

## ABSTRACT

**Nida Hasanah Putri.** 2022. Students' Perceptions on Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) As Medium to Enrich Vocabulary Outside The Classroom. Thesis. English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Antasari State Islamic University. Advisors: (I) Afifah Linda Sari, M.Pd (II) Fajrianor, M.Pd

**Keywords:** Enrich; Game; Medium; Mobile Legends: Bang-Bang; Vocabulary;

This research aims to find out how is students' perception of Mobile Legends: Bang-Bang as a medium to enrich vocabulary outside the classroom and how do students use Mobile Legends: Bang-Bang as a medium to enrich vocabulary outside the classroom. The researcher interested in this research due to providing game as fun medium to learn vocabulary outside the classroom.

The method used is descriptive qualitative research. Purposive sampling method is used in this research. The research focused on 7<sup>th</sup> graders in Banjarmasin who had been playing Mobile Legends: Bang-Bang for approximately six months in different junior schools. The researcher uses two techniques to collect data. There are observations and interviews.

The researcher found that all participants had a positive perception of the Mobile Legends: Bang-Bang game. All participants also concurred that playing this game, whether consciously or unconsciously, could enrich their vocabulary. The researcher also found that the majority of participants perceive Mobile Legends: Bang-Bang as medium to enrich vocabulary outside the classroom.

## ***ABSTRAK***

**Nida Hasanah Putri.** 2022. Students' Perceptions on Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) As Medium to Enrich Vocabulary Outside The Classroom. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin. Dosen Pembimbing: (I) Afifah Linda Sari, M.Pd (II) Fajrianor, M.Pd

**Kata Kunci:** Memperkaya; Gim; Medium; Mobile Legends: Bang-Bang; Kosakata;

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa di luar kelas dan bagaimana siswa menggunakan Mobile Legends: Bang-Bang sebagai media untuk memperkaya kosakata di luar kelas. Peneliti tertarik dengan penelitian ini karena menyediakan permainan sebagai media yang menyenangkan untuk mempelajari kosakata di luar kelas.

Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Metode purposif sampling digunakan dalam penelitian ini. Penelitian difokuskan pada siswa kelas 7 di Banjarmasin yang telah bermain Mobile Legends: Bang-Bang selama kurang lebih enam bulan di SMP yang berbeda. Peneliti menggunakan dua teknik untuk mengumpulkan data. Ada observasi dan wawancara.

Peneliti menemukan bahwa semua peserta memiliki persepsi positif terhadap gim Mobile Legends: Bang-Bang. Semua peserta juga sependapat bahwa memainkan gim ini, baik secara sadar maupun tidak sadar, dapat memperkaya kosakata diri seseorang. Peneliti juga menemukan bahwa mayoritas peserta menganggap Mobile Legends: Bang-Bang sebagai media untuk memperkaya kosakata di luar kelas.