

Bab 5

Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada pemerolehan kosakata insidental (Incidental Vocabulary Acquisition - IVA) melalui permainan Mobile Legends: Bang Bang. Permasalahan utama adalah bagaimana fitur-fitur seperti teks, dialog, dan audio dalam game memfasilitasi pemerolehan kosakata tanpa disadari oleh pemain. Penelitian bertujuan untuk Mengidentifikasi kosakata yang diperoleh secara insidental, menelusuri mekanisme pemerolehan melalui fitur dalam permainan serta menilai seberapa efektif game dalam membantu pembelajaran bahasa Inggris secara tidak langsung.

Penelitian berlandaskan pada teori Incidental Vocabulary Acquisition oleh Nick Ellis, teori pengulangan oleh Paul Nation, dan teori affective filter oleh Stephen Krashen, serta beberapa teori yang mendukung seperti Task Repetition dari Martin Bygate dan Interaction Hypothesis dari Michael Long, yang menjelaskan pentingnya paparan berulang dalam konteks bermakna, frekuensi, interaksi, serta pengaruh faktor emosional dalam pemerolehan bahasa. Data diperoleh melalui wawancara dengan 7 partisipan yang bermain MLBB selama 3-5 tahun. Analisis dilakukan dengan mengevaluasi aspek pengucapan, makna, dan penulisan 8 kosakata yang telah ditentukan pada konteks permainan. Data yang telah ditemukan adalah paparan yang berulang melalui teks, dialog antar pemain, dan audio narator membantu partisipan mempelajari kosakata baru secara tidak langsung. Faktor seperti durasi bermain, frekuensi paparan, dan konteks tugas memainkan peran penting dalam keberhasilan pemerolehan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Mobile Legends: Bang Bang efektif

dalam mendukung pemerolehan kosakata bahasa Inggris secara insidental. Fitur-fitur dalam game memberikan paparan berulang dalam konteks bermakna, memungkinkan pemain untuk memahami dan mengingat kosakata baru tanpa upaya belajar formal. Beberapa partisipan bergabung dan mengikuti komunitas MLBB yang menjadikan ini juga sebagai salah satu faktor pendukung pemerolehan bahasa saat sedang tidak bermain.

Namun, ada kelemahan dalam penelitian ini, yaitu jumlah subjek yang hanya melibatkan 7 partisipan, membuat hasilnya sulit untuk digeneralisasi kepada populasi yang lebih luas. Selain itu durasi penelitian dan pengumpulan data yang relatif singkat mungkin belum cukup untuk mengidentifikasi perkembangan kosakata secara signifikan dan spesifik dan lingkup yang terbatas dimana Fokus pada satu game saja (MLBB) membuat hasil kurang representatif untuk seluruh genre video game. Implikasi penelitian yang bisa saya berikan adalah bahwa video game secara tidak langsung bisa memberikan paparan yang cukup efektif kepada pemain, sehingga pemain harus bisa menyeleksi beberapa paparan yang ada karena tidak semua paparan tersebut adalah hal yang positif bagi pemain. Mengingat bahwa MLBB merupakan video game yang cukup dikenal dan dimainkan oleh berbagai kalangan, ada beberapa kosa kata yang cukup kasar, sehingga harus ada batasan atau larangan terhadap pemain di bawah umur. Adapun saran yang dapat saya berikan untuk penelitian yang berikutnya adalah memperluas jumlah partisipan dan melibatkan pemain dari berbagai latar belakang, mencakup berbagai genre game untuk mengeksplorasi pengaruh IVA dalam konteks berbeda, dan bisa menggunakan metode mixed-methods (kualitatif dan kuantitatif) dengan durasi penelitian lebih

panjang serta mengolah data dengan lebih teliti untuk mendalami hasil secara lebih menyeluruh dan akurat. Dengan saran ini, penelitian di masa depan diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang peran video game dalam pembelajaran bahasa Inggris secara tidak langsung.