

ABSTRAK

FERDI SATRIA, 2024 “*ENGLISH VOCABULARY LEARNING THROUGH HONKAI STAR RAIL: A CASE STUDY OF INDONESIA HIGHER EDUCATION STUDENT*” Program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Kosakata merupakan pondasi untuk belajar bahasa. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Saat ini teknologi dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal salah satunya belajar. Salah satu teknologi yang ditinjau pada penelitian ini adalah *online game* berjudul *Honkai Star Rail*. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana mahasiswa Indonesia belajar kosakata melalui *Honkai Star Rail*. Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan metode *narrative inquiry*. Data diambil melalui wawancara semi-terstruktur kemudian dianalisis menggunakan *narrative analysis* (Labov, 1972). Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Indonesia mempelajari kosakata dengan memanfaatkan visual yang diberikan oleh *game* tersebut, juga dengan menggunakan beberapa strategi pembelajaran seperti halnya *note-taking* dan *translation*. Temuan tersebut mengarah kepada metode pembelajaran *incidental*, pembelajaran *contextual*, juga *engagement* dan *motivation*. Penelitian lebih lanjut dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda dengan jumlah partisipan yang lebih banyak. Selain itu peneliti lain juga dapat mengeksplorasi *game online* lainnya atau penerapan media digital dalam domain akademik untuk melihat apakah ada perbedaan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Kata kunci: Belajar Kosakata, Honkai Star Rail, Narrative Inquiry, Permainan Daring

ABSTRACT

FERDI SATRIA, 2024 “ENGLISH VOCABULARY LEARNING THROUGH HONKAI STAR RAIL: A CASE STUDY OF INDONESIA HIGHER EDUCATION STUDENT” English Education Department. Faculty of Educational Sciences and Teachers’ Training. Siliwangi University. Tasikmalaya.

Vocabulary is the foundation for learning a language. One of them is by utilizing technology. Currently, technology can be used for various things, including learning. One of the technologies reviewed in this study is the online game Honkai Star Rail. Therefore, this study aims to identify how Indonesian higher student learn vocabulary through Honkai Star Rail. This research uses a qualitative paradigm with a narrative inquiry method. Data were collected through semi-structured interviews and then analyzed using narrative analysis (Labov, 1972). The findings show that Indonesian student learn vocabulary by utilizing the visuals provided by the game, as well as utilizing several learning strategies such as note-taking and translation. The findings found the participant method leads to incidental learning, contextual learning, engagement and motivation. Further research can use different research methods with a larger number of participants. In addition, other researchers can also 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: Honkai Star Rail, Narrative Inquiry, Online Game, Vocabulary Learning