

ABSTRAK

SALSABILLA RAKHMANI. 2026. "VOCABULARY ACQUISITION THROUGH "GROW A GARDEN" ON ROBLOX: EXPERIENCES OF A NON-ENGLISH MAJOR STUDENT."

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pemerolehan kosakata melalui permainan Grow a Garden di platform Roblox, dengan fokus pada pengalaman seorang mahasiswa non-jurusan bahasa Inggris. Berangkat dari meningkatnya peran game digital dalam pembelajaran bahasa secara informal, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana pemerolehan kosakata secara insidental terjadi dalam lingkungan virtual yang sepenuhnya menggunakan bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain narrative inquiry untuk menggali pengalaman hidup seorang mahasiswa jurusan Ilmu Komputer yang secara rutin memainkan permainan tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Penelitian ini mengindikasikan bahwa game digital komersial dapat berfungsi sebagai lingkungan belajar informal yang bermakna dalam memfasilitasi pemerolehan kosakata secara tidak sadar, khususnya bagi mahasiswa non-jurusan bahasa Inggris yang memiliki keterbatasan paparan terhadap konteks bahasa Inggris yang autentik. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan kajian game-based learning dan pemerolehan kosakata insidental dalam konteks EFL di Indonesia.

Kata kunci: *narrative inquiry, pemerolehan kosakata, pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran insidental, Roblox*