



UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI

PEMEROLEHAN KOSAKATA INSIDENTAL MELALUI MOBILE LEGENDS:

BANG BANG

SKRIPSI

ALFATHI HAFIZH ZHILLANSYAH

41182003200007

PROGRAM STUDI SASTRA INGGRIS

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI



PEMEROLEHAN KOSAKATA INSIDENTAL MELALUI MOBILE LEGENDS:

BANG BANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra

ALFATHI HAFIZH ZHILLANSYAH

41182003200007

PROGRAM STUDI SASTRA INGGRIS

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI

Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfathi Hafizh Zhillansyah
Tempat Tanggal Lahir : Bekasi, 26 September 2002
NPM : 41182003200007
Program Studi : Sastra Inggris
Judul Skripsi : Pemerolehan Kosakata Insidental Melalui Mobile Legends:
Bang Bang

Dengan penuh kesadaran bahwa Skripsi ini telah saya susun tanpa adanya tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam 45 Bekasi. Apabila di kemudian hari terbukti adanya tindakan plagiarisme, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia untuk menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak Universitas Islam 45 Bekasi.

Bekasi, 18 Desember 2024



Alfathi Hafizh Zhillansyah

Halaman Pernyataan Orisinalitas

Skripsi ini adalah hasil usaha dan karya saya sendiri serta semua sumber yang telah dirujuk maupun dikutip telah saya nyatakan dengan benar serta dapat dipertanggung jawabkan.

Nama : Alfathi Hafizh Zhillansyah

NPM : 41182003200007

Tanda tangan :



Tanggal : 16 Desember 2024

Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing

Judul Skripsi : Pemerolehan Kosakata Insidental Melalui Mobile Legends: Bang Bang
Nama : Alfathi Hafizh Zhillansyah
NPM : 41182003200007
Konsentrasi : *English Language Teaching and Applied Linguistics*
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra Inggris pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam 45 Bekasi

Bekasi, 16 Desember 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sastra Inggris

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Novita Puspahaty, M.Hum



Sya'baningrum Prihartini, M.Hum

Halaman Pengesahan

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Alfathi Hafizh Zhillansyah
NPM : 41182003200007
Program Studi : Sastra Inggris
Judul : Pemerolehan Kosakata Insidental Melalui Mobile Legends: Bang Bang

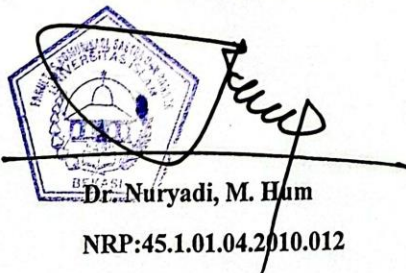
Ini telah berhasil dipertahankan di hadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Sastra Program Studi Sastra Inggris. Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa di Universitas Islam 45 Bekasi.

DEWAN PENGUJI

Ketua sidang : Novita Puspahaty, M. Hum
Penguji 1 : M. Fakhran Al Ramadhan M. Hum
Penguji 2 : Sya'baningrum Prihartini, M. Hum
Ditetapkan di : Bekasi
Tanggal : 16 Januari 2025



Dekan
Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa
Universitas Islam 45 Bekasi



Dr. Nuryadi, M. Hum
NRP:45.1.01.04.2010.012

Kata Pengantar

Puji serta rasa syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, Alhamdulillah atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pemerolehan Kosakata Insidental Melalui Mobile Legends: Bang Bang” yang merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Dalam proses penugasan skripsi hingga saat ini, saya mendapatkan berbagai bantuan dari berbagai pihak yang memberikan dukungan dalam bentuk materi, moril, motivasi juga inspirasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Nuryadi, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Komunikasi Sastra, dan Bahasa Universitas Islam 45 Bekasi.
2. Ibu Novita Puspahaty, M. Hum, selaku Ketua Program Studi serta dosen mata kuliah yang telah memberikan berbagai saran dan bimbingan selama kurang lebih satu semester.
3. Ibu Sya’baningrum Prihhartini, M. Hum, selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak M. Fakhran Al-Ramadhan, M. Hum, selaku Dosen Penguji yang memberikan berbagai saran dan masukan
5. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Sastra Inggris yang telah memberikan pengetahuan dan ilmu yang sangat berharga serta bermanfaat bagi saya hingga saat ini.
6. Kedua orang tua saya Ayah (Alm) dan terutama Ibunda sebagai orang hebat, orang yang sabar, orang yang selalu menjadi motivasi untuk saya selalu berusaha mengerjakan skripsi ini hingga tuntas.

7. Kepada seluruh teman-teman di Program Studi Sastra Inggris terima kasih sudah berusaha bersama-sama, berbagi opini dan saran, serta pengalaman yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
8. Kepada seluruh teman-teman yang saya tidak bisa sebut satu per satu, saya ucapkan terima kasih telah menunggu dan merayakan keberhasilan saya dalam menjalankan tanggung jawab dan tugas yang saya miliki.
9. Kepada diri saya sendiri yang telah menjalankan tanggung jawab dan tugas dengan sebaik-baiknya kemampuan.

Semoga Allah SWT akan membalas segala kebaikan yang diberikan dan selalu membimbing kita menuju jalan yang diridhoinya, saya menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, sehingga segala banyak bentuk kritik dan saran sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati. Semoga skripsi ini akan membawa manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi saya. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Abstrak

Nama : Alfathi Hafizh Zhillansyah
Npm : 41182003200007
Program Studi : Sastra Inggris
Judul : Pemerolehan Kosakata Insidental Melalui Mobile Legends: Bang Bang

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemerolehan kosakata insidental melalui permainan *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Permasalahan yang diteliti adalah sejauh mana fitur dalam game, seperti teks, dialog, dan audio narator, memfasilitasi pemerolehan kosakata bahasa Inggris secara tidak disengaja. Menggunakan teori *Incidental Vocabulary Acquisition* oleh Ellis, teori pengulangan oleh Nation, dan teori *affective filter* oleh Krashen, penelitian ini menganalisis data dari 7 partisipan yang telah bermain MLBB selama 3-5 tahun. Data dikumpulkan melalui wawancara dan dinilai berdasarkan aspek pengucapan, makna, dan penulisan kosakata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan berulang melalui fitur game membantu pemerolehan kosakata secara signifikan, dengan kata-kata seperti "Hero" dan "Diamond" lebih mudah dipahami dibandingkan kata yang kurang umum seperti "Brawl." Durasi bermain dan frekuensi paparan menjadi faktor utama keberhasilan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa MLBB dapat menjadi media pembelajaran bahasa yang efektif secara tidak langsung.

Kata Kunci: pemerolehan kosakata insidental, Mobile Legends: Bang Bang, paparan bahasa, teori pengulangan.

Abstract

Nama : Alfathi Hafizh Zhillansyah
Npm : 41182003200007
Program Studi : *English Literature*
Judul : *Incidental Vocabulary Acquisition Through Mobile Legends: Bang Bang*

This study aims to explore incidental vocabulary acquisition through the game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). The problem investigated is the extent to which in-game features, such as text, dialog, and narrator audio, facilitate incidental English vocabulary acquisition. Using Ellis' Incidental Vocabulary Acquisition theory, Nation's repetition theory, and Krashen's affective filter theory, this study analyzed data from 7 participants who had played MLBB for 2-5 years. Data were collected through interviews and assessed based on aspects of pronunciation, meaning, and vocabulary writing. The results showed that repeated exposure through game features helped vocabulary acquisition significantly, with words such as "Hero" and "Diamond" being more easily understood than less common words such as "Brawl." Duration of play and frequency of exposure were the main factors for success. This study concludes that MLBB can be an effective indirect language learning medium.

Keywords: *incidental vocabulary acquisition, Mobile Legends: Bang Bang, language exposure, repetition theory.*

Daftar isi

Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme	iii
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iv
Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	v
Halaman Pengesahan	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak	ix
Abstract	x
Daftar isi	xi
BAB 1 Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.5. Kerangka Pemikiran	8
BAB 2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Investigating the Potential of Online Video Games in Enhancing EFL Learners' Communication Skills (Toufik & Hanane, 2021).....	10

2.1.2 The Role of Video Game in Learning English (Seli & Santosa, 2022).....	11
2.1.3 Influence of Video Games on the Acquisition of the English Language (Winaldo & Oktaviani, 2022)	12
2.2. Kerangka Teori	14
2.2.1 Pemerolehan Bahasa Pertama.....	14
2.2.2 Pemerolehan Bahasa Kedua	16
2.2.3 Teori Pemerolehan Bahasa	19
2.2.4 Incidental Vocabulary Acquisition	25
2.2.5 Input Video Game dalam Incidental Vocabulary Acquisition	27
BAB 3 Metodologi Penelitian	29
3.1. Pendekatan Penelitian.....	29
3.1.1 Partisipan	29
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	31
3.3. Metode Analisis Data.....	32
BAB 4 Hasil Penelitian	36
4.1. Bentuk Paparan Bahasa Inggris dalam Mobile Legends: Bang Bang	36
4.1.1 Dialog	36
4.1.2 Konteks Tekstual.....	39
4.1.3 Audio Narator	42
4.2. Pemerolehan Kosakata melalui Mobile Legends: Bang Bang	43
4.2.1 Tataran Pengucapan (<i>Pronunciation</i>).....	43
4.2.2 Tataran Makna (<i>Meaning</i>).....	45

4.2.3 Tataran Penulisan (<i>Writing</i>)	47
4.3. Keterkaitan dengan Incidental Vocabulary Acquisition	49
BAB 5 Kesimpulan	51
Daftar Pustaka	53
Research Summary	55