

## English Vocabulary Improvement Through Mobile Legend Game

### Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Game *Mobile Legends*

Dharmawati\*<sup>1</sup>, Ummul Khair<sup>2</sup>, Suriati<sup>3</sup>, Sarudin<sup>4</sup>, Sahmiar Pulungan<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Harapan Medan

<sup>5</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail: [dharmawati66@yahoo.com](mailto:dharmawati66@yahoo.com)<sup>1</sup>, [ummul.kh@gmail.com](mailto:ummul.kh@gmail.com)<sup>2</sup>, [suriati1908@gmail.com](mailto:suriati1908@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[udinalga@gmail.com](mailto:udinalga@gmail.com)<sup>4</sup>, [sahmiarpulungan@gmail.com](mailto:sahmiarpulungan@gmail.com)<sup>5</sup>

#### Abstract

Learning English can be done through digital media including online games and one of them is Mobile Legends game. The aim of this community service activity is to provide English learning training to increase participants' vocabularies through Mobile Legends game. There are 3 methods used in this activity, namely the Leatoring, the Skill Training and the Discovery method. The result of this activity is increasing English vocabularies and sentences knowledge after playing the Mobile Legends game. This is because the Mobile Legends game uses English, so little by little the player's knowledge of English vocabulary and sentences also increases. The implementation of this activity was said to be successful as seen from the enthusiasm and motivation and interest in learning English of the participants. Based on the evaluation result, this activity showed that through learning activities, participants experienced an increase in their English vocabulary in the Mobile Legends Game.

**Keywords:** Learning, Game, Mobile Legends

#### Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris bisa dilakukan melalui media digital apa saja termasuk game online dan salah satunya adalah game Mobile Legends. Tujuan kegiatan Pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata peserta melalui game Mobile Legends. Ada 3 metode yang digunakan dalam kegiatan ini, yaitu Metode Ceramah (Leatoring Method), Metode Latihan Keterampilan (Skill Training Method) dan Metode Penemuan/penyingkapan (Discovery Method). Hasil kegiatan ini adalah peningkatan pengetahuan kosakata dan kalimat bahasa Inggris setelah bermain game Mobile Legends. Hal ini disebabkan game Mobile Legends menggunakan bahasa Inggris, sehingga sedikit demi sedikit pengetahuan tentang kosakata maupun kalimat bahasa Inggris pemain ikut bertambah. Pelaksanaan kegiatan ini dikatakan sukses terlihat dari semangat dan motivasi motivasi serta minat belajar bahasa Inggris peserta. Hasil evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan pembelajaran, peserta mengalami peningkatan kosa kata bahasa Inggris pada Game Mobile Legends.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Game, Mobile Legends

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari taman kanak-kanak sampai universitas (Sadiqin, 2022). Kebutuhan akan pentingnya bahasa Inggris membuat banyak orang tua fokus terhadap pelajaran ini sehingga mereka mendaftarkan anak-anak mereka untuk mengikuti les tambahan di kursus-kursus bahasa Inggris bahkan orang tua memanggil guru les private agar anak-anak mereka menguasai bahasa Inggris. Namun seiring perkembangan teknologi, belajar bahasa Inggris tidak lagi sulit.

Pembelajaran dapat dilakukan melalui materi digital. Pembelajaran menggunakan materi digital memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan memahami materi,

arah, dan berbagai belajar informasi dan yang tidak terbatas pada ruang dan waktu (Dharmawati, 2020). Pembelajaran bahasa Inggris bisa dilakukan melalui media digital apa saja termasuk game *online*. Saat ini game *online* yang sangat populer yang sering dimainkan oleh anak muda adalah *mobile legends Bang Bang* atau biasa disingkat MLBB (Rani et al., 2019).

Game online *Mobile Legends* diluncurkan pada tanggal 11 Juli 2016, di rilis oleh Moonton. Moonton merupakan perusahaan raksasa asal negara China. Game online *Mobile Legends* sendiri merupakan sebuah permainan MOBA (*Massively Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel baik untuk ponsel dengan sistem operasi android maupun iOS (Yogatama, 2019). Game ini memiliki saluran komunikasi verbal di bentuk *discord*, *microphone* dan *voice chat*, serta komunikasi non-verbal dalam bentuk stiker dan emoji. Sedangkan bentuk dari komunikasi verbal berupa mabar (bermain bersama), regu (tim atau kelompok bermain dalam permainan), bentuk non-verbal dari komunikasi dalam bentuk istilah khusus seperti noob, AFK, GG, GGWP, savage, buff, dan sebagainya (Valentina, 2018).

Game *Mobile Legends* memiliki dampak negatif dan positif. Dari segi pembelajaran, game *Mobile Legends* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Ada banyak fitur dalam permainan ini yang dapat digunakan untuk meningkatkan kosa kata berbahasa Inggris, seperti: mencatat kosa kata baru dan kalimat serta menebak kata dari konteks. Karena game *Mobile Legends* memiliki susunan kata yang baik dan proporsional, maka baik untuk digunakan sebagai media belajar bahasa (Ryan, 2018). Namun banyak siswa tidak menyadari manfaat game tersebut dalam belajar bahasa Inggris. Siswa hanya fokus bermain saja. Tentunya hal ini dapat menjadi aspek negatif pada diri mereka. Padahal game *Mobile Legends* yang sedang dimainkan dapat memperkaya kosa kata dan kalimat bahasa Inggris. Game online ini dapat meningkatkan semangat belajar seseorang tanpa adanya paksaan dan dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dibandingkan dengan pembelajaran non-game yang biasanya menggunakan metode seperti tes membaca dan tes mendengar dalam bahasa Inggris (Prastius, 2020).

Melihat permasalahan diatas, dirasakan perlu diadakan kegiatan pelatihan dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk peningkatkan kosa kata siswa melalui permainan game *Mobile Legends*. Sehingga sambil bermain siswa dapat juga menambah pengetahuan dan kemampuan dalam bahasa Inggris. Kegiatan pembelajaran kosa kata ini dilakukan melalui program kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh dosen Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Komputer bersama mahasiswa sebagai salah satu bentuk kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang menjadi kewajiban seluruh dosen. Kegiatan Pengabdian ini akan dilakukan di Lingkungan 2 Kelurahan Pahlawan yang terletak di Kecamatan Medan Perjuangan. Target sasaran peserta pada kegiatan ini adalah siswa siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP).

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan adalah dengan menggunakan 3 metode pembelajaran, yaitu:

1. Metode Ceramah (*Leatoring Method*)

Metode ceramah digunakan untuk mendeskripsikan materi pembelajaran bahasa Inggris khususnya bahasa Inggris tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Serta memberikan pemahaman tentang permainan *Mobile Legend* yang tidak hanya berfungsi sebagai hobi, hiburan dan pengisi waktu luang tetapi juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris yakni meningkatkan kosa kata dan kalimat adik-adik peserta pengabdian masyarakat.

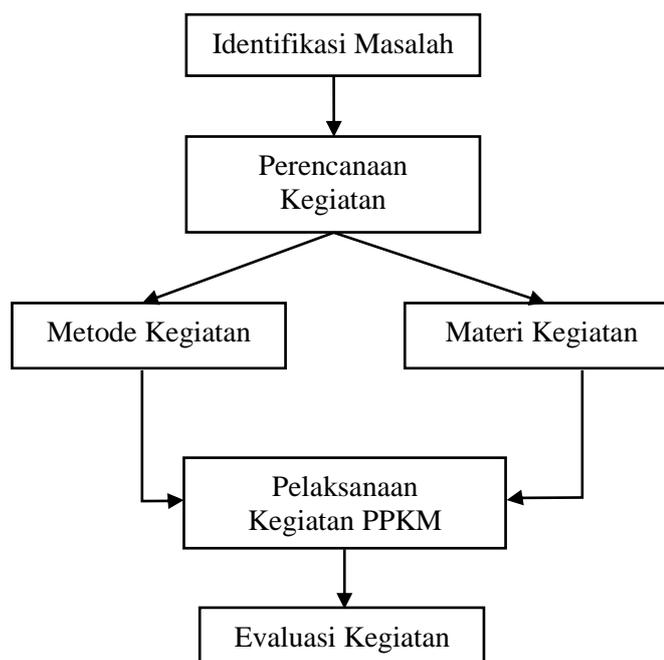
2. Metode Latihan Keterampilan (*Skill Training Method*)

Metode latihan keterampilan digunakan peserta pengabdian untuk memainkan game *Mobile Legend* sehingga tanpa disadari mereka bukan hanya sekedar bermain tetapi juga belajar bahasa Inggris.

3. Metode Penemuan/penyingkapan (*Discovery Method*)

Pada metode ini peserta pengabdian akan bermain *Mobile Legend* dengan menggunakan keahlian mendengarkan dan menyimak terhadap kata-kata dan kalimat yang disebutkan dari game tersebut sambil mencatat kata-kata dan kalimat yang mereka dengar. Metode ini digunakan agar peserta fokus pada kata-kata dan kalimat bahasa Inggris yang akan didengarkan bukan pada bermain game *mobile legend*.

Kerangka pemecahan masalah yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1 Kerangka Pemecahan Masalah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian pada pelatihan bahasa Inggris yang dilaksanakan di Lingkungan 2 Kelurahan Pahlawan ini diikuti oleh 20 orang peserta yang bersekolah di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dari sekolah yang berbeda di Medan. Pada saat kegiatan berlangsung, tim kegiatan pengabdian pada masyarakat dibagi menjadi 3 orang pengajar yang masing-masing membawakan materi pembelajaran secara bergilir tentang game *Mobile Legends* dan bagaimana belajar bahasa Inggris menggunakan game *Mobile Legends* tersebut. Sedangkan 2 dosen yang lain bertugas mengawasi dan mengatur proses belajar peserta kegiatan bersama dengan 2 orang mahasiswa yang turut ikut serta yang bertugas membantu peserta kegiatan apabila peserta mengalami masalah dalam proses pembelajaran. Namun sebelum melaksanakan pembelajaran, tim memberikan tes kosa kata pada Game *Mobile Legends* kepada peserta untuk mengetahui penguasaan peserta terhadap Kosa kata yang terdapat pada game pada Game *Mobile Legends*.

Peserta mengikuti pembelajaran bahasa Inggris menggunakan hp peserta masing-masing yang telah diinstal aplikasi game *Mobile Legends* didalamnya. Proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan 2 materi pembelajaran yaitu penjelasan tentang manfaat positif dan negatif game *Mobile Legends Bang Bang*, dan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui game *Mobile Legends*. Materi utama memaparkan tentang game *Mobile Legends* yang merupakan game

online atau permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang berarti bahwa permainan ini dapat saling berinteraksi dengan lebih interaktif antar sesama pemain namun game ini memiliki manfaat positif dan negatif. Tujuan pemberian materi ini agar peserta mendapat pengetahuan bahwa permainan *Mobile Legend* ini memberikan dampak positif yaitu sebagai sarana pembelajaran, melatih motoric pemain, bahkan dapat juga menghasilkan uang. Namun peserta juga dapat mengetahui dampak dari bermain game *Mobile Legends* seperti menurunnya ketajaman mata akibat dampak radiasi dari layer handphone, menjadi malas merupakan dampak yang paling negative bagi pelajar disebabkan terlalu sibuk dalam bermain game sehingga pelajar malas mengerjakan tugas-tugas sekolah.



Gambar 2 Pemaparan Materi Pembelajaran Bahasa Inggris

Setelah sesi pertama, dilanjutkan dengan sesi kedua pemaparan tentang bagaimana belajar bahasa Inggris dengan menggunakan game *Mobile Legends*. Pelaksanaan kegiatan ini bertujuan untuk memotivasi dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris peserta pelatihan khususnya dalam belajar dan memperkaya kosakata bahasa Inggris. Proses pembelajaran dilakukan dengan melatih pendengaran dan konsentrasi peserta pada kosakata bahasa Inggris yang tertulis maupun terdengar pada saat bermain game yang tentunya akan menjadi masukan kosakata baru.

Kosa kata merupakan bagian bahasa yang terpenting dalam komunikasi meskipun kosakata yang terdapat pada game tersebut tidak aktif digunakan dalam komunikasi seperti *replay, map, target, good game, buff, cool down*, dan sebagainya. Ketika peserta melihat dan mendengar, peserta harus menulis kosakata tersebut. Selanjutnya dosen memberi tahu arti dari kosakata yang telah peserta tulis dan sama-sama melatih pengucapan dengan cara *listen, say* dan *repeat*.



Gambar 3 Kegiatan Pelatihan Bahasa Inggris

Setelah pemaparan materi yang dilakukan oleh 3 tim dosen dengan menggunakan metode ceramah (*Leatoring Method*), selanjutnya tim memberikan tugas kepada peserta kegiatan untuk bermain game *Mobile Legends*. Peserta pengabdian dibagi menjadi 4 tim, dimana setiap 1 tim terdiri dari 5 orang yang akan melawan tim yang lain yang juga terdiri dari 5 orang. Langkah-langkah yang dilakukan oleh tim adalah instruksi kepada peserta kegiatan untuk membuka game *Mobile Legends* yang berbahasa Inggris dikarenakan game *Mobile Legends* ini sudah ada yang menggunakan bahasa Indonesia. Selanjutnya peserta bebas memilih *hero* yang menjadi fokus perhatian. Saat permainan berlangsung, peserta fokus pada suara kata-kata dan kalimat bahasa Inggris yang keluar dari game tersebut dan peserta boleh mencatat kata atau kalimat yang mereka dengar.



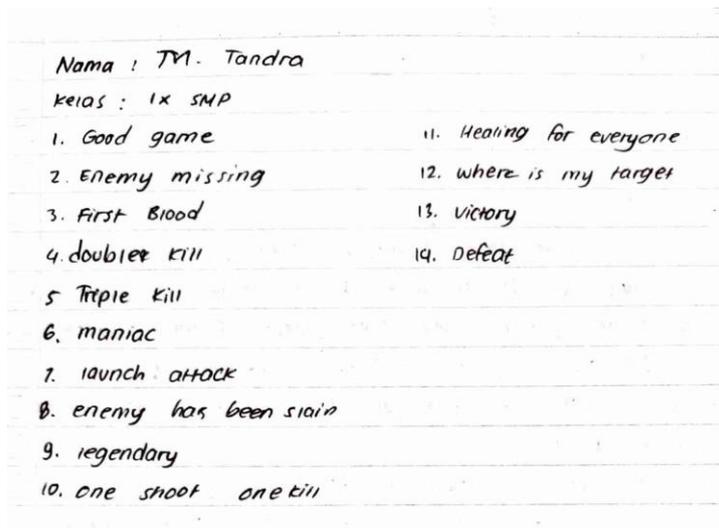
Gambar 4 Peserta Kegiatan Bermain Game *Mobile Legends*

Game *Mobile Legends* ini merupakan game yang cukup asyik dan adiktif bagi para peserta dikarenakan para pemain game ini dapat berinteraksi dengan orang-orang baru dan juga mengobrol dengan mereka ketika *battle* permainan berlangsung. Ketika peserta sedang bermain, tim pengabdian baik dosen maupun mahasiswa membantu peserta yang kesulitan mendengar suara kata-kata dan kalimat bahasa Inggris yang keluar dari game dengan jelas. Kegiatan pembelajaran dan permainan dilakukan selama  $\pm$  30 menit.



Gambar 5 Tampilan Bahasa Inggris Pada Game *Mobile Legends*

Setelah permainan selesai, tim kegiatan mengumpulkan semua hasil pembelajaran bahasa Inggris dari permainan game dan memberikan *score* pada tiap-tiap lembar kerja peserta. Bagi peserta yang banyak mencatat kosakata maupun kalimat dengan benar, tim memberikan *reward* atas hasil yang dicapai.



Nama : TM. Tandra	
Kelas : 1x SMP	
1. Good game	11. Healing for everyone
2. Enemy missing	12. where is my target
3. First Blood	13. Victory
4. double kill	14. Defeat
5. Triple Kill	
6. maniac	
7. launch attack	
8. enemy has been slain	
9. legendary	
10. one shoot one kill	

Gambar 6 Hasil Pembelajaran Peserta Kegiatan

### 3.2 Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat di lingkungan 1 Kelurahan Pahlawan berjalan dengan sangat baik dan lancar. Kegiatan ini memperoleh respond yang sangat baik dan positif bagi para peserta. Hal ini disebabkan peserta sangat tertarik dengan tema kegiatan dan juga sebagai peserta kegiatan adalah orang-orang yang suka dan selalu memainkan game *Mobile Legends* setiap harinya. Pelaksanaan kegiatan ini dapat dikatakan sukses terlihat dari semangat dan motivasi motivasi serta minat belajar bahasa Inggris peserta.

Dari hasil evaluasi pembelajaran dan permainan *Mobile Legends* peserta kegiatan, terlihat tidak banyak kosakata maupun kalimat yang didengar oleh peserta dengan baik dan jelas. Namun, untuk tingkat sekolah menengah pertama (SMP), tim menyimpulkan bahwa hasil yang mereka capai sudah cukup baik. Kebanyakan dari peserta hanya mampu mendengarkan kata-kata bahasa Inggris yang pendek-pendek dan tidak asing didengar. Hanya sedikit dari peserta yang dapat mendengarkan kalimat-kalimat bahasa Inggris yang diucapkan *hero*. Dari hasil wawancara peserta kegiatan menyatakan bahwa game *Mobile Legends* dapat meningkatkan kemampuan mendengar dan memperkaya kosakata. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kobis (2020) yang menyatakan bahwa game Mobil Legends merupan media efektif dalam balajar bahasa Inggris dan memperkaya kosakata.

Berdasarkan hasil kegiatan, disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan melalui game baik itu game offline maupun game online. Game *Mobile Legends* banyak disukai oleh banyak kalangan. Tentu saja game ini dapat berpengaruh negatif yaitu kecanduan dan merusak otak bagi penggunanya. Namun game ini juga memiliki pengaruh positif seperti menimbulkan sikap pantang menyerah dan kekompakan, dan bila dimanfaatkan untuk pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Inggris, game *Mobile Legends* ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris yaitu memperkaya kosakata dan kalimat. Pendapat ini sejalan dengan penelitian Diantoro (2020) yang menyatakan bahwa *Mobile Legends* sebagai media alternatif dalam meningkatkan kosakata.

Semua petunjuk yang diberikan didalam game *Mobile Legends* menggunakan bahasa inggris, sehingga para pemain dituntut harus mencari tahu apa arti dari semua instruksiyang diberikan. Pemain yang tidak mengetahui artinya dari kata-kata maupun kalimat dalam game *Mobile Legends* ini akan tidak mampu memainkan game ini dengan maksimal. Sehingga sedikit demi sedikit pengetahuan tentang kosakata maupun kalimat bahasa Inggris pemain ikut bertambah. Pembelajaran bahasa Inggris melalui game *Mobile Legends* dapat membangkitkan motivasi peserta dalam mempelajari bahasa Inggris, selain itu game ini juga dapat dijadikan

sebagai media pembelajaran *speaking* dalam bahasa Inggris dikarenakan terdapat fitur *mic chat* yang digunakan untuk berkomunikasi antar pemain.

Pada akhir kegiatan, tim melaksanakan evaluasi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta kegiatan dengan memberikan tes kepada peserta, hasil evaluasi menunjukkan bahwa setelah menerima pembelajaran pada kegiatan ini, peserta mengalami peningkatan kosa kata bahasa Inggris pada Game *Mobile Legends*, hasil evaluasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Evaluasi Kegiatan

No	Indikator	Presentasi		
		Siklus 1	Siklus 2	
1	Mampu Mendengarkan Kosa kata pada Game <i>Mobile Legends</i>	Kata	70%	95%
		Kalimat	60%	80%
2	Mampu Mendengarkan Kosa kata pada Game <i>Mobile Legends</i>	Kata	40%	75%
		Kalimat	40%	70%
3	Mampu Mengucapkan kembali Kosa kata pada Game <i>Mobile Legends</i>	Kata	70%	90%
		Kalimat	60%	85%

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian pada msyarakat dapat disimpulkan bahwa permainan game *Mobile Legends* merupakan permainan yang sangat digemari dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dalam meningkatkan kosakata dan kalimat bahasa Inggris. Tidak banyak kosakata maupun kalimat yang didengar oleh peserta. Namun, untuk tingkat sekolah menengah pertama (SMP), tim menyimpulkan bahwa hasil yang mereka capai sudah cukup baik. Tim kegiatan menyarankan untuk menggunakan game ini dalam pembelajaran *speaking* karena selain digunakan untuk meningkatkan kosakata dan kalimat bahasa Inggris, game *Mobile Legends* juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *speaking* karena memiliki fitur *mic chat* yang digunakan untuk berkomunikasi antar pemain. Hasil evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan pembelajaran, peserta mengalami peningkatan kosa kata bahasa Inggris pada Game *Mobile Legends*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A. Diantoro, Tri M, Abdul H. (2020). The Effect of Mobile Legend Game on Vocabulary Mastery of the Tenth Grade Student of SMAN 1 Cluring. *Jurnal LUNAR (Language and Art)*, Vol 4 No 1, p. 128-133.
- Dharmawati. (2020). The use of M-Learning in Teaching English for Civil Engineering Students. *SinkrOn: Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, Volume 4, Number 2, page. 151-155.
- Dewi C. Kobis, Michel F. Tomatala. (2020). Students' Perceptions On Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) As Medium To Learn English. *Lingua: jurnal ilmiah bahasa dan budaya*, Vol 16 No 2, p.22-38.
- E. Prastius, Rachmawan, J. Carlie, J. K, Rino. (2020). Pengaruh Game Onlineterhadap Kemampuanberbahasa Inggris. *CBIS: Computer Based Information System Journal*, vol. 08, no. 02, P. 29-36.
- Hasan Sadiqin, Indawan Syahri, Tahrhun Tahrhun. (2022). The Implementation Of Mobile Legend Game To Increase Vocabulary And Learning Activeness Of Fifth Grade Student's At Insan Mandiri Cendekia Palembang. *ESTEEM: Journal of English Study Programme*, vol. 5, no. 2, p. 221-225.

- Ketut Sidharta Yogatama. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, p. 2258-2266.
- Kobis Dewi, Tomatala Michel. (2020). Students' Perceptions On Mobile Legends: Bang-Bang (Mlbb) As Medium To Learn English. *LINGUA : JURNAL ILMIAH*, vol. 16, no. 2, p. 22-38.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students. *Jurnal Perspektif*, 7(1), 6-12.
- Rivi Handayani. (2018). Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Jurnal Al-Munzir: jurnal kajian ilmu-ilmu komunikasi dan bimbingan Islam*, vol. 11 no. 1, p. 141-162.
- Ryan, I. (2018). *Word Formation Processes in Mobile Legends: Bang Bang*. Thesis. Universitas Diponegoro.