

ABSTRACT

Sanjaya, P.K. (2024). *Learners' Motivation to Speak English after Playing Role Playing Games (RPGs)*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

The development of media and technology is extremely fast and inevitable. One of the media that has become very popular among the young generation is video games. Role-Playing Games (RPGs) are the most popular genre these days. It creates digital environments in which players assume roles, engage in dialogues, and solve challenges. Recently, video games' effect on motivation to learn English has received considerable attention among researchers. Hence, the topic of video games in the world of education is worth investigating

Role-Playing Games (RPGs) provide immersive experiences and interactive environments for learners to practice their speaking skills while having fun. Therefore, the researcher decided to conduct research on "Learners' motivation to speak English after playing Role-Playing Games (RPGs)."

To answer the research questions, the researcher conducted descriptive qualitative research. The participants were PBI students of Sanata Dharma University, who were carefully selected using purposive sampling. The data were collected using in-depth interviews with five interviewees. After all the data were collected, data processing consisted of transcription, coding, and interpretation by the researcher.

Two research questions were raised: 1) How do Role-Playing Games (RPGs) motivate learners to speak English? 2) How to maintain a learner's motivation to speak English when playing Role-Playing Games (RPGs)? The result showed that Role-Playing Games (RPGs) can motivate learners to speak through interaction between players, the existence of goals, and positive feedback from peers. Furthermore, staying curious and remembering the goal can maintain learners' motivation to always speak English when playing games.

Keywords: motivation, Role-Playing Games (RPGs), speaking

ABSTRAK

Sanjaya, P.K. (2024). *Motivasi Pelajar untuk Berbicara Bahasa Inggris Setelah Bermain Role-Playing Games (RPGs)*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata dharma.

Perkembangan media dan teknologi sangat cepat dan tak terelakkan. Salah satu media yang menjadi populer di kalangan generasi muda adalah video games. *Role-Playing Games* (RPGs) adalah genre paling populer belakangan ini. RPGs menciptakan lingkungan digital di mana pemain dapat mengambil peran, terlibat dalam dialog, dan memecahkan tantangan. Akhir-akhir ini, efek video game dalam motivasi belajar Bahasa Inggris telah mendapat banyak perhatian di kalangan peneliti. Oleh karena itu, topik video game di dalam dunia pendidikan layak untuk diteliti.

Role-Playing Games (RPGs) menyediakan pengalaman mendalam dan lingkungan interaktif bagi pelajar untuk melatih keterampilan berbicara Bahasa Inggris mereka sembari bersenang-senang. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian pada "Motivasi pelajar untuk berbicara Bahasa Inggris setelah bermain Role-Playing Games (RPGs)."

Untuk menjawab pertanyaan penelitian tersebut, peneliti mengadakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa PBI dari Universitas Sanata Dharma yang dipilih secara teliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian dikumpulkan menggunakan *in-depth interview* dengan 5 narasumber. Setelah semua data terkumpul, pengolahan data meliputi transkripsi, koding, dan interpretasi oleh peneliti.

Terdapat dua pertanyaan penelitian yang diajukan: 1) Bagaimana Role-Playing Games (RPGs) memotivasi pelajar untuk berbicara Bahasa Inggris? 2) Bagaimana menjaga motivasi pelajar untuk berbicara Bahasa Inggris Ketika bermain Role-Playing Game (RPGs)? Hasil menunjukkan bahwa Role-Playing Games (RPGs) dapat memotivasi pelajar untuk berbicara melalui interaksi antar player, adanya tujuan bermain, dan umpan balik positif dari teman. Selain itu, adanya rasa untuk selalu penasaran dan mengingat tujuan dapat menjaga motivasi pelajar untuk selalu berbahasa Inggris saat bermain game.

Kata kunci: motivasi, Role-Playing Games (RPGs), kemampuan berbicara