

ABSTRACT

Vocabulary is a basic component that must be mastered to learn English. Given that the four skills in English require knowledge of vocabulary. Without vocabulary, there is nothing to be gained. The more students master vocabulary, the better their performance in English will be. Therefore, we need media that can be used to master vocabulary. One of the media used is online games. Online games are electronic games connected to the internet that can be played anywhere through a cell phone or computer and can be connected to several people. The online game used in this study is Mobile Legends by Moonton. The purpose of this study is to find out there is a significant correlation between Students' Habit in Playing Mobile Legends Game and Their Vocabulary Mastery.

The research method implemented in this study is analysis pre- requirement test consisted of normality test and linearity test through a quantitative approach. Meanwhile, the population is sixth semester in UIN Sayyid Ali Rahmatullah; the respondent is 30. Then, the research instruments using questionnaire and test; while the data analysis using Pearson Product Moment Correlation.

The result of the computation showed that the correlation coefficient (r) Students' Habit in Playing Mobile Legends (X) and their vocabulary mastery (Y) is 0.548. At the level of significant $\alpha=0.05$ and the number of respondents are 30, the sig. (2-tailed) is <0.002 . It is smaller than 0.05 so the correlation is significant. From the result that there is a significance correlation and it means that H_0 is rejected and H_a accepted. It can be concluded that Students' Habit in Playing Mobile Legends is positive significant with vocabulary mastery and moderate correlation.

ABSTRAK

Kosakata merupakan komponen dasar yang harus dikuasai untuk mempelajari bahasa Inggris. Mengingat keempat keterampilan dalam bahasa Inggris tersebut membutuhkan pengetahuan tentang kosakata. Tanpa kosakata, tidak ada yang bisa diperoleh. Semakin banyak siswa menguasai kosakata, maka akan semakin baik pula prestasi mereka dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat digunakan untuk menguasai kosakata. Salah satu media yang digunakan adalah game online. Game online merupakan permainan elektronik yang terhubung dengan internet yang dapat dimainkan dimana saja melalui telepon seluler atau komputer dan dapat terhubung dengan beberapa orang. Game online yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mobile Legends buatan Moonton. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara Kebiasaan Bermain Game Mobile Legends dengan Penguasaan Kosakata Siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas melalui pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester enam UIN Sayyid Ali Rahmatullah dengan jumlah responden 30 orang. Instrumen penelitian menggunakan angket dan tes; sedangkan analisis data menggunakan Pearson Product Moment Correlation.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa koefisien korelasi (r) Kebiasaan Siswa Bermain Mobile Legends (X) dan penguasaan kosakata (Y) adalah 0,548. Pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan jumlah responden 30, sig. (2-tailed) adalah $< 0,002$. Ini lebih kecil dari 0,05 sehingga korelasinya signifikan. Dari hasil tersebut ada korelasi yang signifikan dan itu berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa Kebiasaan Siswa Bermain Mobile

Legends positif signifikan dengan penguasaan kosakata dan korelasi sedang.