

DAMPAK GAMES MOBILE LEGENDS TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA SD

Nasrulloh Wahid Wailissa¹, Arsyi Rizqia Amalia², Astri Sutisnawati³

¹²³ PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

[1nasrullahwahidwailissa05@ummi.ac.id](mailto:nasrullahwahidwailissa05@ummi.ac.id), [2arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id](mailto:arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id),

[3astrisutisnawati@ummi.ac.id](mailto:astrisutisnawati@ummi.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to describe the impact of mobile legends games on elementary students' English vocabulary mastery. Researchers will conduct research on students who often play games. SDN Lembursitu is the school chosen by the researcher to conduct research related to the impact of Mobile Legends Games on students' English vocabulary mastery. In this study using mixed methods has many other names, including multi-method, convergence method, integrated method and combination method. The subjects in the study were class V-a teachers with a total of 27 students. Data collection techniques that researchers use are interviews, questionnaires and tests.

Key word: English language, vocabulary, Mobile Legends

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan Dampak game mobile legends terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris siswa SD. Peneliti akan melakukan penelitian terhadap siswa yang sering bermain Game. SDN Lembursitu adalah sekolah yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian terkait dampak Games Mobile Legends terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa. Pada penelitian ini menggunakan metode campuran memiliki banyak sebutan lain, di antaranya multi-metode, metode konvergensi, metode terintegrasi dan metode kombinasi. Subyek pada penelitian yaitu guru kelas V-a dengan jumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara, angket dan tes.

Kunci: Bahasa inggris, Kosa kata, Mobile Legend

A. Pendahuluan

Secara linguistik, bahasa adalah sistem simbol bunyi yang digunakan anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Sejalan dengan itu Devianty (2017: 227) mengungkapkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar anggota

masyarakat berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Disamping itu hal ini selaras pula dengan firman Allah sebagaimana yang terkandung dalam surat Ar-Rum ayat 22 :

وَإِخْتِلَافٌ وَالْأَرْضِ السَّمَوَاتِ خَلَقَ آيَاتِهِ وَمِنْ
لِّلْعَالَمِينَ لآيَاتٍ ذَلِكَ فِي إِنْ وَالْوَاكِنُ السَّمَوَاتِ

Artinya : "Dan di antara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah penciptaan langit dan bumi, perbedaan bahasamu dan warna kulitmu. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui".

Penjelasan firman Allah di atas merupakan sebuah tanda-tanda kebesaran-Nya ialah penciptaan langit tanpa penyangga dan bumi yang terhampar. Demikian juga perbedaan bahasa lisanmu yang diucapkan dengan mulut tersusun dari unsur yang sama: bibir, gigi dan lidah; dan perbedaan warna kulit Anda meskipun berasal dari sumber yang sama. Sungguh, ada tanda-tanda nyata keberadaan dan persatuannya bagi orang yang berilmu. Ayat ini juga menunjukkan bahwa Allah Maha Pencipta. Kebesaran Allah tidak hanya di langit dan di bumi saja, tetapi ada juga yang lain yaitu perbedaan bahasa, yaitu perbedaan bahasa yang digunakan oleh suku-suku dan bangsa dari perbedaan warna kulit serta sifat-sifat kejiwaan mereka, dan tidak ada manusia yang mirip dengan manusia lainnya.

Bahasa Inggris adalah bahasa global atau bahasa Internasional

pertama yang banyak digunakan, bahasa Inggris diajarkan secara luas di berbagai negara di dunia ini. Bahasa Inggris adalah bahasa dunia, pernyataan ini menyatakan bahwa banyak negara menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan negara-negara di seluruh dunia. Kustanti dan Prihmayadi (2017: 172) mengemukakan bahwa bahasa Inggris (*English Language*) adalah bahasa resmi dari banyak negara-negara persemakmuran dan dipahami serta dipergunakan secara meluas. Pada hal ini dapat disimpulkan banyak negara-negara yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa dominan, sehingga bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa internasional di dunia.

Bahasa Inggris digunakan sebagai alat komunikasi antar anggota kata yang cukup memudahkan komunikasi siswa dan memudahkan pemahaman bahasa dalam buku pelajaran. Pelaksanaan kegiatan ini tidak lepas dari penguasaan kata, karena penguasaan kata memerlukan komunikasi dengan bahasa. Kosakata merupakan salah satu unsur yang sangat penting, kosakata suatu bahasa ialah perbendaharaan kata-

kata dalam suatu bahasa yang digunakan oleh seseorang dalam kegiatan menulis dan berbicara. Kosakata ialah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dikutip dari bahasa lain, pembelajaran kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak sebaiknya didasarkan pada bagaimana mereka belajar bahasa Taringan (dalam Hasrar, Dalle dan Usman, 2018: 34).

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V SDN Lembursitu Kota Sukabumi mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris, diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa belum mampu menyebutkan kosakata yang diminta oleh guru sesuai dengan makna, siswa belum mampu menguasai kosakata bahasa Inggris dalam hal penulisan kata sesuai dengan ejaan yang tepat, hal ini didasarkan ketika guru memberikan soal, siswa menulis jawabannya masih ada yang kurang huruf dan kurang tepat, siswa belum mampu membaca kosakata bahasa Inggris sebab penulisan dengan cara membacanya berbeda dengan cara membaca dalam bahasa Indonesia sehingga siswa kesulitan melafalkan kata dengan benar, proses

pembelajaran bahasa Inggris masih bersifat monoton dan kurang menarik. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa permasalahannya terletak pada kosakata siswa yang rendah. Salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan kosakata adalah permainan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan kosakata adalah game, game ataupun permainan semakin berkembang pesat sehingga dewasa ini Game dapat dimainkan di gadget atau handphone, banyak jenis Game yang dapat dimainkan atau diakses melalui handphone. Salah satu Game yang sedang populer dan banyak dimainkan di semua kalangan dari mulai anak-anak, remaja hingga dewasa yaitu *Mobile Legends*. *Mobile Legends* adalah permainan pertempuran secara daring dan dirancang untuk dipergunakan pada ponsel atau gadget Iskandar dkk (2019: 117).

Game *Mobile Legends* biasanya didominasi oleh semua kalangan. *Mobile Legends* yang muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal di tahun 2017 bahkan di tahun 2020 ini *Mobile Legends* sangat terkenal dengan

kepopulerannya, *Game* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali per perangkat atau pengguna seluler. Games dapat membantu siswa mendapatkan bahan pelajaran untuk belajar kosakata bahasa Inggris, dengan kata lain, game secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus membantu siswa memperluas kosa kata bahasa Inggris mereka. Dari permasalahan tersebut dapat dilihat bahwa permasalahannya terletak pada kosakata siswa yang lemah.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti akan melakukan penelitian terhadap siswa yang sering bermain *Game*. SDN Lembursitu adalah sekolah yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian terkait dampak *Games Mobile Legends* terhadap kosakata bahasa Inggris pada siswa. Adakah pengaruh *Game* tersebut pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Adapun ketertarikan peneliti terhadap penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana dampak negatif dan positif *Game* tersebut terhadap siswa. .

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian *mix methods*. Metode Penelitian

Campuran merupakan suatu pendekatan yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kuantitatif dan bentuk kualitatif. Penelitian metode campuran adalah suatu metode penelitian yang melibatkan pemakaian 2 metode, yaitu metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif dalam studi tunggal atau satu penelitian. Penelitian jenis ini lebih kompleks bila dibandingkan dengan penelitian yang lainnya, tidak hanya sekedar mengumpulkan dan menganalisis dua jenis data, tetapi juga melibatkan fungsi dari penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif sehingga secara keseluruhan lebih besar bila dibandingkan kedua penelitian tersebut. Penggunaan 2 metode penelitian ini dipandang lebih dapat memberikan suatu pemahaman yang lebih lengkap mengenai isu atau masalah penelitian daripada penggunaan salah satu metode penelitian di antaranya.

Penelitian ini di laksanakan di SDN Lembursitu yang beralamat Jl. Lembursitu, Kec. Lembursitu, Kota Sukabumi 43196. populasi yang akan diambil harus yang mewakili gambaran atau pun keadaan dari suatu populasi sehingga mempermudah peneliti untuk melaksanakan penelitiannya. Dalam

penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas V SDN Lembursitu, Kecamatan Lembursitu Kota Sukabumi.

Sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Lembursitu. Subjek yang diteliti adalah kelompok yang sudah disesuaikan dan ditentukan yaitu guru serta siswa kelas V Sekolah Dasar dengan jumlah siswa 58. Dari keseluruhan siswa yang ada di kelas V peneliti mengambil 27 orang siswa untuk mengetahui dampak *Game Mobile Legends* terhadap kosakata bahasa Inggris siswa.

Pada Penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah Wawancara, penyebaran angket dan tes. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari responden atau narasumber dengan melakukan tanya dan jawab. Dalam penelitian ini peneliti memilih responden atau narasumber yaitu 27 orang siswa kelas V SDN Lembursitu yang dilakukan secara tatap muka.

Penyebaran angket yang dilakukan pada penelitian ini diberikan kepada siswa yaitu berupa angket respon siswa untuk menganalisis dampak *Game Mobile Legends* terhadap penguasaan kosakata

bahasa Inggris pada siswa SD. Penyebaran angket ini diberikan kepada siswa secara langsung setelah mengikuti pembelajaran.

Tes Pada penelitian ini, tes yang dilakukan berupa tes soal penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V-a SDN Lembursitu yang dilakukan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara hasil belajar bahasa Inggris dengan hasil belajar dengan bermain *Game*, salah satunya dengan bermain *Game Mobile Legends*.

Data yang digunakan pada penelitian ini ada dua bentuk yaitu data primer dan data sekunder. Untuk mendapatkan data primer peneliti harus mengumpulkan secara langsung melalui teknik observasi, wawancara, diskusi terfokus, dan penyebaran kuesioner, sumber data primer yang dipakai peneliti didapat melalui angket dan (kuisisioner) sebagai penelitian.

Data primer yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket respon siswa dan wawancara guru sekolah sampel. Data yang diperoleh dari angket respon siswa dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif merupakan yang mendasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti.

Tujuannya adalah untuk menggali dan mencari makna yang terkandung dalam antar variable penelitian, yang diharapkan dapat menjawab masalah yang telah dirumuskan Dianna (2020: 5).

Data skunder yang digunakan pada penelitian ini yaitu dokumentasi nilai bahasa inggris siswa, dokumentasi nilai bahasa inggris siswa ini diperoleh dari sekolah kepada peneliti untuk analisis. Pada penelitian ini dokumentasi nilai bahasa inggris siswa yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif. Analisis kuantitatif yaitu analisis yang menggunakan angka sebagai data pokoknya sehingga analisisnya menggunakan prinsip-prinsip statistik Dianna (2020: 5).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian dan pembahasannya mengenai temuan dari data yang sudah terkumpul. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dampak games mobile legends terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa sd. Wawancara dan dokumentasi dalam penelitian ini sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan

yaitu pada guru kelas V-a. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang di kemukakan oleh Sugiyono. Terdapat macam-macam aktivitas dalam analisis data yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2015: 337). Data pada penelitian akan disajikan sebagai berikut:

Reduksi Data

1. Deskripsi Hasil Penelitian

1) Hasil Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Data yang tidak didapat dari wawancara akan dilengkapi dengan data hasil dokumentasi, begitu pula sebaliknya. Sumber data yang terkumpul merupakan fakta-fakta yang terjadi berdasarkan narasumber yang di wawancarai. Wawancara yang dilakukan secara langsung terhadap narasumber.

Wawancara dilaksanakan dengan wawancara semiterstruktur (*Semistructure Interview*) terhadap satu narasumber kunci yaitu guru kelas V-a yang memegang seluruh mata pelajaran di dalam kelas pada SD Negeri Lembursitu Kota Sukabumi. Narasumber yang diwawancarai adalah guru kelas V-

a dengan nama yang disamarkan bapak ZR. Wawancara dengan narasumber dilakukan disekolah pada tanggal 10 Juni 2023. Data yang tidak terungkap melalui wawancara akan dilengkapi dengan data hasil dokumentasi langsung secara pasif yang dilakukan rentang waktu pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni. Di dalam hasil dokumentasi itulah terdapat nilai hasil tes yang telah dilakukan oleh guru kelas terkait Dampak Game Mobile Legends Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. Wawancara yang dilakukan difokuskan pada 4 pertanyaan yang dibuat berdasarkan kisi-kisi pedoman wawancara sebagai berikut :

a. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa yang universal karena digunakan oleh sebagian besar negara di dunia sebagai bahasa utama. Selain itu, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang penting untuk dikuasai atau dipelajari. Untuk mengetahui permasalahan pada saat proses pembelajaran Bahasa

Inggris di SDN Lembursitu peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas. Dalam suatu pembelajaran setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda yang mampu berdampak pada suatu hasil belajar di suatu kelas dan bahkan suatu sekolah. Suatu hasil belajar yang tidak sesuai dan tidak berjalan dengan baik sudah jelas diakibatkan karena adanya suatu permasalahan. Seperti halnya yang terjadi di kelas V-a SDN Lembursitu pada pembelajaran Bahasa Inggris salah satunya yaitu penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

b. Penguasaan Kosakata

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas V-a SDN Lembursitu Kota Sukabumi mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris, diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa belum mampu menyebutkan kosakata yang diminta oleh

guru sesuai dengan makna, siswa belum mampu menguasai kosakata bahasa inggris dalam hal penulisan kata sesuai dengan ejaan yang tepat, hal ini didasarkan ketika guru memberikan soal, siswa menulis jawabannya masih ada yang kurang huruf dan kurang tepat, siswa belum mampu membaca kosakata bahasa inggris sebab penulisan dengan cara membacanya berbeda dengan cara membaca dalam bahasa indonesia sehingga siswa kesulitan melafalkan kata dengan benar, proses pembelajaran bahasa inggris masih bersifat monoton dan kurang menarik. Dari hal tersebut dapat diketahui permasalahan terletak pada rendahnya penguasaan kosakata yang dimiliki siswa.

c. Game

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas V-a, siswa memiliki intensitas bermain game online sehari-hari. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil wawancara dengan guru kelas V-a, hasil dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa (1)

dari 27 siswa tersebut bermain game online kisaran umur 9-12 tahun. (2) dari 27 siswa tersebut bermain game online mobile legends (23 siswa). (3) dari 27 siswa tersebut dapat diketahui bahwa intensitas bermain game online per hari mencapai kisaran 1-6 jam. (4) Kemudian dari 27 siswa tersebut, mereka semua mengakui bahwa terdapat dampak yang positif untuk perkembangan kosakata bahasa inggris mereka. (5) Namun dari 27 siswa tersebut mereka juga mengakui terdapat dampak negative yang mereka rasakan karena game online, mulai dari merasa pusing, mata sakit, dan mengalami kecanduan. (6) Dan yang terakhir adalah dari 27 siswa tersebut, mengakui bahwa game online dapat menjadi cara alternative untuk mengenal kosakata Bahasa Inggris.

d. Dampak

Saat membicarakan tentang dampak game online, dapat dipastikan bahwa pemikiran yang dimiliki oleh hampir seluruh orang tua dan guru tentang game online tersebut adalah negatif. Hanya saja, hal tersebut perlu dikaji dari sudut pandang para siswa yang memainkan game online secara

langsung. Dari hasil pengumpulan data yang telah diperoleh, dapat dilihat bahwa game online tidak selalu berdampak negative. Ternyata masih ada dampak positif yang didapatkan oleh siswa, salah satu dampak positifnya adalah mereka dapat mempelajari kosakata dari game online.

2) Hasil Angket

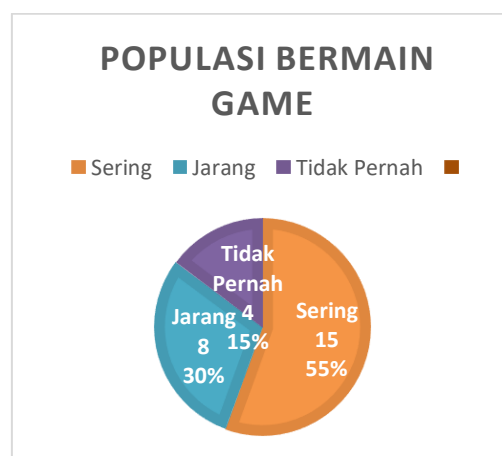
Angket adalah salah satu metode yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data dalam penelitian. Angket merupakan alat penelitian yang terdiri dari sekumpulan pertanyaan, atau petunjuk lain untuk mengumpulkan data dari sekumpulan responden. Ketika digunakan di sebagian besar penelitian, angket akan terdiri dari sejumlah jenis pertanyaan terutama terbuka dan tertutup untuk mendapatkan data kuantitatif yang bisa dianalisis.

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan

pengguna. Widyoko (Dalam Purnomo dan Palupi, 2016: 153).’.

Berdasarkan hasil pengisian angket pada siswa kelas V-a SDN Lembursitu dengan jumlah 27 siswa, adalah sebagai berikut :

Grafik 4.1 Populasi Bermain Game



Berdasarkan pemaparan pada grafik populasi bermain game mobile legends pada siswa kelas V-a SDN Lembursitu diatas dapat diketahui bahwa siswa yang berada pada kategori Sering berjumlah 15 siswa atau sebesar 55%. Siswa yang bermain game online mobile legends berada pada kategori Jarang berjumlah 8 siswa atau sebesar 30%. Sedangkan siswa yang bermain game online mobile legends berada pada kategori Tidak pernah berjumlah 4 siswa atau sebesar 15%.

Grafik 4.2 Intensitas Bermain Game



Berdasarkan pemaparan pada grafik intensitas bermain game mobile legends pada siswa kelas V-a SDN Lembursitu dapat diketahui bahwa siswa yang tingkat intensitasnya berada pada kategori Sering berjumlah 15 siswa dengan intensitas bermain 4-6 Jam atau sebesar 60%. Siswa yang tingkat intensitas bermain game online mobile legends berada pada kategori Jarang berjumlah 8 siswa dengan intensitas bermain 2-4 Jam atau sebesar 40%. Sedangkan siswa yang tingkat intensitas bermain game online mobile legends berada pada kategori Tidak pernah berjumlah 4 siswa dengan intensitas bermain 0 Jam atau sebesar 0%.

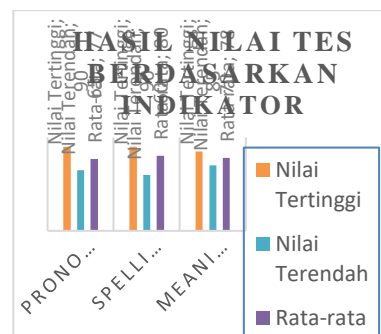
3) Hasil Tes

Pada penelitian ini, tes yang dilakukan berupa tes soal penguasaan kosakata Bahasa Inggris

siswa kelas V-a SDN Lembursitu yang dilakukan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara hasil belajar bahasa Inggris dengan hasil belajar dengan bermain Game, salah satunya dengan bermain Game *Mobile Legends*.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siswa kelas V-a SDN Lembursitu tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

Diagram 4.1 Hasil Nilai Tes Berdasarkan Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V-a SDN Lembursitu



Berdasarkan pemaparan pada tabel nilai tes bahasa Inggris siswa kelas V-a SDN Lembursitu sesuai indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris dapat diketahui bahwa Nilai tertinggi dengan indikator *Meaning* adalah 85, nilai terendah dengan indikator *meaning* adalah 70, sedangkan nilai rata-rata dari dengan indikator *pronunciation* adalah 78. Nilai tertinggi dengan indikator

pronouncation adalah 90, nilai terendah dengan indikator *pronouncatuion* adalah 65, sedangkan nilai rata-rata dengan indikator *pronouncation* adalah 77. Nilai tertinggi dengan indikator *spelling* adalah 90, nilai terendah dengan indikator *spelling* adalah 60, sedangkan nilai rata-rata dengan indikator *spelling* adalah 80.

Pembahasan

Intensitas berasal dari kata “intens” yang berarti keadaan tingkatan. Intensitas diartikan sebagai ukuran tingkatan seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu. Kegiatan tersebut biasanya yang menimbulkan rasa senang atau terdapat kepuasan setelah melakukannya. Intensitas berkaitan dengan kuantitas tenaga yang digunakan dalam melakukan kegiatan sesuatu. Intensitas dimaknai sebagai segala tenaga atau usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang akan melakukan usaha dengan semangat dan niat yang kuat karena adanya motivasi untuk mencapai tujuan tersebut yang kemudian dapat memberikan kepuasan atau kesenangan tersendiri bagi orang yang melakukannya

Intensitas berasal dari kata “intens” yang berarti keadaan tingkatan. Intensitas diartikan sebagai ukuran tingkatan seseorang dalam melakukan kegiatan tertentu. Kegiatan tersebut biasanya yang menimbulkan rasa senang atau terdapat kepuasan setelah melakukannya. Intensitas berkaitan dengan kuantitas tenaga yang digunakan dalam melakukan kegiatan sesuatu. Yanica (Dalam Rahman, 23: 2019). Intensitas dimaknai sebagai segala tenaga atau usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang akan melakukan usaha dengan semangat dan niat yang kuat karena adanya motivasi untuk mencapai tujuan tersebut yang kemudian dapat memberikan kepuasan atau kesenangan tersendiri bagi orang yang melakukannya.

Berdasarkan pemaparan pada grafik intensitas bermain game mobile legends pada siswa kelas V-a SDN Lembursitu dapat diketahui bahwa siswa yang tingkat intensitasnya berada pada kategori Sering berjumlah 15 siswa atau sebesar 60%. Siswa yang tingkat intensitas bermain game online mobile legends berada pada kategori Jarang berjumlah 8 siswa atau sebesar 40%. Sedangkan siswa yang tingkat

intensitas bermain game online mobile legends berada pada kategori Tidak pernah berjumlah 4 siswa atau sebesar 0%.

Penguasaan kosakata bahasa inggris merupakan kemampuan yang ada dalam diri seseorang untuk dapat mendalami dan memahami mengenai suatu kata yang terdapat dalam Bahasa Inggris dan menjadi dasar dalam berkomunikasi yang telah diketahui oleh setiap orang baik secara lisan maupun tulisan, sehingga dapat memberikan makna bila menggunakan dalam bahasa tersebut. Kosakata bahasa inggris yang perlu dipelajari oleh siswa sekolah dasar diperkirakan sebanyak lebih kurang 500 kata.

Menurut Thronbury (Dalam Rikmasari dan Budianti, 2014: 137) mengatakan yang menjadi sebuah indikator pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata (*vocabulary*) adalah (1) pelafalan atau pengucapan (*pronouncation*), (2) ejaan (*spelling*), (3) arti atau makna (*meaning*). *vocabulary is emphasized over grammar although work on all four skills (reading, writing, speaking, and listening) occurs from the start oral communication is a seen a basic.* Anwar & Efransyah (Dalam

Widyahening dan Rahayu, 2021: 109). Berdasarkan pemaparan tersebut bahwa indikator pencapaian atau penilaian penguasaan kosakata dapat disimpulkan bahwa indikator penguasaan kosakata dalam bahasa inggris adalah: Pelafalan, ejaan, dan makna. Untuk menguasainya dipengaruhi oleh seberapa banyak penguasaan kosakata siswa.

Berdasarkan pemaparan pada hasil nilai tes bahasa inggris siswa kelas V-a SDN Lembursitu sesuai indikator penguasaan kosakata bahasa inggris dapat diketahui bahwa Nilai tertinggi dengan indikator *Meaning* adalah 85, nilai terendah dengan indikator *meaning* adalah 70, sedangkan nilai rata-rata dari dengan indikator *pronouncation* adalah 78. Nilai tertinggi dengan indikator *pronouncation* adalah 90, nilai terendah dengan indikator *pronouncatuion* adalah 65, sedangkan nilai rata-rata dengan indikator *pronouncation* adalah 77. Nilai tertinggi dengan indikator *spelling* adalah 90, nilai terendah dengan indikator *spelling* adalah 60, sedangkan nilai rata-rata dengan indikator *spelling* adalah 80.

Berdasarkan data yang telah diambil dapat ditarik kesimpulan bahwa Game mobile legends berdampak besar pada perolehan kosa kata bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dari 27 responden, 60% merasakan manfaat dari penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Tanpa menyadarinya, mereka memperoleh kosakata baru. Memperoleh kosakata ini akan membantu meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka. Semua instruksi yang disertakan dalam game online mobile legends dalam bahasa Inggris. Suka atau tidak suka, pengguna game perlu memahami kosakata. Berbicara tentang pengaruh game online salah satunya adalah games mobile legends, terlihat bahwa hampir semua orang tua dan guru memiliki pemikiran negatif tentang game online tersebut. Ini hanya perlu ditelaah langsung dari sudut pandang siswa yang bermain game online mobile legends. Hasil pengumpulan data peneliti tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD Lembursitu menunjukkan bahwa game online tidak selalu berdampak negatif. Ternyata dampak positifnya tetap ada pada siswa. Salah satu dampak positifnya adalah mereka dapat belajar kosa kata melalui game online tersebut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian metode campuran (*Mix-Methods*) yang dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, Angket dan Tes yaitu pada Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris di kelas V-a SDN Lembursitu Kota Sukabumi dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Intensitas bermain game mobile legends pada siswa kelas V-a SDN Lembursitu dapat diketahui bahwa siswa yang tingkat intensitasnya berada pada kategori Sering berjumlah 15 siswa dengan intensitas bermain 4-6 Jam atau sebesar 60%. Siswa yang tingkat intensitas bermain game online mobile legends berada pada kategori Jarang berjumlah 8 siswa dengan intensitas bermain 2-4 Jam atau sebesar 40%. Sedangkan siswa yang tingkat intensitas bermain game online mobile legends berada pada kategori Tidak pernah berjumlah 4 siswa dengan intensitas bermain 0 Jam atau sebesar 0%.
2. Berdasarkan pemaparan pada hasil nilai tes bahasa inggris siswa kelas V-a SDN Lembursitu sesuai indikator penguasaan

kosakata bahasa Inggris dapat diketahui bahwa Nilai tertinggi dengan indikator *Meaning* adalah 85, nilai terendah dengan indikator *meaning* adalah 70, sedangkan nilai rata-rata dari dengan indikator *pronouncation* adalah 78. Nilai tertinggi dengan indikator *pronouncation* adalah 90, nilai terendah dengan indikator *pronouncatuion* adalah 65, sedangkan nilai rata-rata dengan indikator *pronouncation* adalah 77. Nilai tertinggi dengan indikator *spelling* adalah 90, nilai terendah dengan indikator *spelling* adalah 60, sedangkan nilai rata-rata dengan indikator *spelling* adalah 80. Berdasarkan data yang telah diambil dapat ditarik kesimpulan bahwa Game mobile legends berdampak besar pada perolehan kosa kata bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dari 27 responden, 60% merasakan manfaat dari penguasaan kosa kata bahasa Inggris. Tanpa menyadarinya, mereka memperoleh kosa kata baru. Memperoleh kosakata ini akan membantu meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka. Semua instruksi yang disertakan dalam game online

mobile legends dalam bahasa Inggris. Suka atau tidak suka, pengguna game perlu memahami kosakata. Berbicara tentang pengaruh game online, terlihat bahwa hampir semua orang tua dan guru memiliki pemikiran negatif tentang game online tersebut. Ini hanya perlu ditelaah langsung dari sudut pandang siswa yang bermain game online. Hasil pengumpulan data peneliti tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD Lembursitu menunjukkan bahwa game online tidak selalu berdampak negatif. Ternyata dampak positifnya tetap ada pada siswa. Salah satu dampak positifnya adalah mereka dapat belajar kosa kata melalui game online. memahami kosa kata.

Berdasarkan hasil penelitian dan sumber data yang dikumpulkan mengenai permasalahan yang terjadi di kelas V-b SDN Lembursitu, peneliti mengajukan saran antara lain sebagai berikut :

1. Guru lebih memperhatikan tingkat kemampuan siswa, mempertimbangkan terlebih dahulu sebelum menyusun dan memberikan soal tes bahasa Inggris, mengembangkan

motivasi, percaya diri, dan keberanian siswa dalam menuangkan ide/gagasan yang ada di dalam pikiran siswa agar siswa mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Serta memilih strategi, teknik, metode dan media pembelajaran yang mampu mendukung penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

2. Siswa diberikan stimulus agar mampu membangun motivasi, percaya diri, dan keberanian siswa serta menuangkan ide/gagasan yang ada dalam pikiran siswa, sehingga mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.
3. Peneliti yang akan datang semoga penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai penelitian yang relevan dan lebih variatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abriani, A. I. Abdullah, Z. Sumule, M. (2018). Diambil dari http://library1.nida.ac.th/termpa_per6/sd/2554/19755.pdf

Ahmad, M. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Kualitatif. ahmad, Muslimah, 1, 173–186.

Amalia, A. R. (2020). Improving Students Vocabulary Mastery through Guess My Move Game Gender-Based. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 5(2), 24–37. <https://doi.org/10.35974/acuity.v5i2.2329>

Amin, J. J. (2018). *Bab iii metode penelitian 3.1.* 41–52.

Bachtiar, & Amalia, A. R. (2019). *The Effectiveness of Physical Sport Games Learning Method On Students English Ability.* 355(Pfeic), 94–100.

Evy, C., Widyahening, T., Rahayu, M. H. S., Evy, C., Widyahening, T., & Rahayu, M. H. S. (2021). *Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Learning English Vocabulary Using Folklore Media for Class V Elementary School Students.* 5(1), 108–123.

Fairus. (2020). *ANALISIS PENGENDALIAN INTERNAL ATAS SISTEM DAN PROSEDUR PENGAJIAN DALAM USAHA Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja pada PT PANCARAN SAMUDERA TRANSPORT, JAKARTA.*

Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. (2018). Hubungan Penguasaan

- Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(2), 32–40.
- INGGRIS, M. P. K. B., SISWA, D. M. A. G. P., IBTIDAIYAH, K. I. D. M., & PEKANBARU, A. (2012). Buku teknik penyusunan instrumen penelitian. *JULI WAKANA*, 4.
- Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 116–122.
- Jasmalinda. (2021). Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2199–2206.
- Khoiri, N. F. (2021). DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN, PONOROGO).
- KURNIAWATI, D. (2014). KEEFEKTIFAN PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA ANAK. 1, 57–64.
- Kustanti, D., & Prihmayadi, Y. (2017). PROBLEMATIKA BUDAYA BERBICARA BAHASA INGGRIS Dewi Kustanti Yadi Prihmayadi. *Jurnal Budaya Berbicara Bahasa Inggris*, 14(01), 1–15.
- Maili, S. N. (2018). BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR: 6, 23–28.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nada, I. Q. (2019). Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman. 1–78.
- Nurdianna, D. (2020). DASAR-DASAR PENELITIAN AKADEMIK: ANALISIS DATA KUALITATIF DAN. (March).
- Palupi, P. P. dan M. S. (2016). Buku teknik penyusunan instrumen penelitian. *Puji Purnomo dan Maria Sekar Palupi*, 153.
- Patintingan, G. S. I. F. B. dan M. L. (2021). PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. 2, 48–54.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2), 13–31.
- Pratiwi, R., Dj, R. S., & Pharmawati, K. (2015). Perbandingan Potensi Berat dan Volume Lumpur yang Dihasilkan oleh IPA Badak Singa PDAM Tirtawening Kota Bandung Menggunakan Data Sekunder dan Primer. 3(1), 1–11.
- Pratiwi, I. N. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam

- Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202–224.
- Rahmadi. (2016). Meneliti agama dengan menggunakan mixed methods. *rahmadi*, 15(2), 97–110.
- Rahman, A. A. (2019). *Diajukan kepada Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.sos)*.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang*
- Sugiyono. (2015a). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015b). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharman. (2018). *Tes sebagai alat ukur prestasi akademik*. 01, 93–115.
- Supriyati, N. (2015). Metode Penelitian Gabungan (Mixed Methods). *Widyaiswara BDK*, 1–24.
- Toni, B., & Djuhartono, T. (2017). *INDIKATOR PEMBANGUNAN PENDIDIKAN UNTUK MASYARAKAT BERKARAKTER DI INDONESIA*. 4(3), 301–306.
- Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students*. 7(1), 6–12.
- Rima Rikmasari, Y. budianti. (2014). Rima dan Yudi, Model Pembelajaran Circuit Learning. *Rima Rikmasari , Yudi budianti*, 137.
- Rina Devianty. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 226–245.
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). *Gambaran online Gamer*. 7(April).
- Waduwu, B. (2016). PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH. *PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH*, 1.
- Wakana, J. (2012). *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Alphabet Game Pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru*.
- Wariyah, C. . (2014). Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mercu Buana Yogyakarta. *Jurnal Pada Sosio-Humaniora*, 1
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Iriany Kesuma Wijaya*, 122.