variabel bebas diikuti oleh kenaikan skor variabel terikat (Hartoyo dkk., 2025). Uji linearitas dilakukan menggunakan uji ANOVA (uji F) dengan bantuan IBM SPSS 27 *for Windows*.

Dasar pengambilan keputusan pada uji linearitas adalah sebagai berikut:

1) Jika nilai probabilitas (sig.) > 0,05, maka hubungan antara variabel X dan Y linear.
2) Jika nilai probabilitas (sig.) < 0,05, maka hubungan antara variabel X dan Y tidak linear.

c. Uji Homoskedastisitas

Homoskedastisitas menunjukkan bahwa variasi residual atau kesalahan prediksi tetap konsisten pada setiap tingkat variabel prediktor. Dalam penelitian ini, pengujian homoskedastisitas dilakukan menggunakan Uji Glejser. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa

tidak terjadi ketidaksamaan varians residual yang dapat memenaruhi keakuratan hasil analisis. Data dinyatakan memenuhi asumsi homoskedastisitas apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 (Hartoyo dkk., 2025).

d. Uji Autokorelasi

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa residual pada model regresesi tidak saling berhubungan. Metode yang digunakan adalah *Durbin–Watson Test* (DW Test). Kriteria interpretasinya yaitu nilai DW yang berada mendekati angka 2 menunjukkan tidak ditemukannya autokorelasi. Jika nilai DW < 1,5 maka mengindikasikan adanya autokorelasi positif, sedangkan nilai DW > 2,5 menandakan terdapat autokorelasi negatif (Madum dkk., 2025).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Sugiyono, 2015), yaitu intensitas bermain *game Roblox* (X) dengan keterampilan menulis karangan narasi (Y). Pemilihan uji korelasi Person didasarkan pada karakteristik data yang berskala interval atau rasio serta telah memenuhi asumsi uji prasyarat. Perhitungan korelasi dilakukan menggunakan rumun korelasi pearson atau dikenal juga sebagai korelasi *product moment* melalui IBM SPSS 27 *for Windows*.

Penentuan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada signifikansi koefisien korelasi. Adapun rumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. $H_0 : \rho = 0$, yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* (X) dengan keterampilan menulis karangan narasi (Y).
b. $H_1 : \rho \neq 0$, yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara intensitas bermain *game Roblox* (X) dengan keterampilan menulis karangan narasi (Y).

Hasil uji korelasi dengan nilai koefisien korelasi berada dalam rentang –1 hingga +1 ($-1 \leq r \leq +1$). Rentang tersebut menggambarkan seberapa kuat atau lemahnya hubungan antara variabel-variabel yang dikaji.

Selanjutnya, menurut Suharjono dkk., (2020) pedoman interpretasi terhadap nilai koefisien korelasi dilakukan berdasarkan kriteria berikut. Pedoman ini digunakan untuk menentukan tingkat keeratan hubungan antarvariabel dalam penelitian:

Tabel 10. Nilai Koefisien Korelasi Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Roblox* dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Nilai *r*	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Keterangan:

a. Nilai r positif jika nilai koefisien korelasi mendekati +1, maka hubungan antara kedua variabel bergerak searah. Artinya, ketika nilai variabel X meningkat, nilai variabel Y juga meningkat.
b. Nilai r Jika nilai koefisien korelasi mendekati -1, maka hubungan antara kedua variabel bergerak berlawanan arah. Artinya, peningkatan variabel X diikuti penurunan variabel Y, atau sebaliknya.
c. Nilai r = 0 berarti tidak ada hubungan linear antara kedua variabel. Perubahan pada variabel X tidak berkaitan dengan perubahan pada variabel Y.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV, V, dan VI sekolah dasar di Gugus Semangat Kecamatan Secang. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 64 siswa. Hasil analisis korelasi Person menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar r = 0,344 dengan nilai signifikansi p = 0,005 (p < 0,01), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game Roblox* dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa.

Hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 0,118 atau 11,8%, yang berarti intensitas bermain *game Roblox* memberikan kontribusi sebesar 11,8% terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa, sedangkan 88,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti. Secara deskriptif, intensitas bermain *game Roblox* siswa berada pada kategori cukup ideal hingga ideal, sementara keterampilan menulis narasi siswa berada pada kategori cukup hingga baik. Dengan demikian, intensitas bermain *game Roblox* memiliki keterkaitan secara proporsional terhadap keterampilan menulis narasi, tetapi bukan merupakan faktor utama yang menentukan kemampuan tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk memberikan pendampingan dan pengawasan terhadap aktivitas bermain *game* siswa serta mengintegrasikan pembelajaran menulis yang menarik agar keterampilan literasi siswa dapat berkembang secara optimal.
2. Bagi sekolah, disarankan untuk menyusun kebijakan dan program pendukung literasi, seperti pembiasaan menulis, penguatan budaya membaca, serta kerja sama dengan orang tua dalam mengontrol penggunaan *game* digital di lingkungan sekolah.
3. Bagi orang tua, diharapkan dapat berperan aktif dalam mengawasi durasi dan waktu bermain game anak serta membiasakan kegiatan literasi di rumah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas subjek penelitian, menggunakan instrumen pengumpulan data yang lebih beragam, melakukan penilaian keterampilan menulis lebih dari satu kali, serta mengkaji jenis *game* digital lain dan variabel tambahan yang berpotensi memengaruhi keterampilan menulis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alahmed, E., Almalik, L., Almutair, L., Aldael, S., Almuzaini, M., & Eldeen, A. S. S. (2025). The Effect of Video Games on Cognitive Functions among Students at Princess Nourah University in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Scientia. Technology, Science and Society*, *2*(11), 71–83. https://doi.org/10.59324/stss.2025.2(11).07

Alhasan, K., Alhasan, K., & Al Hashimi, S. (2023). Roblox in Higher Education: Opportunities, Challenges, and Future Directions for Multimedia Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, *18*(19), 32–46. https://doi.org/10.3991/ijet.v18i19.43133

Andika, A. D., Rappe, Abd. S. D., Annah, A., & Irmayana, A. (2025). Sistem Deteksi Gangguan Game Online Pada Mahasiswa Undipa Menggunakan Fuzzy Logic. *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)*, *14*(1), 64–72. https://doi.org/10.36774/jusiti.v14i1.1713

Anggraeni, S. W., Sunendar, D., & Cahyani, I. (2024). *Exploration of Students' Difficulties and Teachers' Solutions in Narrative Writing Learning in Elementary Schools*. 762–771. https://doi.org/doi.org/10.23887/jisd.v8i4.54698

Anhar. (2025). *Gemar Menulis Teks Akademik: Strategi Pengembangan Intellectual Habit dan Literasi Akademik di Perguruan Tinggi* (1 ed.). Minhaj Pustaka.

Anshori, M., & Iswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (1 ed.). Airlangga University Press.

Arviani, V., & Novianti, N. (2025). The Influence of Acehnese Cultural Visual Media On Elementary School Students Ability to Write Narrative Paragraphs. *Jurnal Penelitian Progresif*, *4*(2), 78–84. https://doi.org/10.61992/jpp.v4i2.234

Aulia, R., Aulia, N., Junaedi, Muh. N., & Iryani, J. (2025). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. *ipsikom*, *13*(2), 106–112. https://doi.org/10.58217/ipsikom.v13i2.83

Awangga, R. M., Komaran, R. M., & Wicaksana, M. J. S. (2022). *Menerapkan Roblox di Metaverse*. Penerbit Buku Pedia.

Bahri, A., Rahamma, T., & Idkhan, A. M. (2023). *Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Berbasis Interaktif* (1 ed.). CV. Haura Utama.

Bolte, M. (2022). *A Great Game Roblox* (1 ed.). Norwood House Press.

Cheng, Y. (2025). The impact of online games on creativity and the role of imagination. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, *19*, 1561548. https://doi.org/10.3389/fnbeh.2025.1561548

Cox, A., Wiltshire, A., Stuckey, J., & Wood, J. (2021). *Roblox: Top Role Playing Games*. Triumph Books.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (3 ed.). Pustaka Belajar.

Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis* (5 ed.). PT RajaGrafindo Persada.

Deviana, R., Hidayati, L., & Anifah, L. (2025). *Adiksimba As A Logical Thinking Method For Improving Students' Expository Writing Skills*. https://doi.org/10.25299/geram.2025.21960

Djaali. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (1 ed.). PT Bumi Aksara.

Efendi, R. J., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Cerita Pendek pada Siswa Kelas Fase C. *An-Nuha : Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial*, *11*(2), 185–201. https://doi.org/10.36835/annuha.v11i2.740

Fadhillah, D., Fitroh, A., Sania, N., & Damayanti, D. (2022). *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi* (Digital). CV Jejak, anggota IKAPI.

Fadillah, A. N., & Septika, H. D. (2025). *Analisis Kesalahan Berbahasa dalam Menulis Karangan pada Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN 018 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2024/2025*. https://doi.org/10.36277/basataka.v8i2.1081

Faridah, I., & Deng, C. (2024). Approach and Application of the Roblox Application as a Learning Medium. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, *3*(3), 263–281. https://doi.org/10.70177/scientechno.v3i3.1395

Ghunu, Y. (2021). *Teknik Menulis dengan Model Pembelajaran Terpadu Bahasa Indonesia* (1 ed.). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Göksel, N., & Kobak, K. (2023). Çocukların 21. Yüzyıl Becerilerini Kazanmalarına Yardımcı Sanal Öğrenme Ortamları: Roblox Örneği. *Cumhuriyet International Journal of Education*. https://doi.org/10.30703/cije.1265890

Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, *13*(3), 296. https://doi.org/10.3390/educsci13030296

Hartoyo, T., Surgawati, I., Sulisti, H., Chaniago, N., Hartoyo, T., Kusumastuti, Y., Hidayat, Y., Septianawati, D., Paridy, A., Nampira, A. A., Pramita, D. A., & Judijianto, L. (2025). *Statistika Parametrik* (1 ed.). PT. Sonpedia Publisihing Indonesia.

Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik: Panduan bagi Mahasisawa di Perguruan Tinggi* (1 ed.). Media Madani.

Hendriyani, F., & Edi, I. S. (2025). *Monograf Bermain Playstation Pada Prestasi Belajar Anak* (1 ed.). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Hidayat, A. (2021). *Menulis Narasi Kreatif dengan Model Project Based Learning dan Musik Instrumental* (1 ed.). CV Budi Utama.

Husna, A. (2019). *Filsafat untuk Psikologi* (1 ed.). Unimma Press.

Immawan, H. R. E., Ramdhani, I. S., & Muttaqien, N. (2024). *Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan dalam Karangan Narasi Siswa Kelas V di SDN Pegadungan 05 Pagi*. *8*. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13425

Iswan. (2024). *Inovasi Manajemen Pembelajaran Sekolah Perspektif Multidisiplin* (1 ed.). PT Rajagrafindo Persada.

Jauhari, H. (2018). *Terampil Mengarang dan Persiapan Hingga Presentasu dari Opini hingga Sastra* (2 (Edisi Revisi)). Nuansa Cendekia.

Jawhar, S. S., Amir, A., Huq, R., & Stewart, S. (2024a). Collaborative Problem Solving and Literacy Practices: A Conversation-Analytic Case Study of Children's Online Pre-gaming Interaction. *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality*, *7*(1). https://doi.org/10.7146/si.v7i1.137312

Jawhar, S. S., Amir, A., Huq, R., & Stewart, S. (2024b). Collaborative Problem Solving and Literacy Practices: A Conversation-Analytic Case Study of Children's Online Pre-gaming Interaction. *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality*, *7*(1). https://doi.org/10.7146/si.v7i1.137312

Karolus Wulla Rato, Anselmus Kartino Beong, Anjela Lende, Yuliana Saibel, Yuliana Ina Kalanda, Rosalia Rambu Padu Leba, Velikia Rau Rengu, Yulius Ngongo, & Marten Saingo. (2025). Dampak Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, *4*(1), 196–201. https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i1.2078

Kemendikbudristek. (2025). *Capaian Pembelajaran: Bahasa Indonesia Fase C (SD-SMA)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/mata-pelajaran/fase/?level=SD-SMA&subject=Bahasa%20Indonesia&phase=C&label=Bahasa%20Indonesia

Kemendikdasmen. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Peraturan Menteri Nomor 10 Tahun 2025). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. https://jdih.kemendikdasmen.go.id/

Kurniasih, E. (2022). Perilaku Bermain Game Online dengan Pola Tidur Remaja: Studi Korelasi. *JPKM: Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, *3*(2), 117–123. https://doi.org/10.47575/jpkm.v3i2.316

Laila Qadaria, Khoirul Bariah Rambe, Wapiatul Khairiah, Rahmanita Minta Ito Pulungan, & Elvira Zahratunnisa. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *1*(3), 97–106. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675

Madu, F. J. (2024). *Narative Text Writing Skills in PGSD Student*. *10*. http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v10i2.8866

Madum, M., Faridah, I., Riyantoro, S. F., Nurlette, H., Amri, S., Muka, W., & Hakim, L. (2025). *Metodologi Penelitian* (1 ed.). CV Angkasa Media Literasi.

Maria, U. (2025). *Peran Komponen Perevisian dalam Metode EGP Terhadap Peningkatan Kualitas Tulisan Naratif Siswa*. https://doi.org/10.5281/ZENODO.17393797

Maulidya, A. N., Ghufron, S., Susanto, R. U., & Kasiyun, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Peningkatan

Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa KKelas V SD Zainuddin. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, *17*(2), 147–159. https://doi.org/10.52166/humanis.v17i2.9736

Mubaroq, Y. P., Surarjuddin, & Yohamintin. (2025). Dampak Game Online Roblox Terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus di SD Negeri Setia Darma 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 273–284. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31758

Mudikawaty, M., Meisawati, M., & Nurdiana, A. (2018). *Pendamping Kurikulum 2013 Edisi Revisi Terbaru Super Complete* (1 ed.). Magenta Media.

Muflih, R., & Santosa, H. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 96–102. https://doi.org/10.31100/jurkam.v7i2.2722

Mulawarman, Nurfitri, A. D., Rahmawati, A. N., Munandar, A., Ariffudin, I., & Widhanarto, G. P. (2020). *Problematika Penggunaan Internet Konsep, Dampak, dan Strategi Penanganannya* (1 ed.). Kencana.

Mulyati, E., Arsyad, R., Suryaningsih, Maryati, S., Gustina, L., Junianto, P., & Helencia, K. (2024). *Pengantar SPSS Teori Implementasi dan Interpretasi* (1 ed.). CV. Gita Lentera.

Munir, M., Alwan, M., & Usnawati, U. (2025). *Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Di SDN 03 Kembang Kerang Daya*. 12–25. https://doi.org/doi.org/ 10.51700/alifbata.v4i2.698

Munir, M., & Sholehah, H. (2023). *Statistik Pendidikan Teori dan Parktik* (1 ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Munirah. (2015). *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf* (1 ed.). Grup Penerbitan CV Budi Utama.

Mustadi, A., Amelia, R., Budiati, W. N., Anggraini, D., & Susandi, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra yang Efektif di Sekolah Dasar* (1 ed.). UNY Press.

Mustadi, A., Purnanto, A. W., Syekti, O. M., Andini, N. A., Dwidari, F., Ariestina, H., Elitasari, H. T., Darusuprapti, F., Asip, M., & Ibda, H. (2022). *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka* (1 ed.). UNY Press.

Najib Slimani & Khaoula Jabal. (2024). Enhancing English Language Proficiency through Online Games: Younger Learners from Marrakech as a Case Study. *International Journal of Innovative Research and Development*. https://doi.org/10.24940/ijird/2024/v13/i6/JUN24030

Ningsih, C. R., Sirait, G. A., & Harahap, S. H. (2024). Analisis Penerapan Literasi Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, *2*(1), 74–80. https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i1.1809

Nisa, K., Yuliawati, F., & Khoirini'Mah, S. M. (2025). Identifikasi Kesulitan Belajar Menulis Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *5*(1), 52–64. https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4217

Nugroho, M. K. A., & Nasution, K. (2025). Perlindungan Hukum Bagi Pengguna Game Online Dirugikan Karena Tutupnya Sistem Elektronik Game Online Di Indonesia Secara Sepihak. *Journal Evidence Of Law*, *4*(1), 44–50. https://doi.org/10.59066/jel.v4i1.958

Nurgiyantoro, B. (2018). *Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Bahasa* (Digital). Gadjah Mada University Press.

Nurhayani, & Slistina, D. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (1 ed.). CV Gerbang Media Aksara (Anggota IKAPI).

Nurhayati, S., Haluti, F., Nurteti, L., Pilendia, D., Afrizawati, Nurmati, Saidah, E. M., Bariah, S., Indiati, I., Sembiring, D. A. K., Herlina, H., & Sulaiman. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Nurliza, E., Erfinawati, & Irwan. (2022). *Menulis Narasi dengan Model Project Based Learning* (1 ed.). CV. Naskah Aceh.

Oktrifianty, E. (2021). *Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar (Melalui Regulasi Diri, Kecemasan dan Kemampuan Membaca Pemahaman)* (1 ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.

Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 Results: Factsheets – Indonesia*. OECD. https://doi.org/10.1787/53f23881-en

Pane, S. A., Zulfahita, Z., & Basiht, Abd. (2025). Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III di SDN 29 Singkawang. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, *6*(4), 635–644. https://doi.org/10.53299/diksi.v6i4.2170

Pratiwi, E. Y. R. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar* (1 ed.). LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.

Puspita, D. (2025). *Metodologi Penelitian Akuntansi dan Manajemen Pendekatan Kuantitatif* (1 ed.). EduGorilla Community Pvt. Ltd.

Putri, K. A., Susanti, N., & Setyawan, D. A. (2025a). Analisis Kemampuan Menulis Anak Kelas 3 SD dalam Aspek Mikrostruktur Narasi di Surakarta. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 48–55. https://doi.org/10.30595/jrpd.v6i1.26044

Putri, K. A., Susanti, N., & Setyawan, D. A. (2025b). Analisis Kemampuan Menulis Anak Kelas 3 SD Dalam Aspek Mikrostruktur Narasi di Surakarta. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 48–55. https://doi.org/10.30595/jrpd.v6i1.26044

Rahmadani, N. R., Amelia, R., Putri, S. A., Ramadhannia, R. N., Putra, R. M., Pratiwi, M. G., Lestari, N., & Sunaryo. (2025). Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Orang Tua Dalam Pencegahan Kejahatan Siber Terhadap Anak dibawah Umur pada Penggunaan Aplikasi Game Roblox. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, *3*, 8643–8650. https://doi.org/doi.org/10.61104/alz.v3i5.2501

Ramawan, R. R., Zaky, M., & Luhur, U. B. (2025). *Analisis Kejahatan Siber (CyberChildGrooming) Pada Game Online Roblox*. https://doi.org/doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20325

Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha.

Rofiqoh, D., & Pramudita, R. A. (2025). *Manajemen Loyalitas dan Komunikasi Pemasaran Terpadu: Pendekatan Intervensi Kognitif di Era Digital*. CV. Intelektual Manifes Media.

Rohayati, N. (2021). *Model Inovatif Kreatif dalam Pembelajaran Menulis Sastra* (1 ed.). CV. Tohar Media.

Sadad, A. (2023). *Menulis itu Mudah: Panduan Menulis Cepat Menghasilkan Uang Berlipat*. Iphedia Network.

Sa'diyah, M., Naskiyah, N., & Rosyadi, A. R. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kesehatan Mental Mahasiswa Dalam Pendidikan Agama Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *11*(03), 713. https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2802

Selvi, Chandra Chandra, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Analisis Kesenjangan Antara Pengetahuan dan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, *3*(2), 103–112. https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1636

Shaputra, D. (2025). Tren Pemain Game Roblox di Indonesia. *Radio Republik Indonesia*. https://rri.co.id/hiburan/1867943/tren-pemain-game-roblox-di-indonesia

Sinar, T. S., Budiman, M. A., Ganie, R., & Rosa, R. N. (2023a). Students' Perceptions of Using Roblox in Multimodal Literacy Practices in Teaching and Learning English. *World Journal of English Language*, *13*(7), 146. https://doi.org/10.5430/wjel.v13n7p146

Sinar, T. S., Budiman, M. A., Ganie, R., & Rosa, R. N. (2023b). Students' Perceptions of Using Roblox in Multimodal Literacy Practices in Teaching and Learning English. *World Journal of English Language*, *13*(7), 146. https://doi.org/10.5430/wjel.v13n7p146

Siregar, A. A. H., Apriliani, R. R., & Nurhasanah, N. (2025). Analisis Korelasi Statistik Antara Populasi Jumlah Penduduk dan Pengguna Internet Di Indonesia. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(3), 4776–4781. https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2684

Siti Rohmatun, Mochamad Arifin Alatas, & Aria Indah Susanti. (2025). Edugamifikasi: Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Berbahasa Siswa. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 349–366. https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19124

Skinner, S. M., Funk, J., & Hinman, J. (2019). *The Big Book of Roblox The Deluxe Unofficial Game Guide*. Triumph Books.

Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (1 ed.). CV Budi Utama.

Sugeng, B. (2022). *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)* (Digital 1). CV Budi Utama.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19 ed.). Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian* (26 ed.). Alfabeta.

Suharjono, Apriyanto, Haryanti, T., Hussaen, S., & Setiyawan, H. (2020). *Panduan Penulisan Skripsi dan Tugas Akhir Politeknik Tunas Pemuda* (1 ed.). Scopindo Media Pustaka.

Suhartika, D., & Indihadi, D. (2025). Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, *5*(2), 114. https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.955

Supriyadi. (2018). *Keterampilan Dasar Menulis*. Ideas Publishing.

Tarigan, H. G. (1994). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (1 ed.). Angkasa.

Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang Mengenal Ketergantungan pada Game Online serta Cara Menguranginya* (1 ed.). Unipma Press.

Vázquez-Cano, E., Ramírez-Hurtado, J. M., Díez-Arcón, P., & Pascual-Moscoso, C. (2023). Academic and Social Behaviour Profile of the Primary School Students who Possess and Play Video Games. *Child Indicators Research*, *16*(1), 227–245. https://doi.org/10.1007/s12187-022-09975-9

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran* (1 ed.). CV. Adanu Abimata.

Wardana, P. K., Astuti, N. W., & Anggraini, A. (2025). Hubungan Self Control dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Universitas X. *PSIKOLOGI KONSELING*, *17*(2), 298–307. https://doi.org/10.24114/psikologikonseling.v17i2.69435

Widhiasthini, N. W. (2025). *Metaverse Cryptocurrency & Bali Sustainable Tourism: Dinamika Reformasi Administrasi*. Nilacakra.

Wulandari, A. (2025). Building Children's Creativity Through Short Story Writing Instruction in Elementary Schools. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, *1*(1), 1–10. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i1.19

Yulianti, Y., Umar, U., Sudewi, P. W., & Isma, A. (2024). Analysis of Narrative Writing Skills Among Junior High School Students in Indonesia. *Innovations in Language Education and Literature*, *1*(2), 41–47. https://doi.org/10.31605/ilere.v1i2.3901

Yuliastika, T., Mayasari, & Poerana, A. F. (2023). *Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah*. *9*. https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027

Zaini, M. (2021). *Manajemen Pembelajaran Kajian Teoritis dan Praktis* (1 ed.). IAIN Jember Press.

Zebish Shah, Muhammad Saad Jamil, Urwah Sheikh, & Khansa Ramzan. (2025). The Influence of Video Games on Academic Performance among Students in Public and Private Schools: Exploring the Moderating Role of Parental Involvement. *The Critical Review of Social Sciences Studies*, *3*(3), 186–197. https://doi.org/10.59075/fw0w5s25