

ABSTRAK

ULMAN WAFI DJULPATLASDURBI. 2024. “*ENGLISH VOCABULARY LEARNING IN THE WORLD OF WARCRAFT (WOW): PERSPECTIVES FROM INDONESIAN GAMERS*”. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

World of Warcraft (WoW) adalah sebuah game role-playing online (MMORPG) masif yang terkenal. Dalam permainan ini, para gamer WoW mungkin belajar kosakata bahasa Inggris karena mereka didorong untuk bersosialisasi dengan gamer lain dan menyelesaikan misi untuk meningkatkan karakter dalam permainan. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana gamer WoW Indonesia mempelajari kosakata bahasa Inggris dalam game WoW. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus deskriptif. Partisipan penelitian ini adalah tiga orang gamer WoW asal Indonesia yang berdomisili di Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur. Analisis tematik (Braun & Clarke, 2006) digunakan untuk menganalisis data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa para peserta mempelajari kosakata bahasa Inggris dalam permainan WoW. Hal tersebut adalah: 1) Game WoW Memicu Gamer untuk Mempelajari Kosakata Bahasa Inggris dan 2) Efektivitas Game WoW dalam Memfasilitasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. Analisis data menyimpulkan bahwa game WoW merupakan alat yang efektif untuk memicu pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kalangan gamer Indonesia. Implikasi dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa game WoW dapat menjadi sumber pembelajaran yang efektif untuk memperluas kosakata bahasa Inggris di luar lingkungan formal seperti sekolah.

Kata kunci: Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris, World of Warcraft, Gamer WoW Indonesia

ABSTRACT

ULMAN WAFI DJULPATLASDURBI. 2024. "ENGLISH VOCABULARY LEARNING IN THE WORLD OF WARCRAFT (WOW): PERSPECTIVES FROM INDONESIAN GAMERS". English Education Department. Faculty of Educational Sciences and Teachers' Training. Siliwangi University. Tasikmalaya.

World of Warcraft (WoW) is a well-known massively multiplayer online role-playing game (MMORPG). In this game, WoW gamers possibly learn English vocabulary as they are encouraged to socialize with other gamers and complete line quests to improve the characters in the game. The study described how Indonesian WoW gamers learn English vocabulary in the WoW game. This study utilized a descriptive case study method. The participants involved three Indonesian WoW gamers in Tasikmalaya, West Java, Indonesia. The data were collected through the utilization of semi-structured interviews. The thematic analysis (Braun & Clarke, 2006) was used to analyze the data. The findings showed that the participants learned English vocabulary in the WoW game. These were: 1) WoW Game Triggered Gamers to Learn English Vocabulary and 2) WoW Game Effectiveness in Facilitating English Vocabulary Learning. The data analysis concluded that the WoW game is an effective tool for triggering English vocabulary learning among Indonesian gamers. The implication of this study is to show that WoW games can be an effective learning resource for expanding English vocabulary outside formal environments such as school.

Keywords: English Vocabulary Learning, World of Warcraft, Indonesian WoW Gamers