

ABSTRAK

ADE MUHAMAD FAIZAL. 2024. *The Use of the Online Game “Genshin Impact” on Learning Vocabulary: A Narrative Inquiry*. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Vocabulary merupakan pondasi untuk belajar bahasa. Namun ada beberapa kendala untuk belajar kosakata. Beberapa faktor yang mempengaruhinya adalah mudah lupa dan bosan. Saat ini teknologi dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal salah satunya belajar. Salah satu teknologi yang ditinjau pada penelitian ini adalah *online game Genshin Impact*. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah peran *Genshin Impact* dapat memberikan kontribusi dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan metode *narrative inquiry*. Data diambil melalui wawancara semi terstruktur kemudian dianalisis menggunakan *narrative analysis*. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa peran *Genshin Impact* berperan sebagai media bantu dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan menyediakan visual yang meningkatkan motivasi belajar dan fitur-fitur yang mendukung berbagai strategi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa kontribusi *Genshin Impact* dalam belajar kosakata bahasa Inggris dapat dianggap berpotensi membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris dari strategi dan fitur-fitur yang dipakai. Penelitian lebih lanjut dapat menggunakan metode penelitian yang beda dengan jumlah partisipan yang lebih banyak. Selain itu, penelitian dapat mengeksplorasi game online lainnya atau penerapan media digital dalam domain akademik untuk melihat apakah ada perbedaan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Keywords: belajar kosakata, permainan daring, genshin impact, narrative inquiry

ABSTRACT

ADE MUHAMAD FAIZAL. 2024. The Use of the Online Game “Genshin Impact” on Learning Vocabulary: A Narrative Inquiry. *Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.*

Vocabulary is the foundation for learning a language. However, there are some obstacles to learning vocabulary. Some of the factors that affect it are forgetfulness and boredom. Currently, technology can be utilized for various things, including learning. One of the technologies reviewed in this study is the online game “Genshin Impact. Therefore, this study aims to identify whether the role of Genshin Impact can contribute to learning English vocabulary. This research uses a qualitative paradigm with a narrative inquiry method. Data was collected through semi-structured interviews and then analyzed using narrative analysis. The findings show that Genshin Impact's role acts as an assistive medium in learning English vocabulary by providing visuals that increase learning motivation and features that support various learning strategies. This shows that Genshin Impact's contribution to learning English vocabulary can be considered potentially helping to increase the effectiveness of learning English vocabulary from the strategies and features used. Further research can use different research methods with a larger number of participants. In addition, research can explore other online games or the application of digital media in the academic domain to see if there are differences in the effectiveness of the learning media used.

Keywords: vocabulary learning, online game, genshin impact, narrative inquiry