

ABSTRACT

Hakim Prasaja, Rahman. Student ID Number. 1860203221066, 2026. *The Correlation between Students' Habits of Playing Video Games and Their English Vocabulary Achievement at UIN SATU*. Thesis. English Education Department. Faculty of *Tarbiyah* and Teacher Training. Advisor by Dr. Sukarsono, M.Pd.

Keywords: *video game playing, vocabulary size, vocabulary exposure, correlation*

Playing video games has become one of the most popular leisure activities among university students and is increasingly viewed as a potential source of English language exposure outside the classroom. Although previous studies have suggested that video games may support vocabulary learning, their findings remain inconsistent regarding the relationship between students' gaming habits and English vocabulary achievement.

To address this issue, this study investigated whether there is a significant correlation between students' habits of playing video games and their English vocabulary achievement. Accordingly, the objective of this study is to determine the existence of a significant correlation between the two variables.

This study employed a quantitative approach with the correlational design. The population in this study consisted of sixth-semester students in the English Language Education Program for the 2025/2026 academic year. A total of 33 students were chosen using purposive sampling. Data were collected by utilizing two instruments: a questionnaire and an English vocabulary test. The questionnaire was used to measure the duration, frequency, and consistency of video game playing, the types of video games played, and students' attitudes toward English vocabulary exposure while playing video games. Meanwhile, data on English vocabulary achievement were obtained from an English vocabulary test adopted from the Vocabulary Size Test developed by Nation and Beglar, using only 1,000 to 6,000 words families out of 14,000 words families. The data were then analyzed using the Pearson Product-Moment correlation test with the assistance of SPSS version 27.

The results of the study revealed that there is no significant correlation between the habits of playing video games and students' English vocabulary achievement. The correlation coefficient (r) obtained was +0.025 with a significance level (p) of 0.889, indicating a very weak and statistically insignificant correlation between the habits of playing video games and English vocabulary achievement. This study concludes that students' frequent video game playing habits do not correlate with their English vocabulary achievement, especially if the vocabulary exposure is insufficient. These results highlight the potential of video games when they feature diverse vocabulary exposure.

ABSTRAK

Hakim Prasaja, Rahman. NIM. 1860203221066, 2026. *Hubungan antara Kebiasaan Mahasiswa dalam Bermain Video Game dan Prestasi Kosakata Bahasa Inggris Mereka di UIN SATU*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Dibimbing oleh Dr. Sukarsono, M.Pd.

Kata Kunci: *bermain video game, ukuran kosakata, paparan kosakata, korelasi*

Bermain video game telah menjadi salah satu aktivitas hiburan yang paling populer di kalangan mahasiswa dan semakin dipandang sebagai salah satu sumber paparan bahasa Inggris di luar lingkungan kelas. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video game berpotensi mendukung pembelajaran kosakata, hasil-hasil penelitian tersebut masih belum konsisten mengenai hubungan antara kebiasaan bermain video game dengan pencapaian kosakata bahasa Inggris mahasiswa.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini meneliti apakah terdapat korelasi yang signifikan antara kebiasaan mahasiswa dalam bermain video game dengan pencapaian kosakata bahasa Inggris mereka. Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi di dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester enam Program Studi Tadris Bahasa Inggris tahun akademik 2025/2026. Sebanyak 33 mahasiswa terpilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan dua instrumen, yakni kuesioner dan tes kosakata bahasa Inggris. Kuesioner digunakan untuk mengukur durasi, frekuensi, konsistensi bermain *video game*, jenis *video game* yang dimainkan, dan sikap mahasiswa terhadap paparan kosakata bahasa Inggris saat bermain *video game*. Sementara itu, data pencapaian kosakata bahasa Inggris diperoleh dari tes instrumen kosakata bahasa Inggris yang mengadopsi dari *Vocabulary Size Test* yang dikembangkan oleh Nation dan Beglar, dengan menggunakan hanya 1000 keluarga kata hingga 6000 keluarga kata dari 14000 keluarga kata. Data kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi *Pearson Product-Moment* dengan bantuan SPSS statistik versi 27.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara kebiasaan bermain *video game* dan pencapaian kosakata bahasa Inggris mahasiswa. Koefisien korelasi (r) yang diperoleh adalah +0,025 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,889, yang menunjukkan hubungan yang sangat lemah dan tidak signifikan secara statistik antara kebiasaan bermain *video game* dan pencapaian kosakata bahasa Inggris. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kebiasaan mahasiswa bermain *video game* yang sering tidak memiliki hubungan dengan pencapaian kosakata bahasa Inggris mereka, terutama jika paparan kosakatanya kurang membantu. Hasil ini menekankan potensinya *video game* apabila yang dimainkan memiliki paparan kosakata yang beraneka macam.