

## ABSTRACT

**Aswirawan, Maria Yosefina Meinadia Sekar Kinanti.** (2014). *The Influence of Online Games on SMP Negeri 2 Yogyakarta Students' Vocabulary Mastery*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Students love playing games especially computer online games. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) are one kind of most popular online games on the internet. Many researchers said that technology especially online games affect students. The influence can be beneficial or the opposite. Thus, the researcher is interested to study about the influence of online games on students' vocabulary mastery.

There were two research problems addressed in this research. There are 1) what is the influence of online games in students' vocabulary mastery? 2) is there any correlation between the frequency of playing online games and students' vocabulary mastery? Therefore, the objectives of this research are 1) to find out about the influence of online games on students' vocabulary mastery and 2) to find out whether there is any correlation between duration of playing online games and students' vocabulary mastery.

The study was survey research. The data was gathered from participants consist of 60 ninth graders, 30 gamer students, and 30 non gamer students of a Junior High School in Yogyakarta. Test, questionnaire and interview were chosen by the researcher to collect the data. To answer the research problems, the researcher used the mean score and Pearson product moment correlation.

Based on the result, there is an influence of online games on students' vocabulary mastery. The gamer students obtain higher score ( $\bar{m}= 80.26$ ) than the non-gamer students ( $\bar{m}= 74.3$ ). The researcher also finds that there is a correlation between the frequencies of playing online games with students' vocabulary mastery which is shown through the coefficient correlation on 0.489. This means that the correlation was adequate. This research gives benefits to learning and teaching. Teachers will understand this phenomenon and use technology to support their teaching. In addition, this research can inspire the readers to conduct research about the influence of technology on learning process.

**Keywords:** online games, vocabulary mastery, Junior High School, gamer, correlation

## ABSTRAK

**Aswirawan, Maria Yosefina Meinadia Sekar Kinanti.** (2014). *The Influence of Online Games on SMP Negeri 2 Yogyakarta Students' Vocabulary Mastery*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

*Para murid senang memainkan permainan online di komputer. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) merupakan salah satu jenis permainan online yang sangat disukai diinternet. Banyak peneliti mengatakan bahwa teknologi terutama permainan online dapat mempengaruhi para murid. Pengaruh tersebut bisa positif atau negatif. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh dari permainan online terhadap penguasaan kosa kata para murid.*

*Ada dua pertanyaan pada penelitian ini. Pertanyaan pertama adalah 1) apa pengaruh dari permainan online pada penguasaan kosa kata para murid? 2)apakah ada korelasi antara frekuensi bermain permainan online dan penguasaan kosa kata pada para murid? Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) untuk menemukan pengaruh yang diberikan permainan online pada penguasaan kosa kata para murid dan 2) menemukan ada tidaknya korelasi antara frekuensi bermain permainan online dengan penguasaan kosa kata pada para murid.*

*Penelitian ini adalah penelitian survey. Data diperoleh dari para responden yang terdiri dari 60 siswa kelas sembilan, 30 siswa yang bermain permainan online dan 30 siswa yang tidak bermain permainan online di sebuah Sekolah Menengah Pertama di Yogyakarta. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan tes, kuisisioner, dan wawancara. Untuk menjawab pertanyaan pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus nilai rata-rata dan korelasi Pearson.*

*Berdasarkan hasil dari penelitian, ada pengaruh permainan online pada penguasaan kosa kata para murid. Para murid yang bermain mendapat skor yang lebih tinggi dari para murid yang tidak bermain. Jarak antara skor mereka adalah 5,96. Peneliti juga menemukan korelasi antara frekuensi bermain permainan online dengan penguasaan kosa kata para siswa. Koefisien korelasi nya adalah 0,533. Ini menunjukkan bahwa korelasi antara frekuensi bermain permainan online dan penguasaan kosa kata siswa adalah sedang. Penelitian ini memberikan masukan untuk pembelajaran dan pengajaran. Guru akan mengerti tentang fenomena ini dan pemakaian teknologi yang mendukung pembelajaran. Di sisi lain, penelitian ini menginspirasi para pembaca untuk melakukan penelitian tentang pengaruh teknologi para proses pembelajaran.*

**Keywords:** online games, vocabulary mastery, Junior High School, gamer, correlation