

## **ABSTRACT**

**Faija oya.** 2022, “Students’ Attitudes Of Using Online Game In English Learning At English Language Education Study Program Of Khairun University”. Thesis of english education study program. Faculty of teacher training and education, khairun university. Thesis advisors are (1) Naniek Jusnita S.Pd, M.Pd (2) Silvani Umar Ali, S.S., S.Pd., M.Hum.

This study aims to find out the Students' Attitudes Of Using Online Game In English Learning At English Language Education Study Program Of Khairun University. The purpose of this study was to obtain information about students' attitudes in using online games for learning English. This is a qualitative method design and use questionnaire and interview collect data. Involved 60 students of fifth semester. The researcher found that the students' attitudes using online games gave positive and negative results. The positive impact is that students use games to learn English because in play game they get learning English such as vocabulary and speaking English. The negative impact are that students who often use games are lowering health, Creating laziness, making players forget time, forgetting to study, forgetting tasks and responsibilities and excessive addiction. English learning through online game students has been identify to English learning in some activities, such as reading book, waching English video, and study in class.

**Keywords :** Attitudes, Online Game, English Learning.

## ABSTRAK

**Faija Oya.**2022,“Sikap Siswa Menggunakan Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Program Studi Bahasa Inggris Universitas Kahirun”. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Khairun. Pembimbing adalah (1) Naniek Jusnita, S.pd,M.Pd (2) Silvani Umar Ali,SS,..S.Pd,Hum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Sikap Mahasiswa Menggunakan Game Online Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Khairun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang sikap siswa dalam menggunakan game online untuk belajar bahasa Inggris. Ini adalah desain metode kualitatif dan menggunakan kuesioner dan wawancara mengumpulkan data. Melibatkan 60 mahasiswa semester V. Peneliti menemukan bahwa perspektif siswa menggunakan game online memberikan hasil positif dan negatif. Dampak positifnya adalah siswa menggunakan game untuk belajar bahasa Inggris karena dalam bermain game mereka mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris seperti kosa kata dan berbicara bahasa Inggris. Dampak negatifnya adalah siswa yang sering menggunakan game menurunkan kesehatan, menimbulkan rasa malas, membuat pemain lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab serta kecanduan yang berlebihan. Pembelajaran bahasa Inggris melalui game online siswa telah mengidentifikasi pembelajaran bahasa Inggris dalam beberapa kegiatan, seperti membaca buku, menonton video bahasa Inggris, dan belajar di kelas.

**Kata kunci:** Sikap, Game Online, Belajar Bahasa Inggris.