

REFERENCES

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187.
- 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
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79.
- Aisyah, N., & Habibie, M. T. (2024). Pengaruh teknologi digital terhadap perilaku komunikasi digital native di Indonesia. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 64–74.
- Evi, Yulia Ningsih (2025) meningkatkan kosakata bahasa inggris anak usia dini melalui permainan whisper challenge di Tk Dharma Wanita Bandarejo Lampung Selatan. Tesis Diploma, Uin Raden Intan Lampung.
- Hamila, & Rustan, E. (2023). The impact of the Free Fire online game on language attitudes elementary school students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 6(1), 97–110.
- Han, Y., Smith, A., & Lee, J. (2023). Exploring the potential of Roblox in virtual learning environments: Implications for ESL education. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 112-130.
- Hanifa, T. H., & Hidayat, M. T. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6, 6437–6445.
- Hasani, E. E. M., Sinaga, N. T., & Lestari, F. D. (2025). The Effect of Roblox application on 7th-grade students' vocabulary mastery. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 187-198.
- Iswan, & Kusmawati, A. (2015). Pengaruh Online Game terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Teknodik*, 19(1), 12–23.
- Kemendikbud. (2023). CP & ATP Fase C (Bahasa Inggris). Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK).

- Munawir, A. (2019). Online Game and Children's Language Behavior. *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(2), 337–343.
- Moleong, Ixey j. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nasarudin, Munir, M. M., Munjiah, M., Alrasi, F., Yunus, M., & Ma'arif, A. S. (2025). *Bahasa Arab: Teori, Praktik, dan Konteks Pembelajaran Modern* (T. Arianto, Ed.). CV. Gita Lentera.
- Panggabean, H. (2016). *Urgensi dan Posisi Bahasa Inggris di Indonesia*.
- Ratminingsih, N. M. (2021). *Metode dan strategi pembelajaran bahasa Inggris*. PT RajaGrafindo Persada.
- Roblox Corporation. (2023). *Roblox*.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sopiandi, I., & Susanti, D. (2022). Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), 1–4.