

ABSTRAK

Oktaviyanti, Marshella. 2026. Dampak Bermain Roblox terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa: Studi Kasus di SMPN 16 Tanjungpinang. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Prof. Gatot Subroto, S.S., M.Pd., MCE. Pembimbing II: Assist. Prof. Dewi Nopita, S.Pd., M.Pd.

Keywords: ***Roblox, Akuisisi Kosakata Insidental, Studi Kasus, pembelajaran Berbasis Permainan, Filter Afektif.***

Penelitian kualitatif deskriptif (Juli 2026) ini meneliti dampak bermain Roblox terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris 6 siswa kelas VIII SMPN 16 Tanjungpinang yang bermain minimal 5 jam per minggu di server berbahasa Inggris. Data dikumpulkan melalui kuesioner penyaringan (45 siswa), wawancara mendalam, dan dianalisis menggunakan model Miles & Huberman dengan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox berdampak positif signifikan melalui pembelajaran insidental dan otonom. Siswa menyerap kosakata tindakan (*heal, run*), antarmuka (*trade, shop*), dan frasa kontekstual berkat bantuan visual, petunjuk gim, serta interaksi dengan pemain asing. Lingkungan gim yang minim tekanan (*low affective filter*) mempermudah transisi dari pemahaman pasif ke penggunaan aktif sehari-hari. Meski demikian, permainan tanpa arahan berisiko menimbulkan kebingungan kognitif dan memaparkan siswa pada bahasa gaul/slang (*AFK, UGC, Obby*). Oleh karena itu, pendampingan guru dan orang tua tetap diperlukan untuk mengarahkan paparan informal ini ke pembelajaran akademik formal.

ABSTRACT

Oktaviyanti, Marshella. 2026. The Impact of Playing Roblox on Students' English Vocabulary Acquisition: A Case Study at SMPN 16 Tanjungpinang. Skripsi. Tanjungpinang: English Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Advisor I: Assist. Prof. Gatot Subroto, S.S., M.Pd., MCE. Advisor II: Assist. Prof. Dewi Nopita, S.Pd., M.Pd.

Keywords: ***Roblox, Incidental Vocabulary Acquisition, Case Study, Game-Based Learning, Affective Filter.***

This descriptive qualitative study (July 2026) examined the impact of playing Roblox on the English vocabulary proficiency of six 8th-grade students at SMPN 16 Tanjungpinang who played for at least 5 hours per week on an English-language server. Data were collected through a screening questionnaire (45 students) and in-depth interviews, and analyzed using the Miles & Huberman model with triangulation of methods. The results indicate that Roblox has a significant positive impact through incidental and autonomous learning. Students acquire action vocabulary (heal, run), interface terms (trade, shop), and contextual phrases thanks to visual aids, in-game prompts, and interactions with foreign players. The low-pressure gaming environment (low affective filter) facilitates the transition from passive understanding to active, everyday use. However, unsupervised play risks causing cognitive confusion and exposing students to slang.