

## ABSTRACT

**Amir Rasyid.** 2018 The Correlation Between Habit In Playing Mobile Legends Game and Students' Listening Proficiency. Thesis, English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teachers Training. .Advisors: (I) Nani Hizriani, MA., (II) Puji Sri Rahayu M.A.

**Keywords:** Correlation, Habit, Playing Mobile Legends, Listening.

This thesis is entitled "The Correlation Between Habit In Playing Mobile Legends Game and Students' Listening Proficiency". The objective of this research is to analyze if the habit in playing Mobile Legends game have an effect on students' listening proficiency in MtsN 2 Tapin. This research is based on the theory of KhuatThiTuNga (2003) stated that student's seemed to learn new vocabulary more quickly and retain it better when it was applied in a relaxed and comfortable environment.

This research is a correlation research which the data is analyzed quantitatively. The population of the research is 178 students on the VIIIth grade students of MTsN 2 Tapin. Then, all of the students (70) who played Mobile Legends game become the samples which taken by using Suharsimi Arikunto's Theory. The instruments of collecting data are questionnaire to measure the students' habit in playing Mobile Legends game and a test to measure their listening proficiency. Furthermore, Pearson product moment formula is used in order to find the correlation between habit in playing Mobile Legends game and students' listening proficiency.

The result of this study shows that (1) Habit in Playing Mobile Legends Game on the VIIIth grade students of MTsN 2 Tapin is in fair category. There are 25 of 70 students or 35.71% averagely got score between 52 and 66. (2) Mobile Legends Listening proficiency on the VIIIth grade students of MTsN 2 Tapin is in excelent category because the mean score of the vocabulary test is 98.76. General Listening proficiency on the VIIIth grade students of MTsN 2 Tapin is in fair category because the mean score of the vocabulary test is 62.43. (3) There is a positive very low correlation between habit of playing Mobile Legends game and students' listening proficiency on the eighth grade students of MTsN 2 Tapin which is the value of  $r_{xy}$  is 0,173.

## ABSTRAK

**Amir Rasyid.** 2018 Korelasi Antara Kebiasaan Dalam Bermain Game Mobile Legends dan Kecakapan Mendengar Siswa. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Pelatihan Guru. Pembimbing: (I) Nani Hizriani, MA., (II) Puji Sri Rahayu MA.

**Kata kunci:** Korelasi, Kebiasaan, Bermain Mobile Legends, Mendengarkan. Skripsi ini berjudul “Korelasi Antara Kebiasaan Dalam Bermain Game Mobile Legends dan Kecakapan Mendengar Siswa Kelas VIII MtsN 2 Tapin Tahun Ajaran 2017/2018”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah kebiasaan dalam memainkan game Mobile Legends berpengaruh pada kecakapan mendengarkan siswa di MtsN 2 Tapin. Penelitian ini didasarkan pada teori KhuatThiTuNga (2003) yang menyatakan bahwa siswa tampaknya belajar kosa kata baru lebih cepat dan mempertahankannya lebih baik ketika diterapkan dalam lingkungan yang santai dan nyaman.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang datanya dianalisis secara kuantitatif. Populasi penelitian sebanyak 70 siswa pada siswa kelas VIII MTsN 2 Tapin. Kemudian, semua siswa yang memainkan game Mobile Legends menjadi sampel yang diambil dengan menggunakan Teori Suharsimi Arikunto. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk mengukur kebiasaan siswa dalam bermain game Mobile Legends dan tes untuk mengukur kemampuan mendengarkan mereka. Selanjutnya, rumus momen produk Pearson digunakan untuk menemukan korelasi antara kebiasaan dalam bermain game Mobile Legends dan kemahiran mendengarkan siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kebiasaan Bermain Game Mobile Legends pada siswa kelas VIII MTsN 2 Tapin berada dalam kategori cukup. Ada 25 dari 70 siswa atau 35,71% rata-rata mendapat skor antara 52 dan 66. (2) Peluang Mendengarkan Legenda Ponsel pada siswa kelas VIII MTsN 2 Tapin berada dalam kategori excellent karena skor rata-rata dari tes kosakata adalah 98,76. Kecakapan Mendengarkan Umum pada siswa kelas VIII MTsN 2 Tapin berada dalam kategori yang cukup karena skor rata-rata tes kosakata adalah 62,43. (3) Ada korelasi positif yang sangat rendah antara kebiasaan bermain game Mobile Legends dan kecakapan mendengarkan siswa pada siswa kelas VII MTsN 2 Tapin yaitu nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,173.