

## ABSTRAK

Nama : Salim  
Program Studi : Linguistik  
Judul : Permainan sebagai Sarana Pemerdayaan Kosakata Pemelajar Bahasa Inggris

Pemelajaran bahasa Inggris merupakan suatu aktivitas yang tidak mudah dilakukan. Hal ini disebabkan oleh status bahasa Inggris sebagai bahasa asing sehingga tidak digunakan secara luas di masyarakat. Padahal, pemelajaran bahasa asing yang baik adalah dengan cara menggunakannya. Kenyataan ini memengaruhi tingkat pencapaian pengetahuan bahasa Inggris, khususnya kosakata. Peran kosakata ini penting sehingga upaya penguasaannya pun perlu dipertimbangkan dan diintegrasikan dalam pemelajaran bahasa Inggris.

Kosakata berperan penting dalam pemelajaran bahasa Inggris. Pertama, kosakata kata merupakan elemen dasar bahasa dan setiap bahasa memiliki kosakata. Kedua, transfer pesan melalui bahasa Inggris dibawa oleh kata, khususnya kata leksikal. Kata leksikal merupakan kata utama yang bertugas membawa makna bahasa. Selain kata leksikal, dua kelas kata yang lainnya adalah kata tugas dan interjeksi.

Peran kosakata yang penting dalam pemelajaran bahasa Inggris menjadi alasan pengenalan tiga permainan berbasis kosakata ini. Permainan dimaksud adalah *Time Bomb's Counting Down (TBCD)*, *Tail Eats Head (TEH)*, dan *Broken Chains (BC)*. Ketiga permainan ini dipilih karena dalam penerapannya terdapat aktivitas-aktivitas yang dapat memperkaya kosakata dan memperkuatnya dalam *mental lexicon* pemelajar. Selain itu, permainan ini juga mengandung unsur kompetisi dan kesenangan. Unsur kompetisi dapat memotivasi pemelajar untuk berpartisipasi aktif dalam permainan, sedangkan unsur kesenangan dapat menimbulkan perasaan positif pada diri pemelajar sehingga pemelajar siap berinteraksi dalam proses pemelajaran bahasa Inggris secara keseluruhan.

Ada beberapa alasan pengenalan dan pengujian ketiga permainan ini. Pertama, pengenalan permainan dapat memberikan manfaat bagi pemelajaran bahasa Inggris. Kedua, permainan ini perlu diujicoba agar manfaatnya bagi pemelajaran bahasa Inggris dapat diketahui lebih jelas. Ketiga, ujicoba permainan dapat membuktikan bahwa permainan ini dapat diterapkan dan ada kesesuaian antara rasional teoretis dan faktual.

Analisis hasil ujicoba permainan menunjukkan adanya proses mengingat kata dari dalam *mental lexicon* pemelajar. Khusus dalam permainan *TBCD*, penguatan kata tersebut menunjukkan adanya hubungan antarkata berdasarkan relasi makna kata (semantik), hubungan kemiripan atau kesamaan bunyi (fonologi), dan hubungan kesamaan ejaan (ortografi). Selain itu, analisis hasil juga menunjukkan adanya proses “pelupaan”, “pemfosilan”, dan “otomatisasi”. Salah satu contoh proses pelupaan tersebut adalah “efek bak mandi”, sebuah istilah oleh Aitchison (2003), yaitu kecenderungan pemelajar mengingat bagian depan dan akhir kata lebih baik daripada bagian tengah kata bahasa Inggris. Namun, Aitchison hanya membahas bagian bunyi kata yang salah bukan ejaannya.

Analisis data kuisioner dan observasi menunjukkan bahwa ketiga permainan ini dapat diterima oleh pemelajar. Selain itu, pengaplikasian permainan ini dapat menciptakan suasana kondusif dalam kelas, interaksi positif lintas individu, dan berpotensi menjadi faktor stimulan pembelajaran bahasa Inggris secara keseluruhan.

Kata kunci:

Permainan, perasaan positif, situasi kondusif, memotivasi, proses mengingat, proses pelupaan, kamus mental, memperkaya, kosakata, kata leksikal, kata tugas, pola hubungan antarkata.



## ABSTRACT

Name : Salim  
Study Program: Linguistics  
Title : Games as Means of Enriching the Vocabulary of English Learners (*Permainan sebagai Sarana Pemerdayaan Kosakata Pemelajar Bahasa Inggris*)

Learning English is not an easy activity. The status of English as a foreign language makes its usage in the society limited. In fact, a good learning of a foreign language is by using it communicatively. This influences the mastery of the English knowledge, especially its vocabulary. The role of vocabulary is so important in a language that the efforts to master it should be taken into consideration and integrated into an English learning process.

Vocabulary plays an important role in learning English. First, vocabulary is the basic element of language and every language has it. Second, transferring a message through English is carried by its words, especially lexical words. Lexical words belong to one of the three major word classes. Lexical words have function as the main carriers of meanings. The other two word classes are function words and inserts.

The important role of vocabulary in learning English becomes the reason of introducing three vocabulary based games. They are *Time Bomb's Counting Down (TBCD)*, *Tail Eats Head (TEH)* and *Broken Chains (BC)*. The three games are introduced as there are some activities that enable learners to enrich and strengthen their vocabulary in their mental lexicon. Besides, the games also include competitive and fun elements. Competitive element can motivate any learners to participate and fun element can raise a positive feeling that can make learners ready to attend and participate actively in the whole learning process.

There are some reasons why the introduction of the games and applying them are necessary. First, the introduction may give valuable benefits to the learners. Second, the games need to be applied in order to find whether the possible benefits to the English learning can be identified more clearly. Third, the application of the games can provide some proofs that the games are applicable and that the theoretical rationale goes along with the factual one.

The analysis of the games' results show that recalling process of words from mental lexicon occurs in the games. The results, especially the results of *TBCD*, show that the formation of words is based on certain word-relation patterns. The word-relation patterns include semantic relation, phonological similarities, and orthographic similarities. Moreover, the analysis results also suggest the evidence that process of forgetting, fossilization, and automatization occur. One example of the process of forgetting is the tendency of the learners to remember the beginnings and the ends of words better than the middle ones. This case is like in "the bathtub effect" of Aitchison (2003). However, the discussion of the bathtub effect of Aitchison mainly deals with the mistakes of the sounds of the words, not the ones of the spellings.

Analysis of the data from the questionnaire and observation indicates that the three games are acceptable. Moreover, the application of the games can create a conducive situation, positive interaction among the learners, and potentially becomes stimulant factor for the whole learning of English in the classroom.

Key words:

Games, positive feeling, conducive situation, motivate, recalling process, forgetting process, mental lexicon, enrich, vocabulary, lexical words, function words, word-relation pattern

