

ABSTRACT

Selvi Dian Permata Sari, 2021, The Effect of Mobile Legend Game toward students' vocabulary mastery of Death Note group in pamekasan. English Teaching Learning Program (TBI), Tarbiyah Faculty, State Islamic Institute of Madura. Advisor: Henny Uswatun Hasanah, M.Pd.

Keywords: Mobile Legend game, Vocabulary Mastery

Game as one of media entertainment has a positive effect on language learning. Especially for Vocabulary Mastery. In learning vocabulary, it will be more interesting with suitable technique one of them using game. The game that will apply in this research is *Mobile Legend Game*.

In this study, there are two objectives of study, for the first is to know whether or not there is the effect of mobile legend game toward students' vocabulary mastery and to know how mobile legend game causes the Vocabulary mastery of Death note group in pamekasan.

The research method of this study is using quantitative approach while the design of this research is quasy-Experimental design. There are two variables in this research. Mobile legend game is independent variable (X) and Vocabulary Mastery is dependent variable (Y). The population is all of the members the death note group is 14. The sample is the member death note group which consists of 14. For the instrument the researcher used test and documentation.

The result of the data analysis and hypothesis testing which has been conducted, the researcher concludes that there is the effect of of Mobile legend game towards students' vocabulary mastery in Pamekasan. It is proved from the result of data analysis by consulting t_o and t-table that t_o is 7.93 and t-table is 0.532. So, the result is that null hypothesis is rejected and alternative hypothesis (H_a) is accepted because $t_o > t\text{-table}$ ($7.93 > 0.532$). So the effect of Mobile legend game has strong significance for member of death note group.

Based on the result above, The researcher suggested for english teacher to have some specific technique in delivering the material in English learning process. Game is one of the options in order to make students more comfortable during the English learning process. For the next researcher, they can use another approach to make explanation more deeply.

ABSTRAK

Selvi Dian Permata Sari, 2021, Pengaruh permainan Mobile legend terhadap Kosa kata siswa di Grup death Note Pamekasan, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura. Pembimbing: Henny Uswatun Hasanah, M.Pd.

Kata Kunci: Permainan Mobile Legend, Penguasaan Kosa Kata Siswa

Game sebagai salah satu media hiburan berpengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa. Terutama untuk penguasaan kosa kata. Dalam mempelajari kosa kata akan lebih menarik dengan menggunakan teknik yang sesuai salah satunya dengan menggunakan game. Game yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah *mobile legend*.

Dalam penelitian ini, ada dua tujuan studi, untuk yang pertama adalah mengetahui apakah ada efek dari permainan Mobile legend terhadap Kosa kata siswa di Grup death Note Pamekasan dan untuk mengetahui bagaimana permainan mobile legend menyebabkan anggota grup Death note lebih memahami kosa kata di grup death note Pamekasan.

Metode penelitian dari penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan desain penelitiannya menggunakan desain experimental quasi. Ada dua variabel dalam metode penelitian ini. Permainan mobile legend adalah variabel independen (X) dan penguasaan kosa kata adalah variabel dependen (Y). Populasi adalah semua anggota grup Death note Pamekasan 14. Sampel adalah semua anggota grup death note yang terdiri dari 14, peneliti ini menggunakan tes dan dokumentasi.

Hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa ada efek dari permainan mobile legend untuk penguasaan kosa kata anggota grup death note Pamekasan. Ini terbukti dari hasil analisis data dengan konsultasi t_o dan T-tabel yaitu t_o adalah 7.93 dan T-tabel adalah 0.532. Jadi, hasilnya adalah bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif (HA) diterima karena $t_o > T\text{-Table}$ ($7.93 > 0.532$). Jadi efek dari permainan mobile legend memiliki signifikansi yang kuat bagi penguasaan kosa kata siswa.

Berdasarkan hasil di atas, peneliti menyarankan kepada guru bahasa Inggris untuk memiliki teknik yang spesifik dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Permainan adalah salah satu pilihan agar membuat para siswa lebih nyaman selama proses belajar mengajar. Untuk peneliti berikutnya, mereka dapat menggunakan pendekatan lain untuk membuat penjelasan lebih dalam.