

ABSTRACT

Araafianus, Willy Sadewa (2023). *The Correlation Between EFL Students' Use of Mobile Games and Their Vocabulary Acquisition*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

In this modern era, most people view mobile games negatively, especially parents. This is due to the stereotype that mobile games may only bring negative effects to their beloved ones, whereas the content inside the mobile games actually contains a lot of vocabulary, including uncommon ones. This study attempted to change the negative perspective towards mobile games, as the purpose of this study was to find out the correlation between EFL students' use of mobile games and their vocabulary acquisition. This study was worth conducting because the researcher found little to no study which correlates mobile games with vocabulary acquisition. The research question of this study is: "is there any correlation between EFL students' use of mobile games and their vocabulary acquisition?"

The respondents of the study were the students of Sanata Dharma University batch 2019-2021, which was 498 students, who had played English mobile games. The researcher utilized google forms as the data-gathering instrument. As for the data analysis technique, the researcher used a software called *IBM SPSS* to conduct Spearman correlation analysis on the two variables, namely the amount of hours EFL students spent on playing mobile games and the total score of vocabulary acquisition.

The result of the study showed that there is a positive and weak correlation between EFL students' use of mobile games and their vocabulary acquisition. Mobile games such as *Genshin Impact* and *Mobile Legends* had shown to provide EFL students with various amounts of new vocabulary to discover through the various aspects of the game. The researcher hoped that mobile games would be viewed in a different light as the result of this study has concluded that mobile games also had benefits to offer.

Keywords: *EFL students, vocabulary acquisition, correlation, mobile games*

ABSTRAK

Araafianus, Willy Sadewa (2023). *The Correlation Between EFL Students' Use of Mobile Games and Their Vocabulary Acquisition*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Universitas Sanata Dharma.

Di era modern ini, sebagian besar orang memandang permainan seluler secara negatif, terutama kaum orang tua. Hal ini disebabkan adanya stereotip bahwa permainan seluler hanya akan membawa dampak negatif bagi anak-anak mereka. Hal tersebut disebabkan oleh stereotip bahwa permainan seluler hanya akan membawa dampak negatif bagi anak-anak mereka, padahal, konten yang ada di dalam permainan seluler sebenarnya mengandung banyak kosakata, termasuk kosakata yang tidak umum. Penelitian ini berusaha untuk mengubah perspektif negatif terhadap permainan seluler, sebagaimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara penggunaan permainan seluler oleh mahasiswa EFL dengan perolehan kosakata mereka. Studi ini penting untuk dilakukan karena peneliti menemukan sedikit atau bahkan tidak ada penelitian yang mengkorelasikan antara permainan seluler dengan penguasaan kosakata. Pertanyaan penelitian dari studi ini adalah: "apakah ada korelasi antara penggunaan permainan seluler oleh siswa EFL dengan perolehan kosakata mereka?."

Responden penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sanata Dharma angkatan 2019-2021, yaitu 498 siswa, yang pernah memainkan permainan seluler berbahasa Inggris. Peneliti menggunakan google forms sebagai instrumen pengumpulan data. Untuk teknik analisis data, peneliti menggunakan sebuah software bernama IBM SPSS untuk melakukan analisis korelasi Spearman terhadap dua variabel, yaitu banyaknya waktu yang dihabiskan mahasiswa EFL untuk bermain permainan seluler dan skor total perolehan kosakata.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang positif namun lemah antara penggunaan permainan seluler dan perolehan kosakata. Permainan seluler seperti Genshin Impact dan Mobile Legends telah terbukti menyajikan kosakata baru yang beragam kepada siswa EFL melalui berbagai aspek dalam permainan tersebut. Peneliti berharap bahwa orang-orang akan memandang game seluler dengan sudut pandang yang berbeda karena hasil dari penelitian ini telah menyimpulkan bahwa permainan seluler juga memiliki manfaat yang menggiurkan dalam hal perolehan kosakata.

Kata kunci: *EFL students, vocabulary acquisition, correlation, mobile games*