

## ABSTRACT

Listiani, Sela. Student Registered Number. 126203201078. 2024. *The Correlation Between Students' Habit in Playing Mobile Legends Game and Their Listening Ability*. English Education Departement. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Advisor: Dr. Hj. Ida Isnawati, M.Pd.

**Keywords:** Habit, Mobile Legends Game, Listening

Many students still regarded listening as unimportant, and they ignored it when the teacher explained. One of the reasons students ignored the teacher was that they were bored and less interesting in teaching and learning process. So, they found it difficult to understand what their teacher said. Teachers had to make learning fun for students to improve their listening skills. The students can do many things to improve their listening skills. Nowadays, students have a habit to playing the popular online game Mobile Legends which provides some opportunities to learn English, especially improving listening skills. Since there were lots of instructions and voice quotes from heroes spoken in English.

This research aimed to determine the correlation between students' habits in playing the Mobile Legends game and their listening abilities. This research applied a quantitative approach with a correlation design. The sample of this research was all eighth-grade students who played the Mobile Legends game, among 60 students. The instruments used for collecting data for this research consisted of a questionnaire to assess the students' habit of playing Mobile Legends (variable X) and a listening test to assess the students' listening proficiency (variable Y).

The finding of the research was that there was a positive low correlation between students' habit of playing Mobile Legends Games and their listening ability with value of this correlation was 0.388. It can be stated that there is a positive correlation between students' habit in playing Mobile Legends game and their listening ability in MTs Aswaja Tunggangri. Based on the result, students enjoy playing the online game Mobile Legends and some of them can improve their listening abilities while playing. But, the online Game Mobile Legends wasn't created as an educational tool, students can improve their listening abilities by managing their time well while playing this games.

## ABSTRAK

Listiani, Sela. NIM. 126203201078. 2024. *The Correlation Between Students' Habit in Playing Mobile Legends Game and Their Listening Ability in MTs Aswaja Tunggangri*. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr.Hj. Ida Isnawati, M.Pd.

**Kata Kunci** : Kebiasaan, Game Mobile Legends, Kemampuan Mendengarkan

Banyak siswa yang masih menganggap mendengarkan sebagai hal yang tidak penting, dan mereka mengabaikannya ketika guru menjelaskan. Salah satu penyebab siswa mengabaikan guru adalah karena bosan dan kurang menarik dalam proses belajar mengajar. Jadi, mereka kesulitan memahami apa yang dikatakan gurunya. Guru harus membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka. Para siswa dapat melakukan banyak hal untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan mereka. Saat ini, siswa mempunyai kebiasaan memainkan game online populer Mobile Legends yang memberikan beberapa kesempatan untuk belajar bahasa Inggris, terutama meningkatkan keterampilan mendengarkan. Karena banyak sekali instruksi dan kutipan suara dari para pahlawan yang diucapkan dalam bahasa Inggris..

Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan kebiasaan siswa dalam bermain game Mobile Legends dengan kemampuan mendengarkannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang memainkan game Mobile Legends yang berjumlah 60 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini terdiri dari angket untuk menilai kebiasaan siswa bermain Mobile Legends (variabel X) dan tes pendengaran untuk menilai kemampuan mendengarkan siswa (variabel Y).

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat korelasi positif rendah antara kebiasaan siswa bermain Game Mobile Legends dan kemampuan mendengarkan mereka dengan nilai korelasi sebesar 0,388. Dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi positif antara kebiasaan siswa dalam bermain game Mobile Legends dengan kemampuan mendengarkan mereka di MTs Aswaja Tunggangri. Berdasarkan hasilnya, siswa senang bermain game online Mobile Legends dan beberapa di antaranya dapat meningkatkan kemampuan mendengarkannya saat bermain. Namun, Game online Mobile Legends tidak dibuat sebagai alat edukasi, siswa dapat meningkatkan kemampuan mendengarkannya dengan mengatur waktu dengan baik saat memainkan game ini.