

ABSTRAK

RAYHAN EL JABBAR. 2025. “*ENGLISH VOCABULARY ACQUISITION THROUGH MMORPGS AMONG EFL LEARNERS: A CASE STUDY*”. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

*Penelitian ini menginvestigasi bagaimana kosakata bahasa Inggris diperoleh melalui permainan Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) pada pembelajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL), sebagai respons terhadap meningkatnya penggunaan lingkungan permainan digital sebagai ruang pembelajaran bahasa secara informal. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses yang dilalui pembelajar dalam mengembangkan kosakata ketika terlibat dalam gameplay MMORPG dalam konteks dunia nyata. Penelitian ini menggunakan desain studi kasus kualitatif yang melibatkan dua partisipan pemain aktif MMORPG, yang diwawancarai melalui wawancara semi-terstruktur. Data dianalisis menggunakan kerangka **thematic analysis Braun dan Clarke (2006)**. Hasil penelitian menunjukkan dua tema utama: (1) **MMORPG sebagai Ruang Belajar yang Otonom dan Kontekstual**, dan (2) **Dari Interaksi dalam Game ke Komunikasi di Dunia Nyata**. Temuan menunjukkan bahwa kosakata diperoleh secara insidental melalui quest, interaksi naratif, dan tuntutan pemecahan masalah, didukung oleh strategi seperti penggunaan alat penerjemah, penebakan makna berdasarkan konteks, dan kolaborasi dengan teman sebaya. Interaksi sosial dengan pemain internasional juga meningkatkan kepercayaan diri berkomunikasi dan mendorong transfer kosakata baru ke situasi kehidupan nyata. Kesimpulannya, MMORPG menyediakan lingkungan belajar yang autentik, interaktif, dan memotivasi yang mendorong pembelajaran mandiri, pemrosesan kognitif mendalam, dan komunikasi yang bermakna. Temuan ini menyoroti potensi permainan digital sebagai alat pelengkap dalam pengembangan kosakata EFL.*

Kata Kunci: kosakata bahasa Inggris, MMORPG, pembelajar EFL, thematic analysis, studi kasus

ABSTRACT

RAYHAN EL JABBAR. 2025. "ENGLISH VOCABULARY ACQUISITION THROUGH MMORPGS AMONG EFL LEARNERS: A CASE STUDY". English Education Department. Faculty of Educational Sciences and Teachers' Training. Siliwangi University. Tasikmalaya.

This study investigates how English vocabulary is acquired through playing Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) among EFL learners, responding to the increasing use of digital game environments as informal language learning spaces. The research aims to explore the processes through which learners develop vocabulary while engaging with MMORPG gameplay in real-world contexts. A qualitative case study design was employed, involving two active MMORPG players who participated in semi-structured interviews. The data were analyzed using **Braun and Clarke's (2006) thematic analysis framework**. The findings reveal two major themes: **(1) MMORPGs as Autonomous and Contextual Learning Spaces**, and **(2) From In-Game Interaction to Real-Life Communication**. The results demonstrate that vocabulary is acquired incidentally through quests, narrative interactions, and problem-solving demands, supported by strategies such as translation tools, contextual inference, and peer collaboration. In addition, social interaction with international players enhances communicative confidence and encourages the transfer of newly acquired vocabulary into everyday situations outside the game. In conclusion, the study indicates that MMORPGs provide authentic, interactive, and motivating learning environments that foster autonomous learning, deeper cognitive processing, and meaningful real-world communication. These findings highlight the potential role of digital games as complementary tools for vocabulary development in EFL education.

Keywords: English vocabulary, MMORPG, EFL learners, thematic analysis, case study