Borobudur Educational Review
Vol. 6 No. 1 (2026) pp.55 -68
e-ISSN: 2797-0302
Borobudur Education Review

Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Roblox* dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV-VI Sekolah Dasar

Leni Anggraeni[1*], **Arif Wiyat Purnanto**[1], **Sukma Wijayanto**[1]
[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia
*email: lenianggraeni2610@gmail.com

DOI:

Abstract

This study aimed to investigate the correlation between the intensity of playing Roblox and the narrative writing skills of fourth to sixth grade elementary school students in the Semangat Cluster, Secang District. The study applied a quantitative approach using a correlational design. A total of 64 students participated as research subjects. Data were gathered through a questionnaire measuring Roblox playing intensity and a narrative writing performance test. The collected data were analyzed using the Pearson Product Moment correlation test with the assistance of IBM SPSS Statistics 27. The findings indicated a correlation coefficient of r = 0.344 with a significance value of p = 0.005 (p < 0.01), showing a positive and statistically significant relationship in the low correlation category. The coefficient of determination revealed that Roblox playing intensity contributed 11.8% to students' narrative writing skills, while the remaining 88.2% was influenced by other variables outside this study. Therefore, the relationship between the two variables can be categorized as positive, significant, yet relatively weak.

Keywords: *Roblox; Playing Intensity; Narrative Writing; Elementary Students; Correlational*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain gim Roblox dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV–VI sekolah dasar di Gugus Semangat Kecamatan Secang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Partisipan penelitian berjumlah 64 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket intensitas bermain gim Roblox serta tes unjuk kerja menulis karangan narasi. Data dianalisis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* berbantuan *IBM SPSS Statistics 27*. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar r = 0,344 dengan signifikansi 0,005 (p < 0,01), yang berarti terdapat hubungan positif dan signifikan dalam kategori rendah antara kedua variabel. Koefisien determinasi sebesar 11,8% menunjukkan bahwa intensitas bermain gim Roblox memberikan kontribusi sebesar 11,8% terhadap keterampilan menulis narasi siswa, sedangkan 88,2% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dengan demikian, hubungan yang ditemukan bersifat positif dan signifikan, tetapi memiliki kekuatan hubungan yang relatif lemah.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Kata Kunci: Roblox; Intensitas Bermain; Menulis Narasi; Siswa SD; Korelasional

1. Pendahuluan

Keterampilan menulis menjadi salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa karena membantu siswa menyampaikan gagasan secara runtut dan bermakna. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Selain digunakan sebagai alat komunikasi secara tertulis, kegiatan menulis juga berperan dalam melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis (Deviana et al., 2025). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan menulis sejak jenjang sekolah dasar menjadi fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berbahasa siswa pada tahap selanjutnya.

Salah satu bentuk keterampilan menulis yang penting dikembangkan di sekolah dasar adalah menulis karangan narasi. Kegiatan menulis narasi melatih siswa mengorganisasi ide, menyusun alur cerita secara runtut, serta mengekspresikan gagasan menggunakan bahasa yang tepat (Maulidya et al., 2025). Pembelajaran menulis narasi berkontribusi dalam membentuk keterpaduan antara kemampuan berbahasa dan penalaran siswa sehingga tulisan dapat tersaji runtut dan menarik. Penguatan keterampilan ini menjadi penting untuk memastikan siswa mampu mengomunikasikan gagasan secara efektif sesuai dengan tuntutan kompetensi pembelajaran

Urgensi pengembangan keterampilan menulis karangan narasi diperkuat oleh kebijakan pendidikan nasional. Permendikdasmen Nomor 10 Tahun 2025 menegaskan bahwa dimensi komunikasi mencakup keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis secara baik dan beretika (Kemendikdasmen, 2025). Sejalan dengan itu, Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut siswa mampu menulis teks sederhana berdasarkan gagasan, pengalaman, dan imajinasi dengan memperhatikan kaidah kebahasaan serta konteks sosial budaya (Kemendikbudristek, 2025). Penulisan narasi juga perlu memperhatikan kaidah kebahasaan serta konteks sosial budaya agar pesan tersampaikan secara efektif.

Dalam penelitian ini, narasi yang dikaji berfokus pada narasi ekspositoris, yaitu karangan yang menyajikan peristiwa atau pengalaman secara faktual dan sistematis. Secara ideal, keterampilan menulis narasi ekspositoris tercermin melalui kualitas isi, organisasi gagasan, ketepatan penggunaan bahasa, aspek mekanik penulisan, serta kesesuaian dengan tujuan penulisan (Maria, 2025). Namun, pada praktiknya kemampuan tersebut belum berkembang optimal. Banyak siswa masih mengalami kendala dalam mengembangkan ide, menyusun cerita secara runtut, dan menggunakan bahasa secara tepat. Kondisi ini selaras dengan data OECD (2023) yang menunjukkan penurunan skor literasi membaca Indonesia, mengindikasikan masih lemahnya kemampuan literasi dasar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan tepatnya pada tanggal 15 Oktober–29 Oktober 2025 di Gugus Semangat, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, ditemukan bahwa beberapa siswa kelas IV–VI masih mengalami kesulitan dalam menyusun kerangka karangan, mengembangkan gagasan secara mendalam, serta menjaga keterpaduan alur narasi. Pada saat yang sama, dari total 174 siswa, sebanyak 51 siswa diketahui aktif bermain *game* daring, termasuk Roblox, dengan durasi berkisar antara 3 hingga 20 jam per minggu. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi keterkaitan antara aktivitas digital yang cukup intens dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa yang perlu dikaji lebih lanjut secara ilmiah.

Fenomena tersebut sejalan dengan perkembangan teknologi digital yang telah menjadi bagian dari kehidupan siswa. Indonesia tercatat memiliki 143,26 juta pengguna aktif internet, dengan 43,89% di antaranya menggunakan internet sekitar 1–3 jam setiap hari (Nugroho & Nasution, 2025). Kelompok usia 10–24 tahun merupakan pengguna terbesar, termasuk siswa sekolah dasar yang umumnya memanfaatkan internet untuk hiburan seperti menonton video, bersosial media, dan bermain *game online* (Siregar et al., 2025). Salah satu *platform* digital yang banyak digunakan ialah Roblox, yang memberi kesempatan kepada pemain untuk berinteraksi serta menciptakan dunia virtual secara kreatif.

Seiring meningkatnya intensitas bermain gim Roblox, sejumlah penelitian mengungkapkan adanya dampak negatif yang perlu diwaspadai. Fitur komunikasi dalam *platform* ini berpotensi membuka kerentanan terhadap kejahatan siber seperti *grooming* dan manipulasi (Ramawan et al., 2025). Intensitas bermain yang tinggi juga dilaporkan dapat menurunkan motivasi belajar karena mengganggu fokus dan kedisiplinan akademik siswa (Mubaroq et al., 2025). Kondisi tersebut kemudian memunculkan persepsi negatif di sebagian masyarakat yang menilai bahwa penggunaan Roblox berpotensi mengganggu konsentrasi belajar serta meningkatkan risiko paparan konten dan interaksi digital yang kurang aman bagi anak.

Meskipun demikian, kajian mengenai Roblox tidak hanya berfokus pada dampak negatif. Beberapa penelitian lain menemukan bahwa Roblox juga memiliki potensi dalam mendukung pengembangan kemampuan berbahasa melalui pengalaman interaktif dan efektif untuk meningkatkan literasi multi modal siswa (Slimani & Jabal, 2024). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Roblox sebagai media digital dapat memberikan kontribusi positif apabila digunakan secara terarah dan proporsional. Perbedaan hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak Roblox terhadap perkembangan keterampilan berbahasa siswa tidak dapat digeneralisasi secara sederhana, melainkan perlu dikaji secara empiris dan proporsional berdasarkan tingkat intensitas penggunaannya.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji dampak penggunaan Roblox terhadap motivasi belajar, literasi digital, dan kemampuan berbahasa siswa, hasil penelitian masih menunjukkan temuan yang beragam. Sebagian penelitian menyoroti dampak negatif Roblox terhadap fokus belajar dan kedisiplinan akademik siswa, sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa Roblox memiliki potensi dalam mendukung perkembangan literasi dan pengalaman naratif siswa. Kajian terdahulu menunjukkan kesamaan dengan penelitian ini, yakni membahas penggunaan Roblox dalam kaitannya dengan kemampuan bahasa dan literasi siswa. Meski demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran dalam situasi pembelajaran terstruktur, bukan pada intensitas aktivitas bermain dalam aktivitas yang dilakukan sehari-hari siswa. Selain itu, penelitian empiris yang secara khusus mengkaji hubungan antara intensitas bermain gim Roblox dengan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar kelas IV–VI masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut melalui pendekatan kuantitatif korelasional.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain gim Roblox dan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV–VI sekolah dasar di Gugus Semangat, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran

empiris mengenai keterkaitan antara kedua variabel secara objektif dan terukur. Fokus penelitian ini adalah mengkaji apakah terdapat korelasi yang signifikan antara intensitas bermain gim Roblox dan keterampilan menulis karangan narasi siswa.

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis dalam mengembangkan kajian literasi digital khususnya pada jenjang sekolah dasar serta kontribusi praktis bagi guru dan orang tua dalam memahami keterkaitan aktivitas digital dengan perkembangan keterampilan menulis siswa. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan dalam merumuskan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital tanpa mengabaikan penguatan kompetensi literasi siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan deskripsi yang lebih komperhensif mengenai hubungan antara intensitas bermain gim Roblox dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional sederhana digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel intensitas bermain gim Roblox (X) dan keterampilan menulis narasi (Y). Melalui desain ini, peneliti mengidentifikasi keterkaitan antara kedua variabel tersebut (Sudaryana & Agusiady, 2022). Desain korelasional ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan serta tingkat kekuatan hubungan antara variabel X dan Y tanpa memberikan *treatment* (perlakuan) khusus.

Subjek penelitian berjumlah 64 siswa kelas IV–VI sekolah dasar di Gugus Semangat Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, yang terdiri dari SD Negeri Karangkajen, SD Negeri Candisari, SD Negeri Purwosari, dan SD Negeri Sidomulyo. Studi ini dilakukan selama semester genap tahun akademik 2025/2026. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* sesuai kriteria penelitian yaitu siswa kelas IV–VI SD yang aktif bermain gim Roblox, telah menerima materi menulis karangan narasi, dan telah mendapatkan izin dari wali kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas angket intensitas bermain gim Roblox dan tes unjuk kerja keterampilan menulis narasi. Angket intensitas bermain gim Roblox mencakup pernyataan positif dan negatif dengan skala *Likert* 1–5 . Angket ini memuat empat indikator, yaitu frekuensi bermain, waktu bermain, durasi bermain, dan ragam aktivitas dalam Roblox. Instrumen tersebut disusun untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain gim Roblox. Sementara itu, tes unjuk kerja menulis narasi digunakan untuk mengukur keterampilan menulis siswa berdasarkan lima indikator penilaian, yaitu kualitas dan keluasan isi tulisan, organisasi dan penyajian gagasan, ketepatan gaya dan bentuk bahasa, aspek mekanik penulisan, serta kesesuaian isi dengan tujuan dan keterpahaman pembaca. Melalui instrumen ini, kemampuan siswa untuk membuat konsep, membuat struktur cerita, dan menggunakan bahasa dengan benar dapat dianalisis secara komprehensif.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket dan tes unjuk kerja terlebih dahulu diuji validitasnya melalui *expert judgment* oleh dosen ahli untuk menilai kesesuaian indikator, aspek penilaian, dan butir instrumen dengan konstruk penelitian. Khusus pada instrumen angket, uji validitas

butir dianalisis dengan korelasi *item-total Pearson Product Moment* berbantuan *IBM SPSS Statistics 27 for Windows* terhadap hasil uji coba instrumen. Pada taraf signifikansi 5%, Jika nilai koefisien korelasi item lebih besar daripada nilai r tabel, butir pernyataan tersebut dapat dianggap valid. Berdasarkan hasil uji validitas, dari 46 butir pernyataan yang diuji, sebanyak 36 butir dinyatakan valid. Namun, penelitian ini menggunakan 28 butir pernyataan yang telah mewakili seluruh indikator penelitian. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* memperoleh koefisien sebesar 0,905 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Metode analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS 27 *for Windows* yang meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri atas uji normalitas (*Kolmogorov–Smirnov*), uji linearitas (*ANOVA*), uji homoskedastisitas (*Glejser*), dan uji autokorelasi (*Durbin–Watson*). Apabila seluruh asumsi prasyarat terpenuhi, analisis selanjutnya dengan menggunakan uji hipotesis korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain gim Roblox dan keterampilan menulis narasi siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat intensitas bermain gim Roblox dan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV–VI SD di Gugus Semangat, Kecamatan Secang, dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* 27. Analisis ini meliputi perhitungan nilai minimum, maksimum, rentang, rata-rata, dan standar deviasi pada masing-masing variabel. Penyajian data secara deskriptif bertujuan untuk menunjukkan karakteristik umum data sebelum dilakukan analisis inferensial. Hasil analisis data tersebut dicantumkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

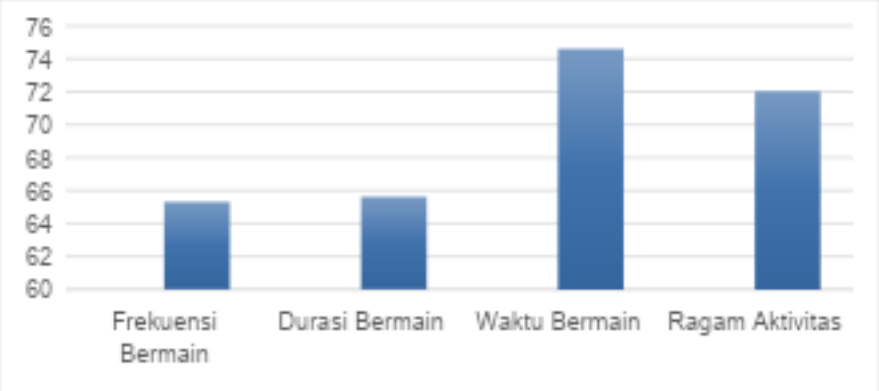
Descriptive Statistics

	N	*Range*	*Minimum*	*Maximum*	*Mean*	*Std. Deviation*
Intensitas Bermain *Game* Roblox	64	53	72	125	98.22	11.747
Keterampilan Menulis Karangan Narasi	64	60	30	90	61.09	13.901

Berdasarkan Tabel 1 analisis deskriptif intensitas bermain gim Roblox terdapat 64 siswa dengan skor intensitas bermain gim Roblox berkisar antara 72–125 dengan rentang 53, rata-rata 98,22, dan standar deviasi 11,747, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain yang relatif seragam. Sementara itu, skor keterampilan menulis karangan narasi berkisar antara 30–90 dengan rentang 60, rata-rata 61,09, dan standar deviasi 13,901 menunjukkan variasi kemampuan yang lebih beragam.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, tingkat intensitas bermain gim Roblox pada siswa kelas IV–VI SD di Gugus Semangat relatif seragam dengan nilai rata-rata 98,22. Guna mempermudah

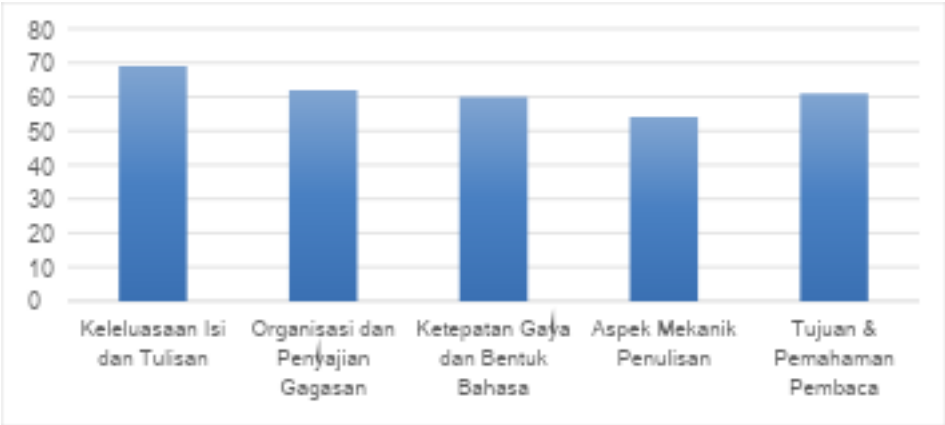
pemahaman dan melihat distribusi tiap indikator, data kemudian divisualisasikan dalam format diagram batang, seperti disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Setiap Indikator Intensitas Bermain Gim Roblox

Berdasarkan diagram batang pada Gambar 1, intensitas bermain gim Roblox pada 64 siswa menunjukkan variasi antar indikator. Persentase tertinggi terdapat pada indikator waktu bermain (75%), diikuti ragam aktivitas (72%), durasi bermain (66%), dan frekuensi bermain (65%). Secara umum, seluruh indikator berada pada rentang 65%–75%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengatur waktu, durasi, frekuensi, dan ragam aktivitas bermain dalam kategori terkendali.

Selanjutnya, keterampilan menulis siswa dianalisis berdasarkan skor tes menulis yang mencakup aspek struktur karangan, penggunaan kosakata, tata bahasa, dan kelengkapan ide. Analisis deskriptif ini bertujuan menggambarkan capaian setiap aspek keterampilan menulis, sebagaimana disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Setiap Indikator Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Berdasarkan Gambar 2, persentase setiap indikator keterampilan menulis karangan narasi adalah sebagai berikut: keleluasaan isi 69%, organisasi gagasan 62%, tujuan dan pemahaman pembaca 61%, ketepatan bahasa 60%, dan aspek mekanik penulisan 54%. Indikator tertinggi terdapat pada keleluasaan isi, sedangkan aspek mekanik penulisan merupakan indikator terendah. Secara umum, capaian setiap indikator berada pada rentang 54%–69%.

3.1.2. Uji Prasyarat

Uji prasyarat digunakan untuk memastikan data layak memenuhi asumsi analisis korelasi *Product Moment*, sehingga hasilnya valid. Uji yang dilakukan meliputi normalitas, linearitas, homoskedastisitas, dan autokorelasi. Berikut uji normalitas disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]		
	Statistic	*df*	*Sig.*
Intensitas Bermain Gim Roblox	.088	64	.200*
Keterampilan Menulis Karangan Narasi	.094	64	.200*

Berdasarkan Tabel 2 hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi untuk variabel intensitas bermain gim Roblox dan keterampilan menulis karangan narasi masing-masing 0,200 (Sig.) >0,05. Hal ini menandakan kedua variabel berdistribusi normal dan layak dianalisis. Tahap berikutnya yaitu uji lineartias tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sig.
Intensitas Bermain *Game* Roblox * Keterampilan Menulis Karangan Narasi	*Between Groups*	*(Combined)*	.419
		Linearity	.009
		Deviation from Linearity	.636

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji linearitas dengan ANOVA menunjukkan nilai *Deviation from Linearity* 0,636 (>0,05), sedangkan nilai *Linearity* 0,009 (<0,05), sehingga hubungan antar variabel bersifat linear dan memenuhi asumsi analisis korelasi Pearson. Kemudian dilanjutkan pada uji homoskedastisitas untuk memastikan bahwa varians residual bersifat konstan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homoskedastisitas

Coefficients[a]

		Sig.
1	(*Constant*)	*.635*
	Intensitas Bermain *Game* Roblox	*.341*

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji homoskesdastisitas dengan melalui uji Glejser mengindikasikan nilai signifikansi 0,341 (>0,05), menandakan tidak terjadi heteroskedastisitas. Varians residual konstan, sehingga asumsi homoskedastisitas terpenuhi. Selanjutnya dilakukan uji autokorelasi pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Autokorelasi

Model Summary [b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.344a	.118	.104	13.159	1.724

Berdasarkan Tabel 5 menggunakan uji *Durbin-Watson* memperoleh nilai 1,724, berada dalam nilai pada kisaran 1,5–2,5 mengindikasikan bahwa tidak terjadi autokorelasi. Residual bersifat independen dan asumsi autokorelasi terpenuhi.

3.1.3. Uji Hipotesis

Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* guna mengetahui ada tidaknya hubungan, arah hubungan, serta tingkat keeratan hubungan antara intensitas bermain *Game* Roblox dan keterampilan menulis karangan narasi. Hasil pengujian tersebut selanjutnya tersaji secara lebih detail disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Korelasi *Pearson Product Moment*

Correlations

No	Variabel	*Pearson Correlation*	*Sig. (2-tailed)*	R^2 *Linear*	Kategori Hubungan
1	Intensitas Bermain *Game Roblox*	.344**	.005	0.118	Lemah
2	Keterampilan Menulis Karangan Narasi	.344**	.005	0.118	Lemah

Berdasarkan Tabel 6 hasil pengujian korelasi *Pearson Product Moment* memperlihatkan nilai r = 0,344 dengan signifikansi 0,005 (<0,05). Hal ini menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara tingkat intensitas bermain gim Roblox dan keterampilan menulis karangan narasi, dengan kategori hubungan lemah.

Besarnya koefisien determinasi (R^2) yaitu 0,118 mengindikasikan bahwa 11,8% variasi keterampilan menulis narasi berkaitan dengan intensitas bermain gim Roblox, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

3.2. Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain gim Roblox berkorelasi positif dan signifikan terhadap keterampilan menulis narasi, meskipun kekuatan hubungannya tergolong lemah. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* digital tidak secara langsung menjadi faktor dominan dalam pembentukan keterampilan menulis, melainkan berperan sebagai variabel pendukung yang berinteraksi dengan faktor pedagogis dan psikologis lainnya. Dengan demikian, keterampilan menulis tetap lebih banyak dipengaruhi oleh praktik pembelajaran yang terstruktur, kebiasaan literasi, kemampuan bahasa awal, serta pendampingan guru dan orang tua. Faktor-faktor tersebut diduga memiliki kontribusi yang lebih besar terhadap perkembangan keterampilan menulis dibandingkan

intensitas bermain *game* digital. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nisa et al., (2025) yang mengungkapkan bahwa keterampilan menulis berkembang melalui latihan terarah dan umpan balik sistematis dibandingkan melalui aktivitas non-akademik.

Korelasi yang tergolong lemah juga menunjukkan bahwa dampak *game* digital sangat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan dan kemampuan siswa dalam mengelola waktu bermain. Dalam penelitian ini, mayoritas siswa menunjukkan pola bermain yang masih dalam batas wajar sehingga aktivitas bermain belum sampai mengganggu tanggung jawab akademik. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Muflih dan Santosa (2023) yang menegaskan bahwa dampak *game online* bergantung pada tingkat intensitas penggunaannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam konteks literasi digital, penggunaan media digital tidak selalu berdampak negatif apabila dilakukan secara proporsional dan seimbang dengan aktivitas belajar. Bermain dalam batas wajar tidak serta-merta menurunkan konsentrasi belajar, sedangkan intensitas bermain yang berlebihan berkaitan dengan penurunan konsentrasi dan berkurangnya waktu belajar (Alahmed et al., 2025). Temuan tersebut memperkuat makna korelasi lemah dalam penelitian ini, yaitu bahwa penggunaan *game* digital bukan faktor dominan yang secara langsung menentukan keterampilan akademik siswa.

Selain dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, dampak *game* digital juga berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengatur waktu dan kontrol diri selama menggunakan media digital. Pengelolaan waktu bermain yang terstruktur dan berada di bawah pengawasan orang tua dapat meminimalkan dampak negatif terhadap prestasi akademik siswa (Shah et al., 2025). Hal ini mengindikasikan bahwa fokus literasi digital tidak hanya terbatas pada satu aspek tertentu saja seperti pada keterampilan dalam penggunaan teknologi, tetapi juga pada kemampuan mengendalikan penggunaannya dengan bijak dan penuh tanggung jawab. Dengan demikian, kontrol diri, manajemen waktu, serta pendampingan dari lingkungan keluarga menjadi faktor penting yang diduga lebih dominan dalam menentukan arah dampak penggunaan *game* digital terhadap perkembangan keterampilan siswa.

Di sisi lain, aktivitas dalam Roblox yang bersifat kreatif dan interaktif tetap berpotensi memberikan pengalaman literasi digital bagi siswa. Lingkungan digital yang multimodal memungkinkan siswa terpapar pada unsur visual, tekstual, dialog, dan alur cerita yang dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir naratif. Hasil penelitian ini selaras dengan Sinar et al., (2023) yang mengungkapkan bahwa pengalaman digital multimodal dapat mendorong perkembangan literasi siswa melalui interaksi visual, sosial, dan tekstual secara simultan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa *game* digital dapat menjadkan salah satu media yang mendukung pengalaman literasi siswa apabila digunakan secara proporsional dan tidak berlebihan.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam *game* digital juga berkaitan dengan peningkatan motivasi, kreativitas, dan pengalaman naratif (Slimani & Jabal, 2024). Dalam konteks literasi digital abad ke-21, penggunaan *game* digital seperti Roblox tidak selalu memberikan dampak negatif apabila digunakan secara proporsional dan berada dalam pengawasan yang tepat (Chafshah et al., 2024). Namun demikian, hubungan yang tergolong lemah hasil yang didapatkan dalam penelitian ini menginterpretasikan bahwa pengalaman digital dari aktivitas bermain gim Roblox bukan menjadi faktor utama yang menentukan keterampilan menulis siswa. Faktor lain seperti kebiasaan membaca, latihan

menulis, pembelajaran di kelas, serta pendampingan guru dan orang tua diduga memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap perkembangan keterampilan menulis narasi siswa.

Keterampilan menulis narasi siswa dalam penelitian ini berada pada kategori sedang. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan dasar dalam menyampaikan ide dan membangun cerita, meskipun masih memerlukan penguatan pada aspek organisasi tulisan, pengembangan detail narasi, penggunaan kosakata, serta ketepatan mekanik penulisan. Dengan demikian, temuan ini selaras dengan Wulandari (2025) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar umumnya telah mampu menghasilkan ide cerita sesuai tema, tetapi masih memerlukan penguatan dalam pengembangan detail narasi. Selain itu, Arviani dan Novianti (2025) mengemukakan bahwa penyusunan struktur cerita masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran menulis yang terdapat di sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis narasi bukan hanya berfokus pada kemampuan menuangkan ide, tetapi juga kemampuan menyusun alur dan mengembangkan cerita secara runtut yang di mana pembelajaran tersebut bisa dilakukan melalui pembelajaran secara formal di sekolah.

Pada aspek kebahasaan dan mekanik, penggunaan kosakata, struktur kalimat, serta ketelitian penggunaan ejaan masih memerlukan penguatan. Selvi et al., (2025) menjelaskan bahwa keterbatasan kosakata dan struktur kalimat masih menjadi karakteristik umum tulisan siswa sekolah dasar, sedangkan Efendi (2024) menegaskan bahwa aspek mekanik penulisan memerlukan pembiasaan dan latihan yang berkelanjutan. Sementara itu, pada aspek kesesuaian isi dan keterpahaman pembaca, sebagian besar siswa telah mampu menyampaikan pesan cerita sesuai konteks narasi, meskipun daya tarik dan kejelasan detail cerita masih perlu dikembangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Putri et al., (2024) yang menyatakan bahwa keterpahaman narasi siswa umumnya telah tercapai pada tingkat dasar, tetapi kualitas penyampaian pesan masih memerlukan latihan terarah agar lebih komunikatif. Temuan tersebut memperkuat makna korelasi lemah dalam penelitian ini, yaitu bahwa keterampilan menulis siswa lebih banyak dipengaruhi oleh faktor pembelajaran, kebiasaan literasi, dan pendampingan akademik dibandingkan intensitas bermain *game* digital semata.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi akademik terhadap pengembangan kajian literasi digital yang menunjukkan bahwa hubungan antara aktivitas *game* digital dan keterampilan akademik tidak dapat dipandang secara hitam-putih. Hubungan tersebut dipengaruhi oleh intensitas penggunaan, kontrol diri siswa, kematangan regulasi diri, serta dukungan lingkungan belajar di sekolah maupun di rumah. Temuan ini memperluas perspektif yang selama ini cenderung menempatkan permainan digital sebagai faktor risiko, dengan menghadirkan bukti empiris bahwa dalam batas penggunaan yang proporsional, aktivitas *game* dapat berkorelasi positif dengan keterampilan akademik tertentu, meskipun kekuatan hubungannya tergolong lemah. Hal demikian, selaras berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Rato et al., (2025) yang menunjukkan bahwa durasi bermain dalam batas wajar tidak memiliki korelasi negatif yang signifikan terhadap capaian akademis. Namun demikian, kontribusi hubungan tersebut tetap terbatas sehingga *game* digital bukan menjadi faktor dominan dalam pembentukan keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menulis tetap memerlukan dukungan pembelajaran yang terstruktur, lingkungan literasi yang memadai, serta pendampingan dari guru dan orang tua.

Temuan ini turut memperkaya diskursus literasi abad ke-21 yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam kehidupan dan proses belajar anak. Dalam konteks tersebut, kemampuan memanfaatkan media digital secara bijak menjadi bagian dari kompetensi literasi itu sendiri. Oleh karena itu, implikasi teoritis penelitian ini tidak sekedar menelaah pada ranah korelasional, melainkan juga pada pemahaman bahwa literasi digital dan keterampilan menulis dapat berkembang secara berdampingan apabila didukung pengelolaan yang tepat.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup sampel yang hanya melibatkan satu gugus sekolah sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Penelitian ini juga belum mengontrol faktor lain seperti kebiasaan membaca, motivasi belajar, kemampuan awal menulis, maupun dukungan keluarga secara simultan, yang kemungkinan memiliki kontribusi lebih besar terhadap keterampilan menulis narasi. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain multivariat, memperluas jumlah serta karakteristik sampel, atau menerapkan pendekatan campuran (*mixed methods*) agar dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang berhubungan dengan keterampilan menulis narasi pada siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain gim Roblox dan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV–VI sekolah dasar di Gugus Semangat Kecamatan Secang, dengan tingkat hubungan yang tergolong lemah dengan persentase 11.8%. Temuan ini menunjukkan adanya keterkaitan antara aktivitas bermain *game* digital dan kemampuan menulis narasi, namun hubungan tersebut tidak menunjukkan adanya hubungan sebab–akibat. Intensitas bermain gim Roblox hanya berkorelasi dengan sebagian kecil variasi keterampilan menulis, sehingga pengembangan kemampuan menulis siswa tetap lebih banyak terkait dengan faktor-faktor pembelajaran seperti latihan terstruktur, pembiasaan membaca, serta bimbingan guru.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian literasi digital di sekolah dasar dengan memperlihatkan bahwa aktivitas bermain *game* digital tidak dapat secara langsung diasumsikan berdampak negatif maupun positif terhadap kemampuan akademik, melainkan perlu dipahami berdasarkan tingkat intensitas dan konteks penggunaannya. Secara praktis, temuan ini dapat menjadikan sebuah pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan *game* digital secara proporsional. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan variabel tambahan serta desain analisis yang lebih komprehensif guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai beberapa faktor yang berkaitan dengan keterampilan menulis siswa.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, atas dukungan akademik selama pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa di Gugus Semangat Kecamatan Secang yang telah memberikan persetujuan, bantuan, serta berpartisipasi dalam pengumpulan data penelitian. Apresiasi turut diberikan kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam proses validasi instrumen dan pengolahan data sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

Referensi

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

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

Chafshah, N. A., Pahrudin, A., Jatmiko, A., & Koderi. (2024). Integrasi Teknologi dan Media Dalam Pembelajaran Abad 21 di Pendidikan Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 267–275. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19887

Deviana, R., Hidayati, L., & Anifah, L. (2025). Adiksimba As A Logical Thinking Method For Improving Students' Expository Writing Skills. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *13*, 69–80. https://doi.org/10.25299/geram.2025.21960

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

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (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

Maria, U. (2025). Peran Komponen Perevisian dalam Metode EGP Terhadap Peningkatan Kualitas Tulisan Naratif Siswa. *Zenodo*. 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

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

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

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

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, No. 10 Tahun 2025 (2025). https://jdih.kemendikdasmen.go.id/

Putri, E. A., Sunarsih, E., & Hendriana, E. C. (2024). Korelasi antara Minat Membaca dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(1), 31–44. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i1.69194

Ramawan, R. R., Zaky, M., & Luhur, U. B. (2025). Analisis Kejahatan Siber (CyberChildGrooming) Pada Game Online Roblox. *Journal Of Social Science Research*, *5*(4), 71–84. https://doi.org/doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20325

Rato, K. W., Beong, A. K., Lende, A., Saibel, Y., Kalanda, Y. I., Leba, R. R. P., ... Saingo, M. (2025). Dampak pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan dan Humaniora, 4*(1), 196–201.

Selvi, Chandra, C., & Syam, S. S. (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

Shah, Z., Jamil, M. S., Sheikh, U., & Ramzan, K. (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

Sinar, T. S., Budiman, M. A., Ganie, R., & Rosa, R. N. (2023). 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

Slimani, N., & Jabal, K. (2024). Enhancing English Language Proficiency through Online Games: Younger Learners from Marrakech as a Case Study. *International Journal of Innovative Research and Development*, *13*(16), 87–95. https://doi.org/10.24940/ijird/2024/v13/i6/JUN24030

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

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