

ABSTRACT

Hindom, Simron Krisnuarjati. (2026). *The Role of Dungeons & Dragons Game in Fostering EFL Learners' Reading Motivation and Engagement*. Yogyakarta: English Education Master's Program, Department of Language and Art Language Education, Faculty of Language teacher Training and Education, Sanata Dharma University.

Reading is one of the essential skills in English that EFL learners need to master. However, many learners consider reading English material as an academic obligation that only results in low reading motivation and engagement. Therefore, game-based learning approaches such as Dungeons & Dragons can be used and explored to create meaningful and engaging reading experiences that are able to support Reading motivation and engagement.

This study, which focused on EFL learners' reading motivation and engagement, proposed two research questions: (1) How does D&D affect EFL learners' reading motivation? And (2) What aspects of the game of Dungeons & Dragons encourage EFL learners to engage with English reading materials?

This study used a qualitative descriptive approach with random sampling chosen to select the participants. The data in this study were collected through observation and semi-structured interview and analysed using triangulation methods.

The result of this study showed that Dungeons & Dragons were able to provide a positive impact on students' motivation and engagement to read by changing reading from an obligatory academic task into a valuable and entertaining experience as part of the game. The Players acknowledged and stated that they wanted to read more English texts including game rules, stories, background, characters, and descriptions of scenarios because they were necessary for playing the game.

This study suggested that Dungeons & Dragons could be used as a game-based learning resource that motivates and engages EFL students through narrative-based learning and cooperative role-play while using real language.

Keywords: Dungeons & Dragons, EFL learners, game-based learning, reading motivation, reading engagement

ABSTRAK

Hindom, Simron Krisnuarjati. (2026). *The Role of Dungeons & Dragons Game in Fostering EFL Learners' Reading Motivation and Engagement*. Yogyakarta: Program Tudi Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Membaca adalah salah satu keterampilan yang penting dalam Bahasa Inggris yang harus dikuasai oleh pelajar EFL. Namun, banyak pelajar menganggap kegiatan membaca materi berbahasa Inggris sebagai kewajiban akademis semata, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan dalam membaca. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti Dungeons & Dragons dapat dimanfaatkan dan dieksplorasi untuk menciptakan pengalaman membaca yang bermakna dan menarik, yang mampu mendukung motivasi serta keterlibatan pembelajar dalam membaca.

Penelitian ini berfokus pada motivasi dan keterlibatan membaca pembelajar EFL. Oleh karena itu, peneliti mengajukan dua pertanyaan penelitian. Pertanyaan-pertanyaan penelitian tersebut adalah: (1) Bagaimana D&D mempengaruhi motivasi membaca pelajar EFL? (2) Apa yang memotivasi siswa untuk terlibat dengan teks bacaan ketika D&D digunakan sebagai sarana pembelajaran?

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan teknik pengambilan sampel acak untuk memilih partisipan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan wawancara semi-terstruktur, serta dianalisis menggunakan metode triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Dungeons & Dragons mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi membaca siswa dengan mengubah kegiatan membaca yang semula merupakan kewajiban dalam akademik menjadi pengalaman yang berharga dan menghibur sebagai bagian dari permainan. Para pemain menyatakan keinginan mereka untuk membaca lebih banyak teks berbahasa Inggris, termasuk aturan permainan, cerita, latar belakang, karakter, dan deskripsi skenario. Karena hal-hal tersebut diperlukan untuk memainkan permainan ini.

Studi ini menunjukkan bahwa Dungeons & Dragons dapat digunakan sebagai sumber belajar berbasis permainan yang memotivasi dan melibatkan siswa EFL melalui pembelajaran berbasis narasi serta bermain peran secara kooperatif, sembari menggunakan bahasa yang autentik.

Kata Kunci: Dungeons & Dragons, pelajar EFL, pembelajaran-berbasis permainan, keterlibatan membaca, motivasi membaca