

BIBLIOGRAPHY

- Akcaoglu, M. (2013). Using MMORPG in classrooms: Stories versus tutors as source of motivation. In Y. Baek & N. Whitton (Eds.) *Cases on digital game-based learning: Methods, models and strategies*. IGN Publishing.
- Ary, D., Lucy, C. J., Chris, S., & Asghar, R. (2010). *Introduction to Research in Education, Eight Edition*, USA: Wadsworth, Cengage Learning.
- Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). *The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low-intermediate) EFL learners*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 286–291.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.418>
- Blumer, H. (1956) Sociological Analysis and the Variable. *American Sociological Review*, 21, 683-690. <http://dx.doi.org/10.2307/2088418>
- Cambridge Dictionary. (n.d.). *Meaning of virtual in English*. Retrieved December 6, 2021, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/virtual>
- Cambridge Dictionary. (n.d.-a). *Meaning of environment in English*. Cambridge University. Retrieved December 6, 2021, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/environment>
- FAQ: Language Acquisition | Linguistic Society of America*. (n.d.). Linguistic Society of America. Retrieved December 4, 2021, from <https://www.linguisticsociety.org/resource/faq-how-do-we-learn-language>

- Girvan, C. (2018). What is a virtual world? definition and classification. *Educational Technology Research and Development*, 66(5), 1087–1100.
<https://doi.org/10.1007/s11423-018-9577-y>
- Graue, C. (2016). Qualitative Data Analysis. *International Journal of Sales, Retailing & Marketing*, 4(9).
- Hu, R. (2016). The Age Factor in Second Language Learning. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(11).
- Harland, D. J. (2011). *STEM Student Research Handbook*. National Science Teachers Association.
- IGI Global. (n.d.). *What is Language Learning Environment | IGI Global*. IGI Global PUBLISHER of TIMELY KNOWLEDGE. Retrieved December 4, 2021, from <https://www.igi-global.com/dictionary/language-learning-environment/16625>
- Kishore, K. (2021, August 13). *Basic Language Skills – Listening, Speaking, Reading & Writing*. Harappa. Retrieved December 10, 2021, from <https://harappa.education/harappa-diaries/language-skills/>
- Kumar, A. (2018). BRIEF INTRODUCTION OF ENVIRONMENT, ECOLOGY AND ENVIRONMENTAL POLLUTION. *Journal of Modern Management & Entrepreneurship (JMME)*, 08(01), 314–322.
- Naftali, Y. (2009, April 9). *Metode Riset*. Yohan Naftali. Retrieved December 6, 2021, from <https://yohanli.wordpress.com/2009/04/09/metode-riset/>

- O’Leary, Z. (2021). *The Essential Guide to Doing Your Research Project*.
<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB00898975>
- Pederson, C., Fernando, E., & Amarapitak, S. (2020). *Play and Learn: Educational GENSHIN IMPACT GAMEs in the classroom. Foundations of Educational Technology*. Retrieved from
<https://educ3582020.pubpub.org/pub/kxlt40m0>
- Peterson, M. (2010). *Massively multiplayer online role-playing games as arenas for Second language learning. Computer Assisted Language Learning*, 23(5), 429–439. <https://doi.org/10.1080/09588221.2010.520673>
- Schroeder, R. (1970). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.294>
- Seale, C. (2017). *Researching Society and Culture*.
<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA6801698X>
- Sunday, A. B. (2018). WHAT IS LANGUAGE? In *Communication and language skills*. essay, Cambridge Scholars Publishing / Iyabode Omolare Akewo Daniel (editor).
- Zahraputeri, A., & Kusdiby, L. (2021). Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform: Studi Kasus Permainan Genshin Impact. *IRWNS*, 1273–1278.

APPENDICES

APPENDIX A

Observation Questionnaire

1. Apa alasan anda memainkan game ini? (pilihan ganda)
 - Tipe game ini sesuai dengan selera saya
 - Saya menyukai kualitas grafiknya
 - Game ini populer
 - Mekanisme pertarungan
 - Cerita/alur

2. Aspek apa yang anda sukai dari game ini? (pilih maksimal tiga)
 - Tipe game ini sesuai dengan selera saya
 - Saya menyukai kualitas grafiknya
 - Game ini populer
 - Mekanisme pertarungan
 - Cerita/alur
 - Lainnya

3. Dari skala 1 sampai 4, seberapa banyak anda menikmati alur cerita dari game ini?
 - 1 (tidak suka)
 - 2 (biasa saja)
 - 3 (suka)
 - 4 (sangat suka)

Interview Questions

1. Secara singkat, bagaimana pengalaman anda selama bermain genshin impact menggunakan bahasa inggris?
2. Apakah alur cerita, dialog dan keterangan item di dalam game menjadi lebih susah dimengerti?
3. Apakah anda mencoba memahami dialog dan alur cerita atau membiarkannya lewat?
4. Bagaimana cara anda menyesuaikan diri dengan settingan ini?
5. Penyesuaian diri:
 - a. Seiring waktu, apakah anda mulai terbiasa dengan tulisan berbahasa inggris di dalam game?
 - b. Seiring waktu, apakah anda mulai terbiasa dengan percakapan berbahasa inggris di dalam game?
6. Apakah anda merasa bahwa perubahan *setting* ini menjadi tantangan atau hambatan?
7. Apakah yang akan anda lakukan (tindak lanjut) setelah ini, terkait dengan penggunaan bahasa inggris di dalam game?

Hasil Interview

Student 1: Naura Syahirah R.L

Student 2 : Nur Hafshah Afifah

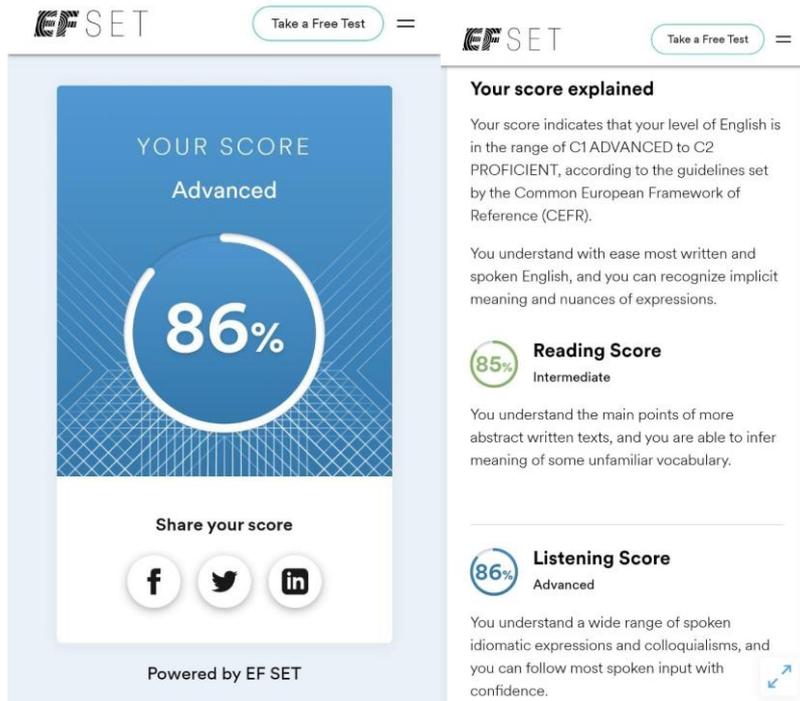
Student 3 : Muhammad Raihan Dwiputra

Student 4 : Akhtar Naury

APPENDIX B

Students' Pre-Test Results

Student 1



Student 2

12:37 efset.org/quick-cl + 36%

EF SET Take a Free Test

YOUR SCORE
Intermediate

85%

Share your score

Powered by EF SET

Your score explained

12:37 efset.org/quick-cl + 36%

EF SET Take a Free Test

85% Reading Score
Intermediate

You understand the main points of more abstract written texts, and you are able to infer meaning of some unfamiliar vocabulary.

84% Listening Score
Intermediate

You understand the main points of clear standard speech on a range of topics that may not be familiar to you, provided that speech is well-articulated.

Quick Check score table

Level	Beginner	Intermediate	Advanced
EF SET	1-60%	61-85%	86-100%

Student 3

YOUR SCORE
Beginner

59%

Share your score

Powered by EF SET

65% Reading Score
Intermediate

You understand the main points of more abstract written texts, and you are able to infer meaning of some unfamiliar vocabulary.

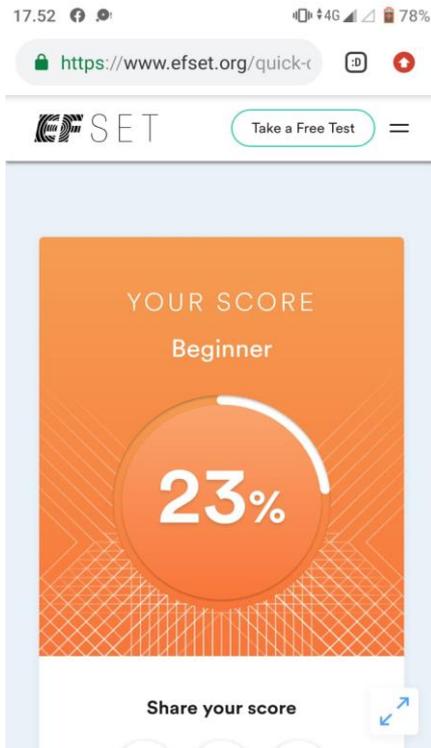
52% Listening Score
Beginner

You understand the general idea of conversations relevant to you provided they are clearly communicated and using high-frequency expressions.

Quick Check score table

Level	Beginner	Intermediate	Advanced
EF SET	1-60%	61-85%	86-100%

Student 4



Students' Post-test Results

Student 1

The screenshot shows a mobile browser interface with the URL [efset.org/quick-che](https://www.efset.org/quick-che). The EF SET logo is visible at the top left, and a "Take a Free Test" button is at the top right. The main content area features a blue background with the text "YOUR SCORE Advanced" and a large circular gauge showing "87%". Below the gauge is a "Share your score" button with social media icons for Facebook, Twitter, and LinkedIn. At the bottom, it says "Powered by EF SET".

Your score explained

Your score indicates that your level of English is in the range of C1 ADVANCED to C2 PROFICIENT, according to the guidelines set by the Common European Framework of Reference (CEFR).

You understand with ease most written and spoken English, and you can recognize implicit meaning and nuances of expressions.

78% Reading Score
Intermediate

You understand the main points of more abstract written texts, and you are able to infer meaning of some unfamiliar vocabulary.

96% Listening Score
Advanced

You understand a wide range of spoken idiomatic expressions and colloquialisms, and you can follow most spoken input with confidence.

Student 2

guidelines set by the Common European Framework of Reference (CEFR).

You understand the main points of what you hear and read in English, and you are beginning to follow abstract topics with relative confidence.

85% Reading Score
Intermediate

You understand the main points of more abstract written texts, and you are able to infer meaning of some unfamiliar vocabulary.

84% Listening Score
Intermediate

You understand the main points of clear standard speech on a range of topics that may not be familiar to you, provided that speech is well-articulated.

YOUR SCORE
Intermediate

85%

Share your score

f t in

Powered by EF SET

Your score explained 

Student 3

23.29 4G 30%

www.efset.org/quick-check/take-test

EF SET Take a Free Test

YOUR SCORE
Intermediate

78%

Share your score 

23.29 4G 30%

www.efset.org/quick-check/take-test

EF SET Take a Free Test

relative confidence.

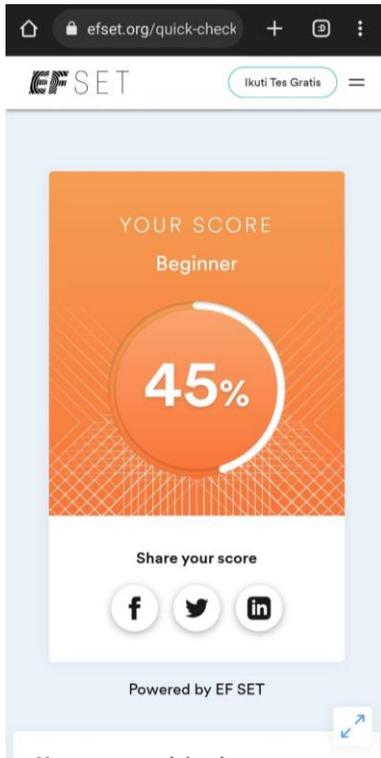
85% Reading Score
Intermediate

You understand the main points of more abstract written texts, and you are able to infer meaning of some unfamiliar vocabulary.

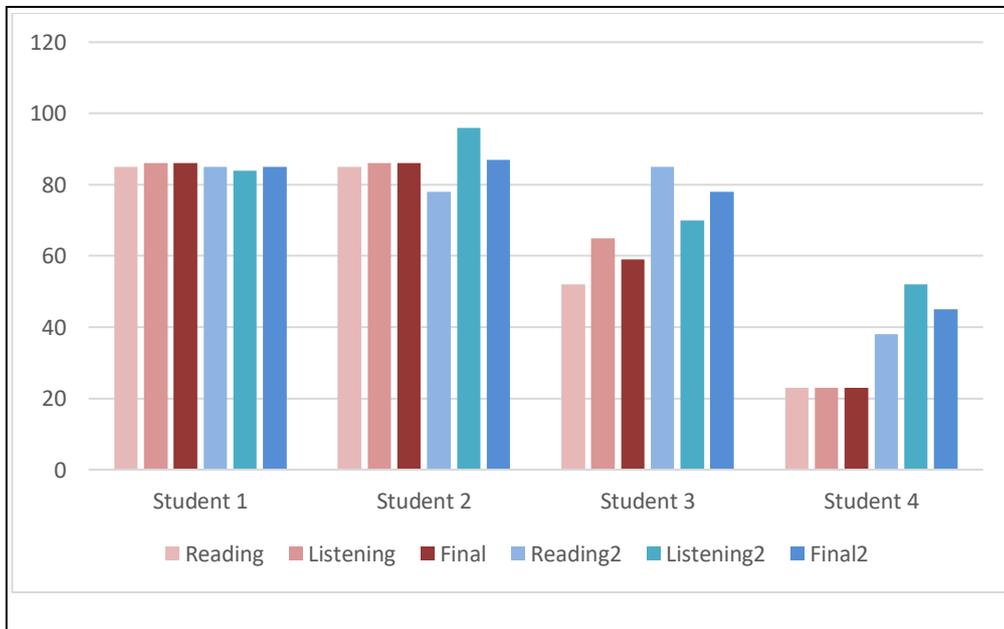
70% Listening Score
Intermediate

You understand the main points of clear standard speech on a range of topics that may not be familiar to you, provided that 

Student 4



COMPARISON DIAGRAM OF PRETEST AND POSTTEST RESULTS



APPENDIX C

Interview Results

Students 1

Interviewer	: Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.
Student 1	Waalaikumsalam
Interviewer	Ya, dengan Naura? Baik Naura, bisa ceritakan secara singkat pengalaman Naura selama bermain game genshin impact tapi menggunakan (setingan) Bahasa Inggris?
Student 1	Saya pikir dulu, kak.
Interviewer	Ya silahkan, take your time, Naura.
Student 1	sebelumnya, pengalaman seperti apa kak?
Interviewer	Pengalaman seperti "oh, game ini sedikit susah, lebih muda, lebih seru, atau terasa biasa saja?
Student 1	menurut saya, Biasa saja.
Interviewer	Biasa karena memang sejak awal main memang langsung bahasa Inggris atau bagaimana?
Student 1	Iya, langsung menggunakan setingan bahasa Inggris.
Interviewer	Jadi jika misalnya saat sedang bermain dengan setingan tersebut, apakah alur cerita di dalam dialognya ataupun keterangan lainnya mudah atau sulit dimengerti?
Student 1	Mudah dimengerti. Karena tidak sulit bagi saya untuk membacanya.
Interviewer	Oke. kalau misalnya saat bermain lalu terdapat dialog, apakah dialog tersebut kamu baca hingga akhir atau kamu lewati saja?
Student 1	saya baca habis, tapi biasanya jika ada yang tidak terlalu penting, akan saya abaikan saja.
Interviewer	Berarti sewaktu bermain itu memang tidak ada penyesuaian dengan bahasanya? Kan biasa kalau berubah dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris pasti ada penyesuaian. Kalau main pernah pake kamus untuk mencari kata?
Student 1	Tidak pernah (pakai kamus), memakai Google translate juga tidak pernah.

Interviewer	Lalu saat bermain itu, pernah bingung dengan kata-kata bahasa Inggrisnya atau tidak?
Student 1	Ada beberapa.
Interviewer	Awalnya kan masih bingung, seiring waktu apakah kata-kata yang membingungkan itu berkurang?
Student 1	Iya jadi paham.
Interviewer	Itu untuk teksnya. bagaimana dengan suara dialognya?
Student 1	Sebenarnya kalau suara, menurut saya lebih susah 'listening'-nya.
Interviewer	Listeningnya susah?
Student 1	Iya, kadang.
Interviewer	Faktor apanya?
Student 1	Seperti aksennya? aksennya kan berbeda-beda.
Interviewer	Beda ya? Tapi kalau misal ada karakter yang berbicara, membandingkan teksnya dengan suaranya, bisa menangkap apa yang sedang dibicarakan?
Student 1	Iya bisa
Interviewer	Oh iya, jadi memang lebih suka menggunakan bahasa Inggris?
Student 1	Memang pakai bahasa Inggris. Lebih enak, lebih nyaman.
Interviewer	Jadi seterusnya, jika bermain game-game lain tetap mau memakai bahasa Inggris atau ada rencana lain?
Student 1	Iya, tetap pakai Bahasa Inggris
Interviewer	Jadi, meskipun setting bahasa awalnya itu bahasa Indonesia tetap ganti ke bahasa Inggris?
Student 1	Iya, bahkan jika tidak ada Bahasa Inggris tidak saya mainkan. Film juga tidak saya nonton jika tidak ada subtitle bahasa inggrisnya.
Interviewer	Kebiasaan begini memang sudah lama?
Student 1	Sudah lama kak.

Interviewer	Oke thank you.
-------------	----------------

Student 2

Interviewer	Aca, Bisa ceritakan secara singkat pengalaman saat bermain game menggunakan bahasa Inggris? Bagaimana jika dibandingkan dengan Bahasa Indonesia? Misal lebih susah.
Student 2	Kalau saya lebih cenderung ke penggunaan Bahasa Indonesia untuk teksnya. Sementara untuk suaranya saya setting Bahasa Inggris, jadi apa yang diucapkan langsung saya tahu artinya.
Interviewer	Itu yang berbahasa inggris dialognya atau audio dari game nya?
Student 2	Teksnya menggunakan Bahasa Indonesia tapi <i>voice</i> -nya pakai bahasa Inggris jadi kayak langsung langsung ketahuan artinya, begitu. Jadi, saya dengarkan apa yang dia (karater dalam game) katakan, sementara kalau dari game kan itu jelas apa yang dia katakan, jadi langsung langsung diketahui artinya dari teks bahasa Indonesianya.
Interviewer	Tapi kalau setting bahasa Inggris digunakan pada teks item dan dialog, jadi susah dimengerti atau tidak?
Student 2	Kalau tulisan dialognya juga bahasa Inggris akan menjadi agak susah karena (tulisan)cuma sekedar diketahui saja sementara artinya itu tidak benar-benar diketahui. Bisa saja ada kosa kata yang masih asing tapi tidak terlalu diketahui, jadi kalau memakai bahasa Indonesia teksnya itu menjadi lebih gampang kita tahu kalau kata 'ini' artinya yang 'itu'.
Interviewer	Jadi misalkan bahasa Inggrisnya itu agak susah, agak ada tantangan lah. Bagaimana cara kamu menyesuaikan diri sama bahasa Inggrisnya. Maksudnya itu dengan perubahan settingan yang awalnya pake bahasa Indonesia kemudian berubah ke Bahasa Inggris biasa main pakai kamus atau tidak? Main memakai kamus atau Google Translate
Student 2	Google translate.
Interviewer	Lama-kelamaan mulai terbiasa tidak, dengan bahasa inggrisnya? Jadi yang awalnya itu teksnya susah dimengerti lalu mulai dipahami sedikit demi sedikit
Student 2	Tidak. Misal dulu kan saya memainkan game The Sims. Nah di game ini kan tidak ada bahasa Indonesianya, Jadi kebanyakan kosa kata Bahasa Inggrisnya itu sekedar lewat tidak terlalu saya pahami karena memang niat saya sekedar main game saja, bukan dengan tujuan mau tahu kata-kata Bahasa Inggrisnya. Bukan untuk tahu jalan ceritanya ini karakter bagaimana, jadi biasanya saya skip saja. Tapi saya tahu kata-kata (bahasa Inggris) itu, hanya saja tidak tahu artinya.
Interviewer	Berarti ada petunjukmu kalau kalimat 'ini' maksudnya 'ini'.
Student 2	Iya
Interviewer	Tapi kalau untuk Genshin Impact biasanya saat di bagian cerita biasanya kamu skip atau kamu baca dan ikuti alur ceritanya?

Student 2	Saya Baca dan saya ikuti.
Interviewer	Bagaimana kalau sama suaranya, mulai terbiasa dengan orang berbicara bahasa Inggris atau tidak?
Student 2	Terbiasa
Interviewer	Jadi menurutmu memakai bahasa Inggris saat main game itu dia sebuah tantangan atau hambatan?
Student 2	Tantangan.
Interviewer	Berarti menjadi lebih mau tahu.
Student 2	Iya
Interviewer	Kedepannya mau bagaimana? Tetap mau memainkan game menggunakan bahasa Inggris atau fokus main saja.
Student 2	Fokus main saja.
Interviewer	Masih mau memakai bahasa Inggris lagi atau tidak lagi?
Student 2	Tidak, belum.
Interviewer	Thank you, cha.

Interview Student 3

Interviewer	Jadi, langsung saja. Secara singkat, bisa ceritakan bagaimana pengalamanmu selama bermain Genshin Impact menggunakan setting Bahasa Inggris?
Student 3	Kalau bermain Genshin berbahasa Inggris itu, dari awal saya memang menggunakannya karena kalau <i>translate</i> bahasa Indonesia itu kadang (maksudnya jadi) kurang jelas. Terkadang seperti <i>translatenya</i> itu kurang sempurna. Jadi karena setting awalnya memang bahasa Inggris, jadi saya menggunakan bahasa Inggris.
Interviewer	Seperti yang kita tahu, di gamenya itu ada banyak item, ada alur cerita, dan ada dialog. Menggunakan bahasa Inggris, apa kamu memang mencoba memahami itu semua atau kamu biarkan lewat saja?
Student 3	Kalau untuk story, kalau saya sedang bosan, kadang saya skip. Tapi kalau untuk item, kan item biasanya perlu untuk grinding (upgrading) atau keperluan lainnya. Jadi, diperhatikan kalau item.
Interviewer	Jadi bahasa Inggrisnya (item) kamu perhatikan dan terjemahkan baik-baik?
Student 3	Ya.
Interviewer	Bagaimana dengan dialognya, apakah kamu perhatikan? karena (di game) Itu kalau <i>speaking</i> pakai bahasa Inggris, jadi apa kamu benar-benar memperhatikan itu?

Student 3	Kadang saya <i>skip</i> , kadang saya dengarkan juga. Kalau misal ada <i>event</i> (acara khusus di dalam game), kadang saya dengarkan juga.
Interviewer	Jadi awalnya kan susah. Lalu lama kelamaan, seiring waktu berjalan, bagaimana? mulai terbiasa atau masih kesulitan?
Student 3	Mulai sedikit terbiasa.
Interviewer	Maksud dari 'terbiasa'-nya itu maksudnya sudah tidak perlu lagi diterjemahkan atau bahkan sudah bisa mengerti kata-katanya meskipun sebelumnya tidak pernah diterjemahkan?
Student 3	Kadang saya butuh penerjemah juga, cuma terkadang kalau sudah tidak tahu sebagian kata itu, saya (coba) pikir (sampai) cukup paham saja.
Interviewer	Jadi menurutmu perubahan setting dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris itu menjadi hambatan dalam bermain game atau malah jadi tantangan?
Student 3	Kalau menurut saya itu tantangan.
Interviewer	Kenapa? Apakah ada alasan tertentu kenapa anda merasa tertantang? Saya merasa tertantang karena kita itu mempelajari bahasa yang bukan bahasa kita, karena mempelajari bahasa asing jadi ada ilmu baru.
Student 3	Setelah ini, terkait dengan penggunaan bahasa Inggris di dalam game, apakah ada rencana untuk tetap menggunakan bahasa Inggris di dalam game atau ada rencana lain?
Interviewer	Saya tetap menggunakan setting bahasa Inggris karena game-game luar itu, yang di PC (<i>private computer</i>) misal, rata-rata menggunakan bahasa Inggris. Makanya memang harus belajar (membiasakan bahasa Inggris) dahulu. Kalau memang tidak punya komputer, PC, tapi ada HP, kita bisa menggunakan game yang ada di HP dulu.
Student 3	Oke jadi itu saja pertanyaan-pertanyaan dari saya ya, terima kasih kerjasamanya Raihan.
Interviewer	Ya sama-sama
Student 3	ya.

Interview Student 4

Interviewer	Halo. Akhtar. Ok, secara singkat bisa ceritakan pengalaman kamu saat bermain game dengan setingan bahasa Inggris? Kalau bermain Genshin Impact dengan setingan bahasa Inggris, bagaimana pengalamannya? Pengalaman seperti apa yang kamu dapat?
Student 4	Menurut saya bermain game dengan setingan bahasa Inggris itu Susah, saya Pernah mencobanya namun terkadang saya melewatinya begitu saja.
Interviewer	Namun sewaktu bermain game menggunakan bahasa Inggris itu, pernah lihat kamus sambil main?

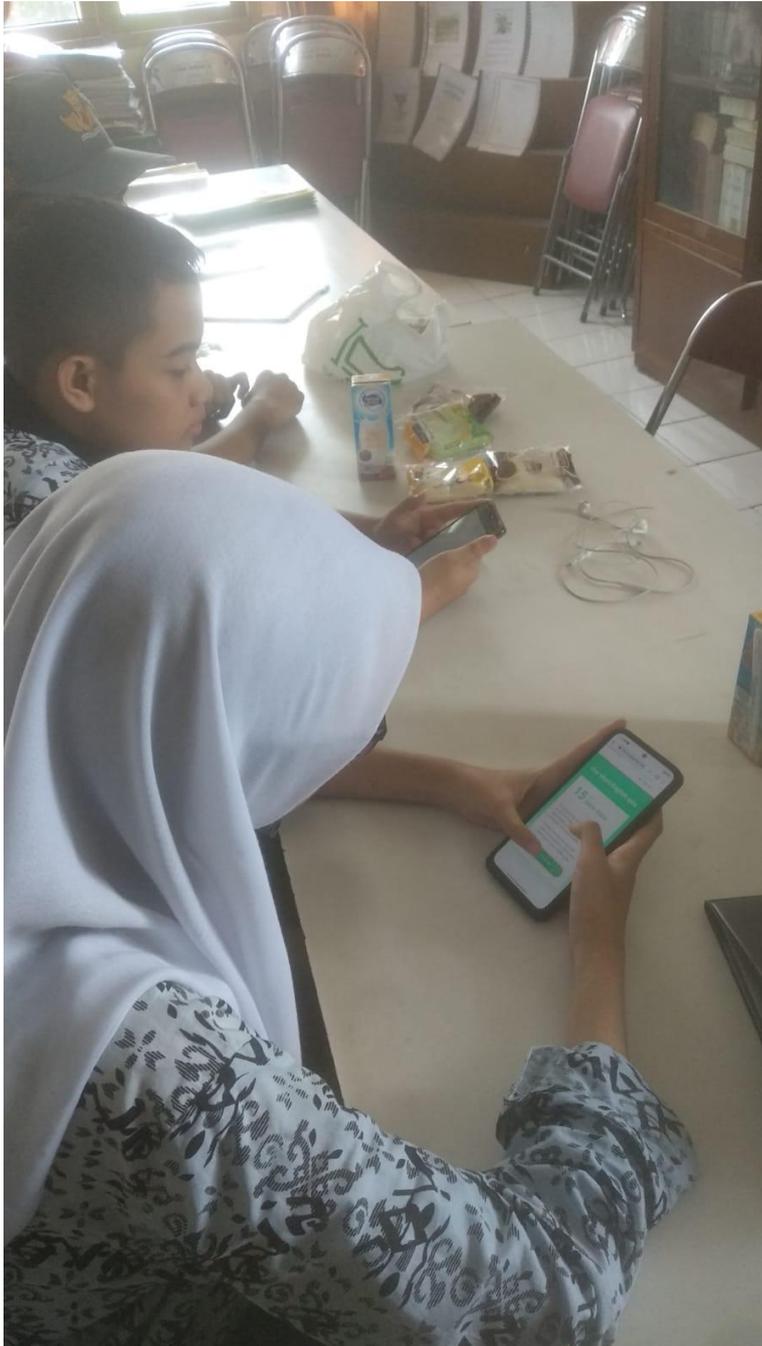
Student 4	Belum.
Interviewer	Belum pernah ya? Jadi. Kalau misalnya ada item atau ada dialognya yang berbahasa Inggris kamu skip atau kamu coba dengarkan ?
Student 4	Saya Biasa Membaca kalau senjata.
Interviewer	Berarti saat bermain game kamu kurang mendengarkan dialog nya?
Student 4	Kurang,
Interviewer	Ok,Namun setelah bermain game cukup lama dengan setingan bahasa Inggris, apakah Ada yang kamu rasakan dalam perkembangan berbahasa inggris mu
Student 4	Saya merasakan sedikit perkembangan berbahasa inggris saya.
Interviewer	Bagaimana dengan penguasaan kata ataupun dialog dialog yang berbahasa inggris apakah sudah mulai terbiasa?
Student 4	Masih belum terbiasa dengan dialog berbahasa inggris
Interviewer	Masih belum, ya. Nah, jadi untuk akhtar sendiri, apakah perubahan setingan game ke bahasa inggris merupakan suatu tantangan bagimu?.
Student 4	Ini menjadi sebuah tantangan bagi saya.
Interviewer	Oke untuk akhtar sendiri setelah mencoba bermain dengan setingan bahasa inggris apakah kedepannya akan bermain game lagi dengan setingan bahasa inggris lagi?
Student 4	-Saya akan coba lagi sebagai latihan berbahasa inggris
Interviewer	Oke mungkin itu saja akhtar terima kasih banyak.

Documentation

Observation



Pre-test



Treatment



Post-test



Interview

