

## ABSTRACT

**Sekar Indah Suci Arumning Tyas, 2022, The Students Perceptions On The Playing Mobile Legend Game In English Vocabulary Mastery At Student Of SMPN 5 Pamekasan . Thesis, English Teaching Learning Program (TBI), Tarbiyah Faculty, State Islamic Institute (IAIN) Madura, advisor: Henny Uswatun Hasanah, M.Pd**

**Keyword: Student, Perception, Mobile Legend Game.**

most students have difficulty learning English especially the vocabulary. students prefer to play online games such as mobile legend, among students it has become commonplace nowadays. as in SMPN 5 Pamekasan, students there enjoy playing these online games. This phenomenon has a negative tendency for students because it is more interesting than memorizing vocabulary.

In this research has research objective that to describe student's perception on the playing mobile legend game in English vocabulary mastery at student of SMPN 5 Pamekasan and to find out the kind of vocabulary mastery that can found in mobile legend game.

This research use a qualitative approach and descriptive data as a research design.this research was conducted in SMPN 5 Pamekasan. The participants tis research is students of SMPN 5 Pamekasan especially 11 students. Furthermore, the data collected from observation, interview and documentation.

The results of this research are, the students perceptions is can increase vocabulary, and make it easy to learn vocabulary, and they can found new words from the mobile legend game.

Based on above, the students perceptions on the playing mobile legend game in English vocabulary mastery at student Of SMPN 5 Pamekasan is very helpful for the students to mastery the vocabulary.

## ABSTRAK

**Sekar Indah Suci Arumning Tyas, 2022**, Persepsi Siswa Tentang Bermain Game Mobile Legend Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa SMPN 5 Pamekasan . Skripsi, Program Pembelajaran Bahasa Inggris (TBI), Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura, pembimbing: Henny Uswatun Hasanah, M.Pd

**Kata Kunci: Mahasiswa, Persepsi, Game Mobile Legend.**

sebagian besar siswa mengalami kesulitan belajar bahasa Inggris terutama kosa kata. pelajar lebih suka bermain game online seperti mobile legend, dikalangan pelajar sudah menjadi hal yang lumrah saat ini. seperti di SMPN 5 Pamekasan, siswa disana senang bermain game online ini. Fenomena ini memiliki kecenderungan negatif bagi siswa karena lebih menarik daripada menghafal kosakata.

Dalam penelitian ini memiliki tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan persepsi siswa tentang bermain game mobile legend dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa SMPN 5 Pamekasan dan untuk mengetahui jenis kosakata yang terdapat pada game mobile legend.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan data deskriptif sebagai desain penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMPN 5 Pamekasan. Partisipan penelitian ini adalah siswa SMPN 5 Pamekasan khususnya 11 siswa. Selanjutnya data dikumpulkan dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah, persepsi siswa adalah dapat menambah kosakata, mempermudah dalam mempelajari kosakata, dan mereka dapat menemukan kata-kata baru dari game mobile legend.

Berdasarkan hal tersebut di atas, persepsi siswa tentang bermain game mobile legend dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa SMPN 5 Pamekasan sangat membantu siswa dalam penguasaan kosakata.