



## Computer Based Information System Journal

ISSN (Print): 2337-8794 | E- ISSN : 2621-5292  
 web jurnal : <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>



# PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS

Eko Prastius<sup>1)</sup>, Rachmawan<sup>2)</sup>, Jhon Carlie<sup>3)</sup>, Jensen Kho<sup>4)</sup>, Rino<sup>5)</sup>

<sup>1)2)3)4)5)</sup>Universitas Internasional Batam, Indonesia.

### INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: Juli 2020  
 Diterbitkan : September 2020

### KATA KUNCI

Game, Bahasa Inggris

### KORESPONDENSI

E-mail:  
[1831086.eko@uib.edu](mailto:1831086.eko@uib.edu),  
[1831079.rachmawan@uib.edu](mailto:1831079.rachmawan@uib.edu),  
[1831069.jhon@uib.edu](mailto:1831069.jhon@uib.edu),  
[1831140.jensen@uib.edu](mailto:1831140.jensen@uib.edu),  
[1831101.rino@uib.edu](mailto:1831101.rino@uib.edu)

### A B S T R A C T

*Bahasa inggris merupakan bahasa yang populer dan penting. Untuk bisa mempelajari bahasa inggris orang-orang telah menggunakan berbagai cara namun hasilnya tidak sesuai dengan ekspetasi masyarakat, sehingga kami melakukan penelitian terhadap remaja dengan tema seberapa besar pengaruh game online terhadap kemampuan berbahasa inggris. Metode yang kami gunakan adalah dengan menyelidiki dampak - dampak yang didapatkan dari tantangan, keterampilan, dan keterlibatan dalam sebuah game yang berbasis pembelajaran. Hasil dari penelitian kami menunjukkan bahwa keterlibatan seseorang dalam game yang berbasis pembelajaran memiliki dampak positif yang jelas terhadap suatu pembelajaran, kemudian tantangan dari sebuah game berbasis pembelajaran juga memiliki dampak positif pada pembelajaran yang tertuju baik secara langsung maupun melalui peningkatan keterlibatan dalam sebuah game, serta keterampilan mendengar dan bicara dalam bahasa inggris. Tantangan, keterikatan dan keterampilan dalam bermain game online dapat meningkatkan kemampuan dalam berbahasa inggris.*

## I. Latar Belakang

Sejak dulu, bahasa inggris telah menjadi bahasa yang paling populer di dunia dan menjadi bahasa asing yang paling penting di Negara-negara berkembang yang tidak menggunakan bahasa inggris untuk berkomunikasi [1]. Cara pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis menjadi masalah kritis di Negara-negara ini. Untuk melatih atau mempelajari suatu bahasa baru, setiap manusia memiliki cara masing-masing untuk belajar, salah satu caranya adalah

dengan bermain. Beberapa dekade yang lalu, seorang ilmuwan bernama Hubbard telah melakukan penelitian pada *game* yang berbasis pembelajaran bahasa [2]. *Game* tampaknya membangkitkan berbagai reaksi, beberapa diantaranya khawatir dengan intensitas keterlibatan dan jumlah waktu yang digunakan kalangan anak muda untuk bermain *game* komputer [3].

Terlepas dari semua hal itu, ini menandakan bahwa sudut pandang setiap orang terhadap *game* itu berbeda-beda. Anda bisa saja melihat kehadiran *game* sebagai berkah tetapi orang lain

juga dapat melihat kehadiran *game* sebagai kutukan. *Game* telah di rilis sejak 25 tahun yang lalu dan sekarang telah memadatkan pasar di era yang modern ini. Saat ini, semakin banyak pengalaman berbasis lokasi yang terjadi dalam kehidupan kita sehari-hari, seperti layanan informasi berbasis lokasi, *game* berbasis lokasi, maupun pembelajaran yang berbasis lokasi [4].

*Game online* adalah sebuah permainan yang digunakan oleh seseorang untuk memperoleh kesenangan pribadi dan *game online* tersebut juga dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Tujuan, aturan, tantangan, dan interaksi yang terjadi merupakan bagian terpenting dalam *game online*. Oleh karena itu, *game online* memiliki dampak yang positif dan negatif bagi suatu pembelajaran, khususnya dalam belajar suatu bahasa baru. Setiap pembelajaran pasti memiliki kedua dampak tersebut, tidak ada pembelajaran yang hanya memberikan dampak positif. Dampak dari memainkan *game online* adalah kita dapat memiliki rasa cemas dan rasa termotivasi akan hal baru. Rasa cemas merupakan dampak negatif karna ketika seseorang sedang mempelajari dari game online, secara tidak langsung mereka juga akan mempelajari kosa kata yang tidak sesuai konteks dalam permainan itu sendiri. Sedangkan dampak positif yang dapat kita petik dari *game online* adalah seseorang akan dapat meningkatkan konsentrasi, kemampuan berbahasa, dan kemampuan dalam berinteraksi dengan sesama [5].

Kemampuan untuk mempelajari bahasa baru merupakan dampak positif yang dapat dihasilkan ketika bermain *game online*, terutama kemampuan dalam berbahasa inggris, karna dapat diketahui bahwa sebagian besar *game online* yang ada pada saat ini menggunakan bahasa inggris. Bagi orang yang tidak mengerti bahasa inggris sama sekali, mereka akan mulai terbiasa menemui kosa kata dalam bahasa inggris ketika bermain *game online* [6]. Sebuah penelitian dilakukan oleh Huyen dan Nga dengan memberikan sebuah game terhadap beberapa siswa memperlihatkan hasil bahwa para siswa

<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

tampak lebih cepat memahami materi pelajaran yang diberikan dalam lingkungan yang nyaman. Selain itu, siswa yang terlibat dalam penelitian juga mengakui bahwa bahasa inggris yang digunakan dalam *game* tersebut sangat membantu mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah mereka [7].

Berdasarkan pernyataan di atas dapat kita simpulkan bahwa *game online* memiliki dampak yang positif tetapi juga dapat menghasilkan dampak negatif, untuk dampak positif yang ditimbulkan dari ada banyak dan salah satunya adalah dapat meningkatkan seseorang dalam berbahasa inggris. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengubah perspektif masyarakat dan memperlihatkan seberapa besar pengaruh *game online* terhadap kemampuan berbahasa inggris, terutama pada para remaja dengan rentang usia antara umur 16 sampai dengan umur 22 tahun yang di Kota Batam.

## II. Kajian Literatur

Penelitian ini didasarkan pada hasil dan metode dari penelitian sebelumnya. Penelitian yang menjadi dasar utama dari penelitian ini adalah penelitian[8] yang dilakukan untuk menyelidiki dampak apa saja yang didapat dari tantangan, keterampilan, keterlibatan, dan keikutsertaan dalam sebuah game yang berbasis pembelajaran. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa keterlibatan seseorang dalam game yang berbasis pembelajaran memiliki dampak positif yang jelas dalam pembelajaran, kemudian tantangan dari sebuah game pembelajaran juga memiliki dampak positif pada pembelajaran baik secara langsung maupun melalui peningkatan keterlibatan dalam sebuah game. Selain itu [9] dalam penelitiannya yang dilakukan untuk meneliti perbedaan kemampuan keterampilan mendengarkan dan berbicara dalam berbahasa inggris antara siswa yang menggunakan cara tradisional untuk belajar dengan siswa yang belajar menggunakan sistem game berbasis mobile. Hasil dari penelitian tersebut adalah siswa yang belajar menggunakan sistem game berbasis mobile unggul secara signifikan

dibanding siswa yang belajar menggunakan sistem tradisional dalam post-test verbal. Namun kinerja kedua siswa tersebut sama pada post-test mendengarkan.

Kemudian [1] dalam penelitiannya membuktikan bahwa dengan adanya permainan di dalam setiap pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi serta dapat mencapai hasil yang lebih maksimal dibandingkan dengan pembelajaran biasa atau non-game dengan menggunakan metode tes, wawancara dan survey.

Metode survey adalah suatu metode dengan cara mengumpulkan data atau informasi dari responden dengan menggunakan kuisioner baik secara langsung maupun bertanya melalui telepon ataupun media sosial. Metode survey umumnya dapat digambarkan sebagai penelitian ilmiah, data-datanya berasal dari sampel yang dipilih oleh seluruh populasi. Dengan metode survey responden dapat dengan bebas menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan apa yang mereka dapatkan dan rasakan. [1], [8]

### III. Metodologi

Penelitian memiliki 2 cara untuk diteliti yaitu kualitatif dan kuantitatif. Kami melakukan penelitian melalui kuisioner, dan kuisioner merupakan penelitian yang bersifat kuantitatif, yang artinya data yang nanti kami dapatkan akan berupa angka ataupun data yang dapat dikonversikan menjadi angka. Kami menggunakan *google form* sebagai instrumen penelitian, kemudian kuisioner dalam *google form* tersebut akan kami bagikan dan diisi oleh populasi yang sudah kami ditentukan sebelumnya, dan isi yang mereka berikan pada kuisioner tersebut merupakan pendapat mereka masing-masing.

#### Responden Penelitian

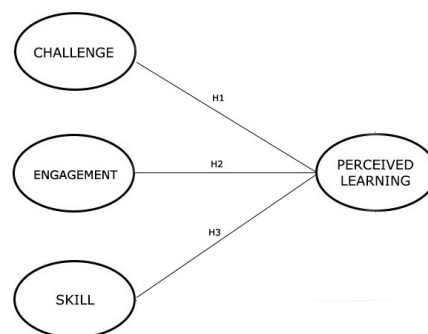
Dalam penelitian ini kami akan melibatkan populasi sebanyak 347 orang mahasiswa dari Universitas Internasional Batam, Kota Batam. Metode yang kami gunakan untuk mengambil *sample* pada penelitian ini adalah dengan cara

*Cluster Proportional Random Sampling*, dengan menggunakan metode sampling ini, sampel yang kami tentukan akan dibagi menjadi sepuluh cluster atau kelompok, kemudian akan dibagi lagi secara proporsional atau sebanding, dan sampel akan diambil secara acak atau *random*. Dan untuk hasil dari pembagian proporsionalnya adalah sebagai berikut,

- Prodi SI sebanyak 52 sampel
- Prodi TI sebanyak 2 sampel
- Prodi AK sebanyak 76 sampel
- Prodi MN sebanyak 118 sampel
- Prodi PW sebanyak 13 sampel
- Prodi TS sebanyak 18 sampel
- Prodi IH sebanyak 53 sampel
- Prodi TE sebanyak 4 sampel
- Prodi AR sebanyak 6 sampel
- Prodi PBI sebanyak 4 sampel

#### Model Penelitian

Gambar 1 merupakan model penelitian yang telah disimplifikasi dan dipakai oleh penulis, dimana terdapat variabel *Challenge*, *Engagement*, dan *Skill* dari suatu game yang dihipotesiskan terhadap kemampuan berbahasa Inggris seseorang



Gambar 1. Model Penelitian

Pada model penelitian di atas, terdapat enam hipotesis, yaitu:

**H<sub>10</sub>**: Tantangan tidak akan berpengaruh pada pembelajaran yang tertuju.

**H<sub>1a</sub>**: Tantangan akan berpengaruh pada pembelajaran yang tertuju.

**H<sub>20</sub>**: Keterikatan tidak akan berpengaruh pada pembelajaran yang tertuju.

**H2a:** Keterikatan akan berpengaruh pada pembelajaran yang tertuju.

**H30:** Keterampilan tidak akan berpengaruh pada pembelajaran yang tertuju.

**H3a:** Keterampilan akan berpengaruh pada pembelajaran yang tertuju.

**Instrumen Penelitian**

Berikut pada gambar dibawah ini adalah Definisi Operasional Variabel dari penelitian yang telah kami lakukan, dimana terdapat model penelitian kami (*Challenge, Engagement, Skill, dan Perceived Learning*) yang mencakup dimensi dan indikator dari masing-masing variabel tersebut.

Variabel	Dimensi	Indikator
Challenge	Challenge	1. Apakah itu menantang? 2. Bermain game meningkatkan kemampuan Bahasa inggris saya hingga ke batasnya Source: J. Hamari et al. (2016)

Gambar 2. Definisi Operasional Variabel (*Challenge*)

Variabel	Dimensi	Indikator
Engagement	Engagement	1. Seberapa besar anda konsentrasi belajar Bahasa inggris ketika bermain game 2. Game memberikan suatu konten yang menarik perhatianku 3. Seberapa besar kamu menikmati apa yang kamu lakukan 4. Berinteraksi dengan game sangat menghibur 5. Berinteraksi dengan game sangat menyenangkan 6. Seberapa tertariknya anda dengan game 7. Apakah kamu merasa bosan saat bermain game? 8. Apakah kamu lebih suka melakukan hal lain daripada main game? Source: J. Hamari et al. (2016)

Gambar 3. Definisi Operasional Variabel (*Engagement*)

Variabel	Dimensi	Indikator
Skill	Skill	1. Saya tidak ahli dalam bermain game 2. Seberapa jago anda dalam bermain game? 3. Saya sangat jago dalam bermain game Source: J. Hamari et al. (2016)

Gambar 4. Definisi Operasional Variabel (*Skill*)

Variabel	Dimensi	Indikator
Perceived Learning	Perceived Learning	1. Apakah kamu belajar saat bermain game? 2. Bermain Game meningkatkan pemahaman saya dalam Bahasa inggris 3. Game membantu saya dalam belajar Bahasa inggris Source: J. Hamari et al. (2016)

Gambar 5. Definisi Operasional Variabel (*Perceived Learning*)

**Uji Penelitian**

Pengujian Instrumen dilakukan untuk mengetahui bahwa indikator yang digunakan adalah indikator yang *valid* dan *reliable*. Hasil penelitian pada instrumen akan dianalisis

<http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>

menggunakan software SPSS sebagai metode analisis data. Pengujian ini dilakukan dengan cara regresi yang terdiri dari 4 asumsi klasik, yaitu:

1. Uji Multikolinearitas, untuk melihat apakah variabel yang terdapat pada model penelitian memiliki hubungan yang lurus (linear) atau tidak.
2. Uji Autokorelasi, untuk mengamati keadaan penyimpangan asumsi klasik yaitu melihat kejadian korelasi antara satu penelitian dengan penelitian lainnya pada suatu model regresi.
3. Uji Normalitas, untuk menganalisis kenormalan distribusi data pada sekelompok variabel.
4. Uji Heteroskedastisitas, untuk menilai perbedaan dan persamaan varian pada pengamatan model regresi linear.

**IV. Pembahasan**

Bagian ini menunjukkan hasil penelitian serta analisis data mengenai topik yang telah kami teliti. Data yang terkumpul melalui penyebaran kuisioner adalah 359, kemudian dengan pengujian *outlier* terdapat 10 data yang terdeteksi, sehingga data akhir kuisioner yang dipakai adalah sebanyak 349.

**Deskripsi Responden**

1. Persebaran Jenis Kelamin

Hasil analisis karakteristik responden mahasiswa berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa persentase mahasiswa ber-jenis kelamin laki-laki mendominasi sebesar 53%, sedangkan persentase mahasiswa ber-jenis kelamin perempuan adalah sebesar 47%.



Gambar 1. Hasil Persentase Persebaran

Jenis Kelamin Mahasiswa

2. Persebaran Umur

Hasil analisis karakteristik responden mahasiswa berdasarkan umur menunjukkan bahwa persentase mahasiswa berumur 16 – 22 tahun lebih dominan yaitu sebesar 99.4%, sedangkan persentase mahasiswa berumur 23 tahun keatas hanya sebesar 0.6%.



Gambar 2. Hasil Persentase Persebaran Umur Mahasiswa

3. Persebaran Program Studi

Hasil analisis karakteristik responden mahasiswa berdasarkan program studi menunjukkan bahwa persentase mahasiswa yang berasal dari program studi Sistem Informasi sebesar 30.9%, program studi Akuntansi sebesar 26.6%, program studi Manajemen sebesar 23.5%, program studi Ilmu Hukum sebesar 3.4%, program studi Arsitektur sebesar 1.7%, program studi Teknik Sipil sebesar 2.9%, program studi Teknik Informatika sebesar 23.2%, program studi Teknik Elektro sebesar 0.9%, program studi Pendidikan Bahasa Inggris sebesar 2% dan program studi Pariwisata sebesar 4.9%



Gambar 3. Hasil Persentase Persebaran Program Studi Mahasiswa

Penilaian uji validitas variabel pada penelitian ini menggunakan *Pearson Correlation* menunjukkan bahwa setiap indikator pertanyaan dari operasional variabel adalah *valid* karena memiliki nilai signifikansi dibawah 0.05.

Uji Reliabilitas

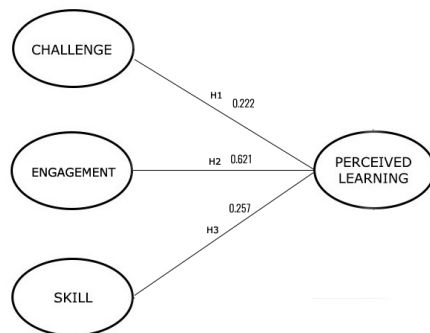
Penilaian uji reliabilitas data pada penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* juga menunjukkan bahwa konstruk pada penelitian ini adalah *reliable* karena seluruh *Cronbach's Alpha* menunjukkan angka diatas 0.6.

Uji Hipotesis

Hasil uji R Square atau koefisien determinasi pada penelitian ini menunjukkan nilai sebesar 0.486 dan uji F menunjukkan nilai signifikansi dibawah 0.05 dengan nilai F sebesar 110.706, Hasil tersebut menandakan bahwa variabel independen pada model yang digunakan berpengaruh terhadap variabel dependen. Uji data diatas juga menunjukkan nilai Durbin Watson sebesar 2.085.

Pada penelitian ini juga dilakukan uji T beserta dengan menunjukkan angka korelasi setiap variabel dan seluruh variabel menunjukkan nilai signifikansi dibawah 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel *Challenge* dengan nilai konstanta 0,222 memiliki pengaruh terhadap pembelajaran yang tertuju.
2. Variabel *Engagement* dengan nilai konstanta 0.621 memiliki pengaruh terhadap pembelajaran yang tertuju.
3. Variabel *Skill* dengan nilai konstanta 0.257 memiliki pengaruh terhadap pembelajaran yang tertuju.



Gambar 4. Model Hasil Analisis Penelitian

Uji Validitas

V. Kesimpulan

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengubah perspektif masyarakat dan memperlihatkan seberapa besar pengaruh *game online* terhadap kemampuan berbahasa inggris, terutama pada remaja dengan rentang usia antara umur 16 sampai dengan umur 22 tahun di wilayah Kota Batam, khususnya di Universitas Internasional Batam. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa adanya pengaruh tantangan terhadap pembelajaran yang tertuju pada para remaja dalam bermain *game online*.

Software yang kami gunakan untuk melakukan penelitian ini adalah SPSS, dan software tersebut menyatakan bahwa hipotesis pertama dari model penelitian kami itu valid dan diterima. Hal ini telah disinggung pada saat melakukan uji penelitian [8], bahwa tantangan dari sebuah *game* pembelajaran bahasa inggris juga memiliki dampak positif pada pembelajaran baik secara langsung maupun melalui peningkatan keterlibatan dalam sebuah *game*.

Kemudian hasil uji pada hipotesis kedua juga menyatakan bahwa hipotesis kedua ini valid dan diterima. Hipotesis ini menyatakan bahwa adanya pengaruh keterikatan terhadap pembelajaran yang tertuju pada remaja dalam bermain *game online*. Uji penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa keterlibatan seseorang dalam *game* yang berbasis pembelajaran memiliki dampak positif yang jelas dalam pembelajaran bahasa inggris.

Terakhir kami menguji hipotesis ketiga kami yaitu *skill* atau keterampilan, hasil uji dari software spss menjadi dukungan dengan pernyataan bahwa hipotesis ketiga ini juga valid dan diterima. Dalam hipotesis ini dinyatakan bahwa adanya pengaruh keterampilan terhadap pembelajaran yang tertuju pada remaja dalam bermain *game online*. Hal ini juga telah disinggung pada hasil penelitian sebelumnya [9], bahwa keterampilan mendengarkan dan berbicara dalam berbahasa inggris antara siswa yang menggunakan metode tradisional untuk

belajar dengan siswa yang belajar menggunakan sistem *game* berbasis *mobile* menunjukkan hasil bahwa siswa yang belajar menggunakan sistem *game* berbasis *mobile* lebih unggul dibandingkan dengan sistem tradisional dalam *post-test* verbal.

Penelitian ini dapat dilihat dengan hasil perhitungan determinasi R Square ataupun koefisien determinasi yang bernilai sebesar 49% yang berarti bahwa variabel Tantangan, Keterikatan dan Keterampilan memiliki pengaruh terhadap pembelajaran bahasa inggris dan sisa nilai sebesar 51% dipengaruhi oleh variabel yang tidak terdapat dalam model penelitian ini. Hal tersebut dapat diketahui oleh masyarakat sebagai sebuah informasi penting bahwa bermain *game* tidak sepenuhnya negatif namun juga memiliki manfaat positif. Dari hasil penelitian ini kami dapat mengambil kesimpulan bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh yang cukup besar untuk membantu para remaja yang kesulitan dalam mempelajari bahasa inggris.

Dalam penelitian ini kami juga menemukan nilai persamaan yang dihasilkan oleh sebuah uji regresi dan uji regresi tersebut menyatakan persamaan sebagai berikut :  $Perceived Learning$  (Bahasa Inggris) =  $(-0.476) + (0.222 * Challenge) + (0.621 * Engagement) + (0.257 * Skill)$ , dari persamaan berikut kami memperoleh hasil konstanta senilai 5.024. Nilai konstanta pada variabel dependen *Perceived Learning* memiliki nilai konstanta sebesar -0.476 yang menyatakan bahwa pada awalnya variabel tersebut memiliki kondisi negatif dan dapat berubah menjadi nilai positif jika mendapat dukungan dari variabel – variabel independen seperti variabel *Challenge*, variabel *Engagement*, dan variabel *Skill*. Dari ketiga variabel bebas, yang paling banyak memberikan pengaruh terhadap variabel dependen adalah variabel *Engagement* ataupun variabel keterikatan. Angka - angka tersebut didapatkan melalui uji persamaan regresi dalam bentuk *standardized*. Dengan adanya persamaan berikut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa tantangan,

keterikatan dan keterampilan dalam bermain *game online* dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap pembelajaran yang tertuju.

Persamaan uji regresi juga menyatakan bahwa nilai konstanta pada variabel tantangan sebesar 0.222, yang berarti tantangan dalam sebuah *game online* dapat meningkatkan pembelajaran yang tertuju sebesar 0.222 satuan. Angka tersebut kami dapatkan dari responden penelitian kepada para remaja di wilayah batam dengan menggunakan penyebaran kuisioner, dan dapat dinyatakan bahwa tantangan dalam sebuah *game online* secara garis besar dapat membantu para remaja dalam pembelajaran bahasa inggris.

Kemudian, uji regresi pada variabel keterikatan memperoleh nilai konstanta sebesar 0.621 yang dalam arti lain adalah keterikatan dalam sebuah *game online* berbasis pembelajaran akan meningkatkan pembelajaran yang tertuju. Dari hasil regresi diatas dapat dinyatakan bahwa keterikatan seseorang terhadap *game* berbasis pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran yang memiliki dampak positif yang jelas.

Terakhir adalah persamaan uji regresi pada variabel keterampilan atau *Skill*. Nilai konstanta variabel keterampilan adalah sebesar 0.257, yang berarti keterampilan dalam *game online* berbasis pembelajaran dapat meningkatkan satuan dalam pembelajaran yang tertuju sebesar 0.257 satuan. Dengan pengujian ini dapat kami nyatakan bahwa keterampilan dalam sebuah *game online* dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran yang tertuju yaitu pembelajaran terhadap kemampuan bahasa inggris. Hal ini telah dijelaskan pada subjek sebelumnya, yang membuktikan bahwa dengan adanya *game online* berbasis pembelajaran, khususnya *game* berbahasa inggris, 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.

### Ucapan Terima Kasih

Puji syukur dan terima kasih kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat-Nya, kami diberikan kesempatan dan kesehatan sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan benar.

Penelitian ini memiliki judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris” yang disusun oleh mahasiswa Universitas Internasional Batam yang beranggotakan 5 orang yaitu Eko Prastius, Rachmawan, Jhon Carlie, Jensen Kho, dan Rino.

Dalam proses penelitian ini kami ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Tony Wibowo, S.Kom., MMSI selaku dosen pembimbing penelitian yang telah memberikan banyak bimbingan dan saran kepada kami sebagai peneliti sejak awal penelitian dimulai sampai akhir dari penelitian.
2. Ucapan terima kasih kepada teman-teman yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuisioner yang telah kami buat untuk mendukung proses penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- [1] T. Y. Liu and Y. L. Chu, “Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation,” *Comput. Educ.*, vol. 55, no. 2, pp. 630–643, 2010.
- [2] F. Cornillie, G. Clarebout, and P. Desmet, “Between Learning and Playing? Exploring Learners’ Perceptions of Corrective Feedback in an Immersive Game for English Pragmatics,” *ReCALL*, vol. 24, no. 3, pp. 257–278, 2012.
- [3] R. Garris, R. Ahlers, and J. E. Driskell, “Games, motivation, and learning: A research and practice model,” *Simul. Gaming*, vol. 33, no. 4, pp. 441–467, 2002.
- [4] C. M. Chen and Y. N. Tsai, “Interactive

- location-based game for supporting effective English learning,” in *Proceedings - 2009 International Conference on Environmental Science and Information Application Technology, ESIAT 2009*, 2009, vol. 3, no. 1, pp. 523–526, doi: 10.1109/ESIAT.2009.484.
- [5] H. Reinders and S. Wattana, “Affect and willingness to communicate in digital game-based learning,” *ReCALL*, vol. 27, no. 1, pp. 38–57, 2015, doi: 10.1017/S0958344014000226.
- [6] F. W. M. Yip and A. C. M. Kwan, “Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary,” *EMI. Educ. Media Int.*, vol. 43, no. 3, pp. 233–249, 2006, doi: 10.1080/09523980600641445.
- [7] N. T. Huyen and K. T. Nga, “Learning Vocabulary through Games: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games,” *Asian EFL J.*, vol. 5, no. 4, pp. 1829–1841, 2003.
- [8] J. Hamari, D. J. Shernoff, E. Rowe, B. Coller, J. Asbell-Clarke, and T. Edwards, “Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning,” *Comput. Human Behav.*, vol. 54, pp. 170–179, 2016.
- [9] W. Y. Hwang, T. K. Shih, Z. H. Ma, R. Shadiey, and S. Y. Chen, “Evaluating listening and speaking Skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts,” *Comput. Assist. Lang. Learn.*, vol. 29, no. 4, pp. 639–657, 2015.