ABSTRACT

The thesis entitled "Exploring EFL Learners' Autonomous Learning Practices Through the Roblox Chat-Box at The State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung" was written by Amelia Anisah Levina, Student ID Number 1860203221042, English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, supervised by Dr. H. Susanto, S.S, M.Pd.

Keywords: *EFL learners, autonomous learning practices, Roblox platform, chat-box feature.*

This study investigated autonomous English learning practices among EFL learners through the use of the Roblox chat-box feature. The research focused on how learners independently used English during gameplay interaction and how the Roblox chat-box contributed to their perceived improvement in written communication during autonomous learning. The study conducted at the State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung involving four EFL learners who actively played Roblox and frequently communicated using English in the chat-box feature.

This study employed descriptive qualitative research design with a phenomenological approach. Data were collected through observation of chat-box interactions, semi-structured interviews, and documentation. The participants were selected purposively based on several criteria, including active Roblox usage, frequent use of the chat-box feature, and autonomous English communication during gameplay. The collected data were analysed through the procedures of data reduction, data display, and conclusion drawing.

The findings revealed two major results: (1) the participants engaged in autonomous English use through the Roblox chat-box by independently initiating and maintaining communication with other players, utilizing English for various communicative purposes such as asking for help, seeking information, coordinating gameplay activities, discussing strategies, and maintaining social interaction; and (2) the participants perceived that repeated interaction through the Roblox chat-box contributed to their written communication development. They reported becoming more familiar, comfortable, and confident in using English autonomously during gameplay activities and while interacting with international players.

Overall, this study demonstrated that the Roblox chat-box provided meaningful opportunities for autonomous English learning through authentic communication practices in digital gaming environments. The findings suggest that online multiplayer games may function as alternative informal learning spaces that support EFL learners' autonomous language development outside formal classroom setting.

ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Exploring EFL Learners' Autonomous Learning Practices Through the Roblox Chat-Box at The State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung" ini ditulis oleh Amelia Anisah Levina, NIM 1860203221042, Jurusan Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dibimbing oleh Dr. H. Susanto, S.S, M.Pd.

Kata Kunci: *pembelajar EFL, praktik pembelajaran mandiri, platform Roblox, fitur kotak obrolan.*

Penelitian ini menyelidiki praktik pembelajaran bahasa Inggris secara mandiri (*autonomous learning*) di antara pembelajar EFL melalui penggunaan fitur kotak obrolan (*chat-box*) pada Roblox. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pembelajar menggunakan bahasa Inggris secara mandiri selama interaksi dalam permainan dan bagaimana kotak obrolan Roblox berkontribusi terhadap persepsi peningkatan komunikasi tertulis mereka selama pembelajaran mandiri. Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dengan melibatkan empat pembelajar EFL yang aktif bermain Roblox dan sering berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris dalam fitur kotak obrolan.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologis. Data dikumpulkan melalui observasi interaksi kotak obrolan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Partisipan dipilih secara *purposive* berdasarkan beberapa kriteria, meliputi penggunaan Roblox yang aktif, sering menggunakan fitur kotak obrolan, dan melakukan komunikasi bahasa Inggris secara mandiri selama permainan berlangsung. Data yang terkumpul dianalisis melalui prosedur reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Temuan penelitian ini mengungkapkan dua hasil utama: (1) partisipan terlibat dalam penggunaan bahasa Inggris secara mandiri melalui kotak obrolan Roblox dengan menginisiasi dan mempertahankan komunikasi secara independen dengan pemain lain, serta memanfaatkan bahasa Inggris untuk berbagai tujuan komunikatif seperti meminta bantuan, mencari informasi, mengoordinasikan aktivitas permainan, mendiskusikan strategi, dan mempertahankan interaksi sosial; dan (2) partisipan merasa bahwa interaksi yang dilakukan berulang kali melalui kotak obrolan Roblox berkontribusi pada perkembangan komunikasi tertulis mereka. Mereka melaporkan menjadi lebih familier, nyaman, dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris secara mandiri selama aktivitas permainan dan saat berinteraksi dengan pemain internasional.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kotak obrolan Roblox menyediakan kesempatan yang berarti untuk pembelajaran bahasa Inggris secara mandiri melalui praktik komunikasi yang autentik dalam lingkungan permainan digital. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan multipemain daring (*online multiplayer games*) dapat berfungsi sebagai ruang pembelajaran informal alternatif yang mendukung perkembangan bahasa secara mandiri bagi pembelajar EFL di luar lingkungan kelas formal.

الملخص

كُتبت هذه الرسالة العلمية بعنوان "استكشاف ممارسات التعلّم الذاتي لدى متعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية من خلال ميزة الدردشة في لعبة روبلوكس بالجامعة الإسلامية الحكومية سيد علي رحمة الله تولونج أجونج" من إعداد الطالبة أميليا أنيسة ليفينا، برقم القيد الجامعي ١٨٦٠٢٠٣٢٢١٠٤٢، قسم تعليم اللغة الإنجليزية، كلية التربية وتأهيل المعلمين، بإشراف الدكتور الحاج سوسانتو، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: متعلمو اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، ممارسات التعلّم الذاتي، منصة روبلوكس، ميزة الدردشة النصية.

تناولت هذه الدراسة ممارسات التعلّم الذاتي للغة الإنجليزية لدى متعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية من خلال استخدام ميزة الدردشة النصية في لعبة روبلوكس. وركّزت الدراسة على كيفية استخدام المتعلمين للغة الإنجليزية بشكل مستقل أثناء التفاعل داخل اللعبة، وكيف أسهمت ميزة الدردشة في روبلوكس فيما أدركوه من تحسّن في مهارات التواصل الكتابي خلال عملية التعلّم الذاتي. أُجريت هذه الدراسة في الجامعة الإسلامية الحكومية سيد علي رحمة الله تولونج أجونج، وشارك فيها أربعة من متعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية ممن يلعبون روبلوكس بنشاط ويتواصلون باللغة الإنجليزية بشكل متكرر عبر ميزة الدردشة.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي النوعي بمدخل ظاهراتي (فينومينولوجي). وقد جُمعت البيانات من خلال ملاحظة التفاعلات في ميزة الدردشة، والمقابلات شبه المنظمة، والوثائق ذات الصلة. وتم اختيار المشاركين بطريقة قصدية بناءً على عدة معايير، منها الاستخدام النشط للعبة روبلوكس، والاستخدام المتكرر لميزة الدردشة، والتواصل الذاتي باللغة الإنجليزية أثناء اللعب. وحُلّلت البيانات المجمعة من خلال إجراءات تخفيض البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج.

شارك المشاركون في استخدام اللغة الإنجليزية بشكل مستقل من خلال ميزة (١) :وأظهرت النتائج جانبين رئيسيين الدردشة في روبلوكس، وذلك عبر المبادرة بالتواصل مع اللاعبين الآخرين والمحافظة عليه، واستخدام اللغة الإنجليزية لأغراض تواصلية متنوعة مثل طلب المساعدة، والبحث عن المعلومات، وتنسيق أنشطة اللعب، ومناقشة أدرك المشاركون أن التفاعل المتكرر عبر ميزة الدردشة (٢)الاستراتيجيات، والحفاظ على التفاعل الاجتماعي؛ و في روبلوكس أسهم في تطور مهاراتهم في التواصل الكتابي. وأفادوا بأنهم أصبحوا أكثر إلمامًا وارتياحًا وثقةً في استخدام اللغة الإنجليزية بشكل مستقل أثناء أنشطة اللعب وعند التفاعل مع لاعبين من جنسيات مختلفة.

وبشكل عام، أظهرت هذه الدراسة أن ميزة الدردشة في روبلوكس أتاحت فرصًا مهمة للتعلّم الذاتي للغة الإنجليزية من خلال ممارسات تواصل أصيلة في بيئات الألعاب الرقمية. وتشير النتائج إلى أن الألعاب الجماعية عبر الإنترنت يمكن أن تُشكّل فضاءً تعليميًا غير رسمي بديلاً يدعم تطور التعلّم الذاتي للغة لدى متعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية خارج نطاق الفصل الدراسي الرسمي.