

BAB 3

PENGENALAN, UJICOBA, DAN ANALISIS HASIL PERMAINAN

3.1 Pengenalan dan Ujicoba Permainan

Berdasarkan kajian teoretis, dalam rasional di Bab II, permainan *Time Bomb's Counting Down (TBCD)*, *Tail Eats Head (TEH)* dan *Broken Chains (BC)* dapat bermanfaat sebagai media pemerikayaan kosakata pemelajar bahasa Inggris. Meskipun demikian, ketiga permainan tersebut perlu diperkenalkan dan diujicobakan untuk mengetahui tingkat keberterimaan (*receptivity*), keterpakaian (*applicability*) dan kemaknawiannya (*benefit*). Selain itu, pengenalan dan ujicoba ini juga dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana pemelajar mengakses kata terperoleh dari dalam *mental lexicon*-nya dan kelas kata apa yang paling banyak dituliskan dalam ketiga permainan di atas. Informasi mengenai hal ini, pengaksesan kata dan proporsi kelas kata yang dituliskan, dapat diperoleh melalui analisis hasil tulisan kata dalam ketiga permainan tersebut.

Pengenalan dan ujicoba permainan dilakukan kepada tiga pihak, yaitu pemelajar kelas privat, pemelajar kelas reguler, dan pengajar bahasa Inggris. Pemelajar kelas privat hanya diperkenalkan dan diujicobakan permainan *TBCD* dan *TEH*, sedangkan pemelajar kelas reguler kepada ketiganya. Pengenalan dan ujicoba permainan kepada pengajar bahasa Inggris bersifat insidental, yaitu pada kegiatan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) periode Desember tahun 2007, khususnya peserta di ruang 8 di SMPN 215 Jakarta Barat. Ketiga permainan diperkenalkan kepada para peserta PLPG tersebut, tetapi hanya *TBCD* yang diujicobakan. Selain itu, pada saat pengenalan permainan, data yang berhubungan dengan pola kesalahan ejaan, yang disebut *bathtub effect*, juga diperoleh. Hasil ujicoba ketiga permainan ini diuraikan dan dianalisis dalam subbab selanjutnya.

3.2. Hasil Permainan yang Dianalisis dan Jumlah Sampel

Ada tiga jenis hasil permainan yang dianalisis, yaitu permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC*. Hasil permainan yang pertama adalah hasil permainan *TBCD* dari tiga kelompok pengujicoba, yaitu pemelajar kelas privat, kelas reguler, dan

pengajar bahasa Inggris. Hasil permainan yang kedua adalah hasil permainan *TEH* yang diujicoba oleh pemelajar kelas privat dan kelas reguler. Hasil permainan yang ketiga adalah hasil permainan *BC* yang hanya diujicoba oleh pemelajar kelas reguler.

Masing-masing contoh hasil permainan, terutama *TBCD* dan *TEH*, terdiri dari belasan hingga puluhan kata. Hubungan antarkata tersebut dianalisis, misalnya secara fonologis, semantik atau ortografis. Selain itu, masing-masing kata dikelompokkan berdasarkan kelas kata utama menurut Biber et.al. (1999) , yaitu kata leksikal, kata tugas, dan kata interjeksi. Analisis dan pengelompokan kata seperti ini memerlukan waktu lama dan tenaga yang banyak. Menurut Suharsimi Arikunto (1998), ketentuan besaran jumlah subjek yang diteliti bergantung pada kemampuan peneliti (waktu, tenaga, dan waktu) dan keluasan data yang akan diteliti dari masing-masing subjek. Oleh sebab itu, penentuan sampel dari hasil permainan tersebut perlu dilakukan sehingga tidak semua hasil yang diperoleh dianalisis. Besaran jumlah sampel yang diambil mempertimbangkan ketersediaan waktu, tenaga, dan aspek keterwakilan.

Hasil permainan yang diambil berdasarkan ketentuan sampel meliputi hasil permainan *TBCD* dan *TEH* oleh pemelajar kelas reguler dan hasil permainan *TBCD* oleh pengajar bahasa Inggris. Hasil permainan *TBCD* dari kelompok pemelajar reguler diambil 10 sampel, 2 dari kelompok pengajar, dan 2 dari pemelajar kelas reguler. Hasil permainan *TEH* dari pemelajar kelas reguler diambil 10 sampel dan 2 sampel dari kelas privat. Permainan *BC* hanya diujicoba oleh pemelajar kelas reguler dan hanya ada satu hasil sehingga hasil tersebut yang diambil untuk dianalisis.

Kata yang ada dalam sampel dianalisis secara semantik, fonologis, dan ortografis. Secara semantik, kata dianalisis untuk mengetahui hubungan antarkata berdasarkan relasi makna. Secara fonologis, kata dianalisis untuk mengetahui apakah dalam penulisan kata-kata tersebut melibatkan unsur kesamaan atau kemiripan bunyi antarkata. Secara ortografis, kata yang dituliskan dianalisis berdasarkan sistem ejaan, misalnya, menuliskan kata berdasarkan ejaan huruf depan yang sama.

Pemelajar kelas reguler, yaitu pemelajar kelas VIIIIF SMPN 3 Serpong, diminta mengisi kuisisioner. Data yang diperoleh dari kuisisioner tersebut dimaksudkan untuk memberikan informasi tambahan mengenai proses yang terjadi pada saat peserta melakukan permainan. Selain itu, penggunaan kuisisioner ini dapat membantu pemelajar dalam memberikan penilaian tentang kemaknawian permainan, keberterimaan, dan aspek keterpakaian dari ketiga permainan di atas.

3.3 Permainan *TBCD*

3.3.1 Analisis Hasil Permainan *TBCD*

Hasil permainan *TBCD* yang dianalisis meliputi: 1) hasil ujicoba kepada pengajar bahasa Inggris sebanyak dua sampel, 2) pemelajar kelas privat dua sampel, dan 3) pemelajar kelas reguler sepuluh sampel. Permainan untuk masing-masing kelompok pengujicoba berlangsung dalam waktu 5 menit penulisan, kecuali pada pengajar bahasa Inggris hanya sekitar 3 menit. Sampel dari ketiga kelompok pengujicoba permainan di atas ditulis ulang sesuai aslinya seperti dalam Tabel 1.1 sampai dengan Tabel 1.14. Namun, dalam penulisan ulang ini juga terdapat penambahan atau perubahan, misalnya, dari 2 kolom menjadi 4 kolom, pemberian tanda tertentu, seperti angka, asterisk, dan garis bawah, untuk memudahkan proses analisis hasil permainan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membaca hasil permainan yang ditulis ulang dalam tabel. Pertama, cara membaca hasil permainan mulai dari kata pertama dalam kolom pertama (dari atas ke bawah), dan setelah itu, mulai dari kata pertama dalam kolom berikutnya. Contoh, tulisan kata dalam Tabel 1.1. dibaca seperti berikut ini, *nice, kind, lazy, clever, big, ..., stupid (10), book, hear,* dan seterusnya. Kedua, penambahan angka (10) setelah kata *stupid* dan (49) setelah kata *mat* berarti bahwa kata *stupid* berada pada urutan ke-10 dan kata *mat* ke-49. Ketiga, kata bergaris bawah, seperti kata *ungly*, berarti kata tersebut tertulis dengan ejaan salah, kata bertanda asterisk (*) berarti kata tersebut ditulis ulang atau bentuk infleksi dari kata yang ditulis sebelumnya, dan kata dalam kurung () berarti jejak kata sebelumnya, tetapi dicoret. Selanjutnya, kata yang dicetak tebal

berarti kata tersebut seharusnya ejaannya digabung, tetapi ditulis terpisah. Namun demikian, kata tersebut tetap dihitung sebagai kata yang dianggap benar.

Tabel 1.1 Hasil Permainan *TBCD* oleh pengajar bahasa Inggris 1

<i>nice</i>	<i>book</i>	<i>boom</i>	<i>wall</i>	<i>beautiful</i>
<i>kind</i>	<i>hear</i>	<i>chair</i>	<i>ceiling</i>	<i>ungly</i>
<i>lazy</i>	<i>sing</i>	<i>black</i>	<i>shoe</i>	<i>stingy</i>
<i>clever</i>	<i>dance</i>	<i>blue</i>	<i>brush</i>	<i>walk</i>
<i>big</i>	<i>looks</i>	<i>teacher</i>	<i>attempt</i>	<i>run</i>
<i>fast</i>	<i>takes</i>	<i>student</i>	<i>try</i>	<i>fast*</i>
<i>tall</i>	<i>swim</i>	<i>bench</i>	<i>cry</i>	<i>tiger</i>
<i>thin</i>	<i>study</i>	<i>colour</i>	<i>polite</i>	<i>duck</i>
<i>listen</i>	<i>lesson</i>	<i>pen</i>	<i>careful</i>	<i>mat (49)</i>
<i>stupid(10)</i>	<i>apear</i>	<i>floor</i>	<i>expensive</i>	-

Tabel 1.2 Hasil permainan *TBCD* oleh pengajar bahasa Inggris 2

<i>why</i>	<i>goal</i>	<i>die</i>	<i>see</i>	<i>feet*</i>
<i>when</i>	<i>me</i>	<i>be</i>	<i>sea</i>	<i>foot</i>
<i>how</i>	<i>mouth</i>	<i>born</i>	<i>eye</i>	<i>toe</i>
<i>what</i>	<i>month</i>	<i>buy</i>	<i>ear</i>	<i>neck</i>
<i>shy</i>	<i>moon</i>	<i>beast</i>	<i>head</i>	<i>eyebrow</i>
<i>brave</i>	<i>mice</i>	<i>bear</i>	<i>nose</i>	<i>forehead (42)</i>
<i>go</i>	<i>do</i>	<i>chicken</i>	<i>hand</i>	-
<i>get</i>	<i>did*</i>	<i>children*</i>	<i>finger</i>	-
<i>guy(9)</i>	<i>down</i>	<i>child</i>	<i>nail</i>	-

Tabel 1.3. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar privat 1 (kelas IX)

<i>pen</i>	<i>golf</i>	<i>easy</i>	<i>some</i>	<i>speak</i>
<i>pencil</i>	<i>bread</i>	<i>milk</i>	<i>miss</i>	<i>busy</i>
<i>water</i>	<i>devil</i>	<i>tea</i>	<i>good</i>	<i>clumsy</i>
<i>glass</i>	<i>window</i>	<i>coffee</i>	<i>sorry</i>	<i>noisy</i>
<i>ruler</i>	<i>angry</i>	<i>chilli</i>	<i>soon</i>	<i>white</i>
<i>book</i>	<i>ever</i>	<i>hot</i>	<i>film</i>	<i>breakfast</i>
<i>dress</i>	<i>never</i>	<i>cold</i>	<i>carpet</i>	<i>dinner</i>
<i>draw</i>	<i>sick</i>	<i>date</i>	<i>blue</i>	<i>corn</i>
<i>foot</i>	<i>bow</i>	<i>colour</i>	<i>bottle</i>	<i>leaf</i>
<i>ball</i>	<i>bowl</i>	<i>jelly</i>	<i>box</i>	<i>plant</i>
<i>home</i>	<i>when</i>	<i>cup</i>	<i>car</i>	<i>paper</i>
<i>work</i>	<i>where</i>	<i>horse</i>	<i>champion</i>	<i>road</i>
<i>took*</i>	<i>never*</i>	<i>big</i>	<i>grand</i>	<i>dream</i>
<i>take</i>	<i>sleep</i>	<i>pig</i>	<i>stove</i>	<i>to</i>
<i>swim</i>	<i>bear</i>	<i>lot</i>	<i>oil</i>	<i>night</i>
<i>drink</i>	<u><i>manggo</i></u>	<i>girl</i>	<u><i>coconout</i></u>	<i>radio (84)</i>
<i>basket (17)</i>	<i>hard</i>	<i>boy</i>	<i>chocolate</i>	-

Tabel 1.4. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar privat 2 (kelas VIII)

<i>coyote</i>	<i>eye</i>	<i>road</i>	<i>hair</i>	<i>trap</i>
<i>bomb</i>	<i>ear</i>	<i>run</i>	<i>head</i>	<i>voice</i>
<i>time</i>	<i>elbow</i>	<i>street</i>	<i>begin</i>	<i>enemy</i>
<i>soldier</i>	<i>ankle</i>	<i>elite</i>	<i>story</i>	<i>hero</i>
<i>uncle</i>	<i>leg</i>	<i>crew</i>	<i>kick</i>	<i>street*</i>
<i>rock</i>	<i>nose</i>	<i>bad</i>	<i>jackass</i>	<i>fighter</i>
<i>queen</i>	<i>hand</i>	<i>nice</i>	<i>dick</i>	<i>horse</i>
<i>hot</i>	<i>nail</i>	<i>kind</i>	<i>destroy</i>	<i>king</i>
<i>tired</i>	<i>toe</i>	<i>big</i>	<i>near</i>	<i>see</i>
<i>unhappy</i>	<i>man</i>	<i>small</i>	<u><i>betwen</i></u>	<i>gold</i>

(Lanjutan Tabel 1.4)

<i>happy</i>	<i>woman</i>	<i>white</i>	<i>opposite</i>	<i>car</i>
<i>office</i>	<i>log</i>	<i>black</i>	<i>go</i>	<i>bicycle (72)</i>
<i>dust</i>	<i>girl</i>	<i>blue</i>	<i>mouse</i>	-
<i>Artic</i>	<i>basket</i>	<i>deep</i>	<i>rat</i>	-
<i>Back (15)</i>	<i>ball</i>	<i>chest</i>	<i>shout</i>	-

Tabel 1.5. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 1 kelas VIIF

<i>jellyfish</i>	<i>seal</i>	<i>lion</i>	<i>shit</i>	<i>tabele</i>
<i>squid</i>	<i>dont</i>	<i>dor</i>	<i>ransel</i>	<i>sleep</i>
<i>crab (3)</i>	<i>people</i>	<i>you</i>	<i>bouk</i>	<i>before (15)</i>

Tabel 1.6. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 2 kelas VIIF

<i>bag</i>	<i>car</i>	<i>feel</i>	<i>bedroom</i>	<i>jump</i>
<i>eraser</i>	<i>table</i>	<i>sleep</i>	<i>dream</i>	<i>run</i>
<i>pen</i>	black board	<i>eat</i>	<i>cat</i>	<i>happy</i>
<i>book (4)</i>	<i>door</i>	<i>drink</i>	<i>mouse</i>	<i>fun (20)</i>

Tabel 1.7. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 3 kelas VIIF

<i>book</i>	<i>bag</i>	<i>bad</i>	<i>pencil</i>	<i>lamp</i>
<i>ruler</i>	<i>ball</i>	<i>motorcycle</i>	<i>angry</i>	<i>butterfly</i>
<i>pen</i>	<i>eraser</i>	<i>chair</i>	<i>ugly</i>	<i>house</i>
<i>tie</i>	<i>T-shirt</i>	<i>chalk</i>	<i>crazy</i>	<i>school (24)</i>
<i>car(5)</i>	<i>hand</i>	<i>whiteboard</i>	<i>diligent</i>	-

Tabel 1.8. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 4 kelas VIIIIF

<i>book</i>	<i>pen</i>	<i>bags</i>	<i>glass</i>	<i>room</i>
<i>bus</i>	<i>marker</i>	<i>ball</i>	<i>rice</i>	<i>swimming pool</i>
<i>shoes</i>	<i>lamp</i>	<i>sun</i>	<i>sugar</i>	<i>plastic</i>
<i>shocks</i>	hand phone	<i>car</i>	<i>cat</i>	<i>grass</i>
<i>shirt</i>	<i>table</i>	<i>taxi</i>	<i>pants</i>	<i>ghost (29)</i>
<i>uniform (6)</i>	<i>chair</i>	<i>flag</i>	<i>rope</i>	-

Tabel 1.9. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 5 kelas VIIIIF

<i>like</i>	<i>fire</i>	<i>pen</i>	<i>noise</i>	<i>bone</i>
<i>brain</i>	<i>gun</i>	<i>pencil</i>	<i>foot</i>	<i>(skuul) skull</i>
<i>broke</i>	<i>skirt</i>	<i>hair</i>	<i>hand</i>	<i>school</i>
<i>name</i>	<i>short</i>	<i>(wach) watch</i>	<i>water</i>	<i>bus</i>
<i>class</i>	<i>animal</i>	<i>tie</i>	<i>window</i>	<i>car</i>
<i>before</i>	<i>T-shirt</i>	black board	<i>wall</i>	<i>engine</i>
<i>sleep (7)</i>	<i>book</i>	<i>eye</i>	<i>walk</i>	<i>rider (35)</i>

Tabel 1.10. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 6 kelas VIIIIF

<i>book</i>	<i>foot</i>	<i>plus</i>	<i>hand</i>	<i>one</i>
<i>pencil</i>	<i>food</i>	<i>cap</i>	<i>head</i>	<i>two</i>
<i>mongkey</i>	<i>ring</i>	<i>tree</i>	<i>gress</i>	<i>go</i>
<i>cat</i>	<i>bell</i>	<i>sleep</i>	<i>colour</i>	<i>mix</i>
<i>dog</i>	<i>umbrella</i>	<i>drink</i>	<i>blue</i>	<i>score</i>
<i>mouth</i>	<i>thelepone</i>	<i>eat</i>	<i>red</i>	<i>healt(42)</i>
<i>noise</i>	<i>house</i>	<i>run</i>	<i>yellow</i>	-
<i>eye</i>	<i>school</i>	<i>chair</i>	<i>white</i>	-
<i>tooth (9)</i>	<i>hospital</i>	<i>table</i>	<i>green</i>	-

Pada Tabel 1.9., ada jejak kesalahan, yaitu kata *watch*, sebelumnya ditulis *wach*, dan kata *skull*, sebelumnya ditulis *skuul*. Ini berarti ada proses pengoreksian entri *mental lexicon* pada saat penulisan kedua kata tersebut.

Tabel 1.11. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 7 kelas VIIIF

<i>car</i>	<i>mosque</i>	<i>hand</i>	<i>eat</i>	<i>doctor</i>
<i>chair</i>	<i>magic</i>	<i>head</i>	<i>ghost</i>	<i>sit</i>
motor cycle	<i>sleep</i>	<i>bag</i>	<i>hospital</i>	<i>cut</i>
<i>table</i>	<i>morning</i>	<i>swimming</i>	<i>fish</i>	<i>before</i>
<i>door</i>	<i>dog</i>	<i>she</i>	<i>girl</i>	<i>go</i>
<i>chair*</i>	<i>cat</i>	<i>he</i>	<i>big</i>	<i>to</i>
<i>pen</i>	<i>run</i>	<i>don't</i>	<i>long</i>	<u><i>talke</i></u>
<i>pencil</i>	<i>ball</i>	<i>computer</i>	<i>fun</i>	<i>train</i>
<i>people (9)</i>	<i>shoes</i>	<i>drink</i>	<i>nurse</i>	<i>passenger (45)</i>

Tabel 1.12. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 8 kelas VIIIF

<i>like</i>	<i>be</i>	<u><i>trhee</i></u>	<i>eleven</i>	<i>T-shirt</i>
<i>brain</i>	<i>we</i>	<i>four</i>	<i>win</i>	<i>broke</i>
<i>car</i>	<i>smart</i>	<i>five</i>	<i>lose</i>	<i>before</i>
<i>motorcycle</i>	<i>for</i>	<i>cat</i>	<i>great</i>	<i>don't</i>
<i>bike</i>	<i>from</i>	<i>dog</i>	<i>tie</i>	<i>animal</i>
<i>home</i>	<i>she</i>	<i>pig</i>	<i>seven</i>	<i>hair</i>
<i>house</i>	<i>he</i>	<i>horse</i>	<i>book</i>	<i>hour</i>
<i>sleep</i>	<i>elephant</i>	<i>blast</i>	<i>store</i>	<i>class</i>
<i>swim</i>	<i>one</i>	<i>worm</i>	<i>back</i>	<i>name</i>
<i>and (10)</i>	<i>two</i>	<i>line</i>	<i>bone</i>	<i>far (50)</i>

Tabel 1.13. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 9 kelas VIIF

<i>scary</i>	<i>trunk</i>	<i>tired</i>	<i>car</i>	<i>ice</i>
<i>eat</i>	<i>ear</i>	<i>sleep</i>	<i>bicycle</i>	<i>dry</i>
<i>drink</i>	<i>ring</i>	<i>tickle</i>	<i>aeroplane</i>	<i>wet</i>
<i>lazy</i>	<i>ball</i>	<i>joke</i>	<i>cloudy</i>	<i>season</i>
<i>ghost</i>	<i>sport</i>	<i>movies</i>	<i>wind</i>	<i>course</i>
<i>animal</i>	<i>call</i>	<i>play</i>	<i>dark</i>	<i>train</i>
<i>do</i>	<i>tall</i>	<i>doll</i>	<i>bright</i>	<i>street</i>
<i>he</i>	<i>heigh</i>	<i>wall</i>	<i>sunny</i>	<i>tails</i>
<i>she</i>	<i>speed</i>	<i>bay</i>	<i>summer</i>	<i>elephant</i>
<i>it</i>	<i>slow</i>	<i>book</i>	<i>spring</i>	<i>lion</i>
<i>run</i>	<i>board</i>	<i>paper</i>	<i>winter</i>	<i>girrafe</i>
<i>pie(12)</i>	<i>skate</i>	<i>map</i>	<i>autumn</i>	<i>monkey (60)</i>

Perolehan kata pemelajar 9 (Tabel 1.13) dapat dikatakan lebih baik daripada pemelajar 8 (Tabel 1.12). Pemelajar 9 menuliskan jumlah kata lebih banyak daripada pemelajar 8. Meskipun kesalahan ejaan pada Tabel 1.13 lebih banyak daripada Tabel 1.12, kata yang salah eja tersebut memang sulit dieja secara benar oleh sebagian pemelajar bahasa Inggris, khususnya kata *bicycle* dan *giraffe*. Kata *three* seharusnya dapat ditulis dengan ejaan benar oleh pemelajar 8 karena kata *three* biasa diajarkan pada masa-masa awal belajar bahasa Inggris.

Tabel 1.14. Hasil permainan *TBCD* oleh pemelajar 10 kelas VIIF

<i>Love</i>	<i>sad</i>	<i>write</i>	<i>sky</i>	grand mother
<i>heart</i>	<i>open</i>	<i>read</i>	<i>bright</i>	<i>house</i>
<i>only</i>	<i>close</i>	<i>bit (bitch)</i>	<i>dark</i>	<i>yard</i>
<i>you</i>	<i>book</i>	<i>beach</i>	<i>chocolate</i>	<i>can</i>
<i>always</i>	<i>stand</i>	<i>hit</i>	<i>finish</i>	<i>be</i>
<i>deepest</i>	<i>sit</i>	<i>keep</i>	<i>desk</i>	<i>use</i>
<i>stop</i>	<i>been</i>	<i>under</i>	<i>wall</i>	<i>bye</i>
<i>thing</i>	<i>along</i>	<i>before</i>	<i>hole</i>	<i>lip</i>

(Lanjutan Tabel 1.14)

<i>about</i>	<i>journey</i>	<i>after</i>	<i>many</i>	<i>exit</i>
<i>tear</i>	<i>start</i>	<i>in front of</i>	<i>play</i>	<i>enchanted(70)</i>
<i>thought</i>	<i>here</i>	<i>pen</i>	<i>with</i>	-
<i>happy</i>	<i>night</i>	<i>bag</i>	<i>sister</i>	-
<i>bird</i>	<i>morning</i>	<i>ear</i>	<i>brother</i>	-
<i>colour</i>	<i>Saturday</i>	<i>eye</i>	<i>father</i>	-
<i>smile (15)</i>	<i>twelve</i>	<i>rainbow</i>	<i>mother</i>	-

Semua kata yang ditulis dalam tabel-tabel di atas dikelompokkan ke dalam tiga kelas kata utama menurut Biber et.al. (1999), yaitu kata leksikal (*lexical words*), kata tugas (*function words*), dan interjeksi (*inserts*). Kata dengan ejaan salah juga dikelompokkan, tetapi tidak dimasukkan dalam penghitungan ketiga kelas kata tersebut. Begitu juga dengan kata infleksi, kata infleksi tidak dimasukkan dalam penghitungan salah satu kelas kata tersebut apabila kata dasarnya juga tercantum dalam tabel yang sama. Selain itu, kata yang penulisannya dua kali dihitung satu kata. Distribusi sebaran kata berdasarkan ketiga kelas utama tersebut dapat dilihat dalam Tabel 1.15.

Pengelompokan kata ke dalam ketiga kelas tersebut sulit mencapai tingkat akurasi pengelompokan yang optimal karena suatu kata mungkin termasuk dalam lebih dari satu kelas, misalnya kata *do* dapat digolongkan sebagai kata leksikal jika kata *do* sebagai verba utama (*full verb*) dan kata tugas jika kata tersebut berperan sebagai verba bantu (*auxiliary verbs*). Nation (2001) menyatakan bahwa daftar kata tugas bisa agak berlainan karena tidak ada kesepakatan menyeluruh mengenai kata apa yang termasuk kata tugas. Oleh karena itu, kata seperti *do* dikelompokkan sebagai kata leksikal apabila kata tersebut cenderung sebagai verba utama (Tabel 1.13 kolom 1) dan dikelompokkan sebagai kata tugas apabila kata tersebut lebih cenderung sebagai kata kerja bantu (*auxiliary verb*), seperti dalam Tabel 1.11 kolom ke-3.

Tabel 1.15. Sebaran kata berdasar kelas kata utama dalam permainan *TBCD*

Nomor Tabel	Kata Leksikal	Kata Tugas	Inter-jeksi	Salah Ejaan	Infleksi/Ganda	Total
1.1	46	0	0	2	1	49
1.2	32	7	0	0	3	42
1.3	72	8	0	2	2	84
1.4	70	0	0	0	3	42
1.5	8	2	0	5	0	15
1.6	20	0	0	0	0	20
1.7	24	0	0	0	0	24
1.8	29	0	0	0	0	29
1.9	34	1	0	0	0	35
1.10	34	2	0	4	0	40
1.11	38	5	0	1	1	45
1.12	34	15	0	1	0	50
1.13	54	3	0	3	0	60
1.14	55	13	1	1	0	70
Total	550	56	1	20	8	635

Semua kata yang ditulis dalam tabel-tabel di atas dikelompokkan ke dalam tiga kelas kata utama menurut Biber et.al. (1999), yaitu kata leksikal (*lexical words*), kata tugas (*function words*), dan interjeksi (*inserts*). Kata dengan ejaan salah juga dikelompokkan, tetapi tidak dimasukkan dalam penghitungan ketiga kelas kata tersebut. Begitu juga dengan kata infleksi, kata infleksi tidak dimasukkan dalam penghitungan salah satu kelas kata tersebut apabila kata dasarnya juga tercantum dalam tabel yang sama. Selain itu, kata yang penulisannya dua kali dihitung satu kata.

Pengelompokan kata ke dalam ketiga kelas tersebut sulit mencapai tingkat akurasi pengelompokan yang optimal karena suatu kata mungkin termasuk dalam lebih dari satu kelas, misalnya kata *do* dapat digolongkan sebagai kata leksikal

jika kata *do* sebagai verba utama (*full verb*) dan kata tugas jika kata tersebut berperan sebagai verba bantu (*auxiliary verbs*). Nation (2001) menyatakan bahwa daftar kata tugas bisa agak berlainan karena tidak ada kesepakatan menyeluruh mengenai kata apa yang termasuk kata tugas. Oleh karena itu, kata seperti *do* dikelompokkan sebagai kata leksikal apabila kata tersebut cenderung sebagai verba utama (Tabel 1.13 kolom 1) dan dikelompokkan sebagai kata tugas apabila kata tersebut lebih cenderung sebagai kata kerja bantu (*auxiliary verb*), seperti dalam Tabel 1.11 kolom ke-3.

Berdasarkan rekapitulasi sebaran kata yang berhasil dituliskan dalam sampel hasil permainan *TBCD*, pengujicoba permainan cenderung lebih mengingat kata leksikal (*lexical words*) daripada kelas kata yang lainnya, kata tugas (*function words*) atau interjeksi (*inserts*). Hal ini wajar karena kata leksikal (*lexical words*) merupakan pembawa pesan makna utama dalam bahasa, khususnya bahasa Inggris. Dari 635 kata yang tersebar di 14 tabel di atas, ada 607 kata yang dianggap berhasil dituliskan oleh pengujicoba secara benar, sisanya meliputi kesalahan ejaan sebanyak 20 kata dan 8 kata yang merupakan kata infleksi atau ditulis ulang. Dengan demikian, sebaran kata berdasarkan Tabel 1.15, dengan tidak menghitung kata dengan kesalahan ejaan dan kata infleksi atau ditulis ulang, secara berturut-turut meliputi kata leksikal (*lexical words*) sebesar 90,61 %, kata tugas (*function words*) sebesar 9,226% dan *insert* sebesar 0,165% dari total jumlah kata.

Hal yang menarik dari Tabel 1.15. adalah tingginya jumlah kata dengan kesalahan ejaan. Ini mengindikasikan bahwa ada sesuatu telah terjadi pada pada entri kata tersebut dalam *mental lexicon* pemelajar. Oleh sebab itu, tindakan 'perbaikan' perlu dilakukan agar kesalahan tidak terjadi lagi. Ada dua hal yang dapat menjadi penyebab pemelajar menuliskan kata dengan ejaan yang salah. Pertama pemelajar tidak menyadari bahwa ejaan kata yang dituliskan salah dan sebenarnya dia ingat ejaan yang benar dari kata tersebut apabila dia menyadari telah terjadi kesalahan. Kedua, pemelajar merasa yakin bahwa kata yang dituliskan memiliki ejaan yang benar. Pada kasus yang pertama, ada ketidaksesuaian antara yang diperintahkan oleh otak dan aktivitas motorik yang

dilakukan. Pada kasus kedua, pemelajar telah menyimpan entri kata dengan bentuk (ejaan) yang salah dan hal ini mengindikasikan bahwa proses *fossilization* telah terjadi dalam *mental lexicon*-nya. Kasus pertama memerlukan terapi pembiasaan atau *automatization* dan kasus kedua memerlukan pengoreksian terhadap entri kata yang dieja salah tersebut.

Pengertian *fossilization*, menurut Brown (2000), adalah adanya penyatuan yang relatif permanen dari bentuk linguistik yang salah ke dalam kompetensi bahasa kedua seseorang. Apabila ada proses *fossilization* terhadap bentuk linguistik kata, dalam hal ini ejaan, tindakan perbaikan perlu dilakukan. Tindakan ini dapat berupa proses otomatisasi (*automatization*), melalui proses penulisan kata yang mengalami kesalahan secara berulang. Ini seperti yang dialami oleh seseorang yang pergi ke suatu tempat yang sama berulang kali. Dia akan mudah memilih jalan yang tepat menuju tempat tersebut tanpa mengalami kebingungan.

3.3.2 Temuan-temuan dalam Ujicoba Permainan TBCD

Perolehan kata yang berhasil dituliskan oleh pengujicoba permainan pada saat permainan mencerminkan bahwa kata tersebut ada dalam *mental lexicon*-nya. Pemelajar dengan cadangan kata bahasa Inggris (*word-store*) yang relatif sedikit tidak akan berhasil menuliskan kata dalam jumlah banyak, sedangkan pemelajar dengan cadangan kata yang relatif banyak berkecenderungan dapat menuliskan kata dalam jumlah cukup banyak. Hal ini beralasan, karena pada saat permainan, pengujicoba hanya dapat menuliskan kata yang diakses dari dalam *mental lexicon*-nya. Ketersediaan kata dalam *mental lexicon*, kecepatan pengaksesan, dan ketangkasan motorik dalam menuliskan kata tersebut, memengaruhi jumlah perolehan kata yang berhasil dituliskan oleh pengujicoba permainan.

Hasil ujicoba permainan *TBCD* oleh pemelajar kelas reguler, kelas VIII F SMPN 3 Serpong, menunjukkan adanya variasi pencapaian perolehan kata yang berhasil dituliskan. Berdasarkan hasil tulisan permainan *TBCD* tersebut, ada 2 pemelajar masuk kategori zona merah, 14 pemelajar zona oranye, 12 pemelajar zona kuning, 5 pemelajar zona hijau, dan 2 pemelajar melebihi zona yang ada. Sebaran pemelajar ke dalam zona-zona yang berlainan tersebut mengindikasikan

bahwa jumlah cadangan kata yang ada dalam *mental lexicon* masing-masing pemelajar juga berbeda. Di antara mereka, ada yang memiliki cadangan kosakata sedikit, sedang, dan ada juga yang banyak.

Hubungan antarkata dalam contoh hasil permainan *TBCD* menunjukkan adanya hubungan kata secara ortografis, fonologis, dan relasi makna (*semantic relation*). Realsi makna tersebut meliputi hubungan koordinasi (*coordination*), superordinasi (*superordination*), kolokasi (*collocation*), sinonim (*synonym*), antonim (*antonymy*), dan lain-lain. Hubungan antarkata dengan kemiripan bunyi bagian depan atau belakang kata juga ditemukan. Namun, hubungan antarkata berdasarkan ejaan awal, huruf awal seperti dalam kamus, tidak banyak ditemukan. Hal ini menunjukkan bahwa pengujicoba permainan lebih cenderung menggunakan strategi pengaksesan kata secara acak, relasi makna, dan persamaan bunyi. Hubungan antarkata ini selanjutnya dirangkum dalam Tabel 1.16 sampai dengan Tabel 1.22 berikut ini.

Tabel 1.16. Relasi makna superordinasi dalam sampel permainan *TBCD*

Tabel	Daftar kata
1.10	<i>colour, blue, red, yellow, white, green</i>
1.13	<i>speed, slow</i>

Tabel 1.17. Relasi makna sinonim dalam sampel permainan *TBCD*

Tabel	Daftar kata
1.4.	<i>mouse, rat</i>
1.6.	<i>happy, fun</i>
1.12.	<i>home, house</i>
1.13.	<i>bright, sunny</i>

Hubungan kata berupa relasi makna sinonim ini tidak banyak ditemukan dalam sampel hasil perolehan kata permainan *TBCD*. Jumlah hubungan kata

berdasarkan relasi makna sinonim (Tabel 1.17) ini lebih sedikit. Tabel 1.18). Jumlah kata yang diaktivasi berdasarkan relasi makna antonim (Tabel 1.18) ini hampir empat kali lebih banyak daripada relasi makna sinonim. Ini mengindikasikan bahwa antonim lebih mungkin disimpan secara berdekatan dalam *mental lexicon* pemelajar daripada sinonim sehingga, pada saat pengaksesannya pun, dua kata yang berantonim berkecenderungan dapat diakses secara bersamaan.

Tabel 1.18. Relasi makna antonim dalam sampel permainan *TBCD*

Tabel	Daftar kata
1.1	<i>walk, run</i>
1.3	<i>hot, cold</i>
1.4	<i>unhappy, happy, ..., man, woman, ...big, small, ..., white, black</i>
1.12	<i>win, lose</i>
1.13	<i>dark, bright, ..., dry, wet,</i>
1.14	<i>open, close, ..., stand, sit, ...write, read, ..., before, after, ..., bright, dark</i>

Selanjutnya, relasi makna antarkata yang cukup banyak ditemukan dalam sampel permainan *TBCD* adalah relasi makna kolokasi. Hal ini disebabkan karena dalam penggunaan kosakata memang banyak kata yang sering ada secara bersamaan. Meskipun penulisan kata dalam permainan bukan dalam format kalimat, sampel hasil permainan menunjukkan bahwa pemelajar juga mengaktivasi kata dari dalam *mental lexicon*-nya dengan memerhatikan hubungan antarkata berdasarkan relasi makna kolokasi seperti yang dirangkum dalam Tabel 1.19 berikut ini.

Tabel 1.19. Relasi makna kolokasi dalam sampel permainan *TBCD*

Tabel	Daftar kata
1.1	<i>study, lesson</i>
1.3	<i>water, glass, ...coffee, chilli, hot, ...</i>
1.4	<i>street, fighter</i>
1.6.	<i>eat, drink, ..., cat, mouse</i>
1.9.	<i>fire, gun, skirt, short, school, bus, car, engine,</i>
1.10.	<i>cat, dog, food,..., ring, bell, ..., drink, eat</i>
1.11.	<i>dog, cat, ..., train, passenger, ..., drink, eat, ..., nurse, doctor</i>
1.13	<i>eat, drink, ..., tired, sleep, ..., sunny, summer, wet, season</i>
1.14	<i>along, journey,..., rainbow, sky,..., house, yard</i>

Hubungan antarkata berdasarkan relasi makna koordinasi paling banyak ditemukan dalam sampel hasil permainan *TBCD*. Hubungan antarkata ini terdapat dalam semua sampel permainan. Ini menunjukkan bahwa *mental lexicon* cenderung menyimpan kata dalam kelompok sejenis. Ini sesuai dengan temuan Aitchison (2003), berdasarkan *word association test*, yaitu relasi makna koordinasi merupakan respons paling banyak terhadap kata ditekankan. Tabel berikut ini memuat contoh relasi makna koordinasi dari semua sampel permainan.

Tabel 1.20. Relasi makna koordinasi dalam sampel permainan *TBCD*

Tabel	Daftar kata
1.1.	<i>nice, kind, lazy, clever, big, fast, tall, thin</i>
1.2.	<i>eye, ear, head, nose, hand, finger, nail, foot, toe, neck, eyebrow, forehead</i>
1.3.	<i>pen, pencil,..., ruler, book, ..., milk, tea, coffee, ..., breakfast, dinner</i>
1.4.	<i>eye, ear, elbow, ankle, leg, nose, hand, nail, toe, ...</i>
1.5.	<i>jellyfish, squid, crab, seal</i>
1.6.	<i>eraser, pen, book</i>

(Lanjutan Tabel 1.20)

1.7.	<i>book, ruler, pen, ...</i>
1.8.	<i>shoes, shocks, shirt, uniform</i>
1.9.	<i>book, pen, pencil</i>
1.10.	<i>mouth, eye, tooth, foot, ..., blue, red, yellow, white, green, ...</i>
1.11.	<i>table, door, chair, ..., pen, pencil, ..., dog, cat, ...</i>
1.12.	<i>one, two, <u>trhee</u>, four, five, ..., cat, dog, pig, horse</i>
1.13.	<i>summer, spring, winter, autumn, ...</i>
1.14.	<i>under, before, after, in front of, ..., ear, eye, ..., sister, brother, father, mother, grandmother</i>

Selain, temuan-temuan hubungan antarkata berdasarkan relasi makna, hubungan antarkata berdasarkan kesamaan atau kemiripan bunyi juga ditemukan dalam sampel permainan *TBCD*. Dengan kata lain, pengujicoba permainan mengingat kata tertentu karena kata tersebut memiliki kesamaan atau kemiripan bunyi. Model aktivasi kata berdasarkan adanya kesamaan bunyi ini dibagi dua, yaitu persamaan atau kemiripan bunyi bagian awal kata (Tabel 1.21) dan akhir kata (Tabel 1.22).

Tabel 1.21. Relasi kata berdasar kesamaan atau kemiripan bunyi bagian depan

Tabel	Daftar kata
1.2.	<i>mouth, month, moon</i>
1.3.	<i>pen, pencil, ..., bowl, bowl</i>
1.9.	<i>pen, pencil</i>
1.10.	<i>food, foot</i>
1.11.	<i>pen, pencil</i>

Tabel 1.22. Relasi kata berdasar kesamaan atau kemiripan bunyi bagian akhir

Tabel	Daftar kata
1.1.	<i>try, cry, ...</i> ,
1.3	<i>big, pig, ..., ever, never, ..., busy, clumsy, noisy,</i>
1.13.	<i>call, tall, ..., doll, wall</i>
1.14.	<i>sister, brother, father, mother, grandmother</i>

Dalam sampel permainan *TBCD* juga ditemukan beberapa kata dengan ejaan salah. Kata-kata tersebut ditulis ulang dalam Tabel 1.23. Kesalahan ejaan yang ada sebagian besar berada pada bagian tengah kata dan sisanya bagian akhir. Kesalahan ejaan bagian awal kata tidak ditemukan. Kata *ransel* tidak masuk kategori kesalahan ejaan bagian mana pun karena bukan bahasa Inggris. Model kesalahan seperti ini menunjukkan bahwa pemelajar mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk tulis kata pada bagian tengahnya atau bagian kata pada rentangan setelah huruf pertama dan sebelum huruf terakhir.

Tabel 1.23. Perbendaharaan kata dengan penulisan ejaan salah

Tabel	Daftar kata
1.1.	<i>apear, ..., ungly</i>
1.3.	<i>manggo, ..., coconout</i>
1.4.	<i>betwen</i>
1.5.	<i>dont, ..., dor, ..., ransel*, bouk, ..., tabele</i>
1.10.	<i>mongkey, ..., thelephone, ..., gress, ..., healt</i>
1.11.	<i>talke</i>
1.12.	<i>trhee</i>
1.13.	<i>heigh, ..., bycycle, ..., girrafe</i>
1.14.	<i>twelfe</i>

Selain kesalahan seperti dalam Tabel 1.23, dalam sampel permainan *TBCD* juga ditemukan beberapa kata majemuk (*compound words*) dengan ejaan

salah. Kata dengan kesalahan seperti ini tetap dianggap sebagai kata benar dalam rekapitulasi di Tabel 1.15. Kesalahan penulisan kata majemuk tersebut ditulis ulang dalam Tabel 1.24 berikut ini.

Tabel 1.24. Kesalahan penulisan kata majemuk pada permainan *TBCD*.

Tabel	Kata tertulis	Seharusnya
1.6.	<i>black board</i>	<i>blackboard</i>
1.9.	<i>black board</i>	<i>blackboard</i>
1.11	<i>motor cycle</i>	<i>motorcycle</i>
1.14.	<i>grand mother</i>	<i>grandmother</i>

Kesalahan ejaan pada penulisan kata-kata di atas mengindikasikan bahwa kualitas ingatan pemelajar terhadap bentuk tulis kata tersebut belum optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh rendahnya frekuensi pengaksesan terhadap kata-kata tersebut, khususnya pengaksesan yang melibatkan aktivitas visual dan motorik secara bersamaan, seperti menuliskan kata tertentu secara berulang.

Pola kesalahan penulisan bentuk kata (lihat Tabel 1.23 dan Tabel 1.24), yang cenderung berada pada bagian tengah kata, bersesuaian dengan teori “*bathtub effect*” yang disampaikan oleh Aitchison (2003), yaitu orang mengingat bagian awal dan akhir suatu kata lebih baik daripada bagian tengah. Namun, maksud “*bathtub effect*” menurut Aitchison tersebut berhubungan dengan bunyi kata, bukan ejaannya. Sebenarnya, pada saat penulisan juga terjadi beberapa kesalahan ejaan, tetapi pemelajar kemudian mengoreksinya. Contoh mengenai hal ini dapat dilihat pada kata yang dicoret seperti yang ada dalam Tabel 1.9. Pemelajar 5 mengoreksi kata yang dia tulis, yaitu sebelumnya *wach* diganti kata *watch* dan sebelumnya *skuul* diganti menjadi kata *skull*. Kesalahan ejaan yang sudah dikoreksi tersebut tidak dihitung sebagai kata yang salah.

Pola kesalahan ejaan yang sering berada di tengah kata dapat dipertegas kebenarannya dengan melihat hasil tulisan (Tabel 1.25) yang dihimpun pada saat pengenalan permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* kepada pengajar bahasa Inggris peserta PLPG pada Desember 2007 di Jakarta. Mereka diminta menuliskan kata

bahasa Inggris dari kata *kangguru* dan *balon*. Dari 27 sampel yang terkumpul, ada 7 peserta menuliskan kata *kangaroo* dengan benar dan 13 peserta untuk kata *balloon*. Hanya ada 4 peserta yang menuliskan kata *kangaroo* dan *balloon* dengan ejaan benar kedua-keduanya.

Tabel 1.25. Penulisan kata *kangaroo*, *balloon* dan kesalahan ejaan yang terjadi

Ejaan	Jumlah	Ejaan	Jumlah
<i>kangaroo</i>	7	<i>balloon</i>	13
<i>kangaroo</i>	5	<i>ballon</i>	6
<i>kangoro</i>	4	<i>baloon</i>	5
<i>kangoroo</i>	2	<i>balloun</i>	1
<i>kanguru</i>	2	(tidak menulis)	2
<i>kangooro</i>	2	-	-
<i>cangaroo</i>	2	-	-
<i>kanguroo</i>	1	-	-
<i>kangaro</i>	1	-	-
(tidak menulis)	1	-	-

Kesalahan ejaan pada penulisan kedua kata ini seharusnya tidak terjadi karena padanan kata *kangaroo* dan *balloon* hampir sama dalam bahasa Indonesia, yaitu kangguru dan balon. Namun, penyebab kesalahan ini dapat disebabkan oleh dampak negatif dari adanya kemiripan tersebut, seperti kasus seseorang yang bingung mencari alamat seorang yang tinggal di sebuah gang di antara gang-gang yang tampak serupa. Kesalahan penulisan kedua kata ini dapat juga disebabkan oleh rendahnya frekuensi pengaksesan peserta terhadap kedua kata tersebut karena mereka jarang menggunakannya dalam aktivitas pengajaran sehari-hari. Penyebab lainnya adalah aktivitas motorik yang kurang, misalnya, frekuensi pengaksesan terhadap kedua kata ini secara *visual* dan *audio* cukup, tetapi penggunaan kedua kata tersebut dengan melibatkan aktivitas motoriknya rendah. Ini sebenarnya berhubungan dengan beban bahasa '*language burden*', khususnya tentang bentuk tulis kata, sedangkan beban bahasa tentang maknanya sangat

ringan karena tidak satu pun di antara peserta PLPG di atas yang tidak tahu arti makna kata *kangaroo* atau *balloon*.

Selain adanya temuan hubungan kata seperti di atas, hasil nilai ulangan umum semester 2 tahun akademik 2007/2008 dan jumlah perolehan kata masing-masing pemelajar kelas VIIIIF memiliki hubungan korelasi (Tabel 1.26). Namun demikian, hubungan korelasi yang ada termasuk kategori lemah atau rendah tetapi pasti, yaitu sebesar 0,254 (menurut skala korelasi oleh Hasan, 2003). Ini menunjukkan adanya hubungan antara jumlah kosakata yang dimiliki seorang pemelajar dengan kemampuan bahasa Inggris secara keseluruhan.

Tabel 1.26. Hasil korelasi antara variabel Nilai Ulangan Semester (NUU) dan Jumlah Hasil Tulisan benar (JPK)

Hasil Korelasi Pearson

		NUU	JPK
NUU	Pearson Correlation	1	0,254
	Sig. (2-tailed)		0,142
	N	35	35
JPK	Pearson Correlation	0,254	1
	Sig. (2-tailed)	0,142	
	N	35	35

Meskipun korelasi antara dua variabel di atas lemah tetapi nilainya pasti. Beberapa hal perlu dipertimbangkan berhubungan dengan hasil korelasi ini. Pertama, dalam pemasukan data hasil jumlah tulisan tidak mengikutsertakan kualitas yang berhubungan dengan keberagaman kata dan hubungan antarkata. Hal ini perlu diketahui karena ada pemelajar yang menuliskan kata banyak, tetapi terdapat banyak kata dengan kategori numeralia atau kata tugas. Hal ini berbeda dengan pemelajar dengan jumlah kata sama tetapi kata yang dituliskan terdiri dari jenis kata yang bervariasi dan menunjukkan adanya hubungan antarkata, seperti relasi makna. Kedua, pada pelaksanaan ulangan semester, ada peluang hasil ulangan pemelajar tidak mencerminkan kemampuan berbahasa Inggris yang

sesungguhnya karena dalam pengerjaan tes pilihan ganda, kemungkinan menjawab benar dengan cara acak dapat terjadi. Ketiga, nilai ulangan umum yang diolah diperoleh dari guru bahasa Inggris kelas VIII F SMPN 3 Serpong, bukan hasil tes yang dibuat dan dilaksanakan oleh penyusun karya proyek ini.

3.4 Permainan *TEH*

3.4.1 Analisis Hasil Permainan *TEH*

Hasil permainan *TEH* ini tidak dianalisis berdasarkan hubungan antarkata, seperti dalam *TBCD*, tetapi hubungan antarkata yang berdasarkan ketentuan huruf akhir kata sebelum dan huruf awal kata selanjutnya. Penulisan kata dengan ketentuan ini dapat dijadikan sarana untuk menggambarkan proses aktivasi yang terjadi pada saat pemelajar terlibat aktif dalam permainan. Penjejakan proses aktivasi entri kata dalam *mental lexicon* pemelajar dapat dilihat dari cara penulisan, misalnya, ada kata yang ditulis, lalu dicoret dan kemudian diganti dengan kata yang lain. Tindakan seperti ini dijadikan petunjuk yang mengacu pada alasan mengapa pemelajar melakukan hal demikian. Jumlah kata, panjang kata, kata umum atau bukan, dipertimbangkan sebagai acuan dalam memrediksi kuantitas dan kualitas suatu entri kata dalam *mental lexicon* pemelajar.

Sampel hasil permainan ini hanya mencakup pemelajar kelas privat dan kelas reguler. Sampel hasil permainan *TEH* dari peserta PLPG tidak diperoleh karena permainan kedua (*TEH*) dan ketiga (*BC*) hanya diperkenalkan tanpa dilakukan ujicoba permainan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu untuk mengujicobakan kedua permainan tersebut. Sebaran kata sampel permainan ini ditulis ulang dalam Tabel 2.1 hingga Tabel 2.12, sedangkan hasil rekapitulasi kata dari masing-masing sampel dimuat dalam Tabel 2.13.

Cara membaca kata dalam tabel sama seperti dalam hasil permainan *TBCD*. Namun, ada sedikit perbedaan, kata yang diberi tanda asterisk (*) untuk penulisan ulang, dan asterisk ganda (**) berarti penulisan kata infleksi untuk tujuan menghindari huruf akhir dari bentuk dasar kata tersebut. Informasi mengenai kecenderungan penulisan seperti ini, dirangkum dalam Tabel 2.15.

Tabel 2.1. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar privat 1 (kelas IX)

<i>hair</i>	<i>nose</i>	<i>knife</i>	<i>eleven</i>	<i>yard</i>
<i>rain</i>	<i>end</i>	<i>enough</i>	<i>near</i>	<i>dance</i>
<i>nice</i>	<i>dream</i>	<i>hard</i>	<i>round</i>	<i>element</i>
<i>egg</i>	<i>mouth</i>	<i>duck</i>	<i>dear</i>	<i>they</i>
<i>get</i>	<i>horse</i>	<i>knock</i>	<i>run</i>	<i>young</i>
<i>trouble</i>	<i>evening</i>	<i>kite</i>	<i>not</i>	<i>government</i>
<i>event</i>	<i>great</i>	<i>elephant</i>	<i>tie</i>	<i>twelve (39)</i>
<i>thin(8)</i>	<i>took</i>	<i>those</i>	<i>every</i>	-

Tabel 2.2. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar privat 2 (kelas VIII)

<i>coyote</i>	<i>tie</i>	<i>rest</i>	<i>hiking</i>	<i>tank</i>
<i>ear</i>	<i>easter</i>	<i>think</i>	<i>gun</i>	<i>kick</i>
<i>rose</i>	<i>ride</i>	<i>kill</i>	<i>nice</i>	<i>kiss</i>
<i>end</i>	<i>embassy</i>	<i>lose</i>	<i>expire</i>	<i>satan</i>
<i>die</i>	<i>yesterday</i>	<i>exit</i>	<i>expose</i>	<i>north (29)</i>
<i>east (6)</i>	<i>year</i>	<i>through</i>	<i>exploit</i>	-

Tabel 2.3. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 1 kelas VIIIIF

<i>eat</i>	<i>lay</i>	<i>goes</i>	<u><i>grop</i></u> (7)	-
<i>tail(2)</i>	<u><i>zung</i></u>	<u><i>semating</i></u>	-	-

Tabel 2.4. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 2 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>take</i>	<u><i>nite</i></u>	<u><i>glose</i></u>	<i>orange</i>
<i>eraser</i>	<i>ear</i>	<i>eleven</i>	<i>english</i>	<i>edit</i>
<i>run</i>	<i>rose</i>	<i>nine</i>	<i>high</i>	<i>took(23)</i>
<i>noise</i>	<u><i>elephan</i></u>	<i>end</i>	<i>heart</i>	-
<i>eat (5)</i>	<u><i>nion</i></u>	<i>dog</i>	<i>to</i>	-

Tabel 2.5. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 3 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>eye</i>	<i>ruler</i>	<i>write</i>	<i>dog</i>
<i>eat</i>	<i>elephant</i>	<i>rainbow</i>	<i>eraser</i>	<i>green</i>
<i>tie(3)</i>	<i>tiger</i>	<i>window</i>	<i>red</i>	<i>net(15)</i>

Tabel 2.6. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 4 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>dead</i>	<i>half</i>	<i>push</i>	<i>kits</i>
<i>eagle</i>	<i>duck</i>	<i>fuck</i>	<i>host</i>	<i>sun</i>
<i>emblem</i>	<i>kiss</i>	<u><i>kong</i></u>	<i>teen</i>	<i>need</i>
<i>mug</i>	<i>shit</i>	<i>guest</i>	<i>navy</i>	<i>doll</i>
<i>God</i>	<i>tormented</i>	<i>third</i>	<i>yard</i>	<i>leg (41)</i>
<i>dying</i>	<i>dive</i>	<i>damn</i>	<i>dig</i>	-
<i>gold</i>	<i>egg</i>	<i>noise</i>	<i>glamour</i>	-
<i>die</i>	<i>gun</i>	<i>eel</i>	<i>rats**</i>	-
<i>end (9)</i>	<i>north</i>	<i>lamp</i>	<i>sick</i>	-

Tabel 2.7. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 5 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>slow</i>	<i>lost</i>	<i>how</i>	<i>now</i>
<i>end</i>	<i>win</i>	<i>turn</i>	<i>what</i>	<i>war</i>
<i>day</i>	<i>north</i>	<i>native</i>	<i>to</i>	<i>rock (19)</i>
<i>yes (4)</i>	<i>hall</i>	<i>earth</i>	<i>on</i>	-

Tabel 2.8. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 6 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>tall</i>	<i>eye</i>	<i>table</i>	<i>grow</i>
<i>eat</i>	<i>lamp</i>	<i>explain</i>	<i>excellent</i>	<i>win</i>
<i>thing</i>	<i>put</i>	<i>number</i>	<i>tooth</i>	<i>near(27)</i>
<u><i>gosh</i></u>	<i>three</i>	<i>run</i>	<i>his</i>	-
<i>house</i>	<i>egg</i>	<i>next</i>	<i>sister</i>	-
<i>elephant(6)</i>	<i>give</i>	<i>T-shirt</i>	<i>ring</i>	-

Tabel 2.9. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 7 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>big</i>	<i>eat</i>	<i>eeg</i>	<i>long</i>
<i>eraser</i>	<i>go</i>	<i>talke</i>	<i>ghost</i>	<i>going**</i>
<i>rabbit</i>	<i>or</i>	<i>end</i>	<i>to</i>	<i>give (27)</i>
<i>tools**</i>	<i>roots**</i>	<i>dont</i>	<i>our</i>	-
<i>sick</i>	<i>sit</i>	<i>time</i>	<i>round</i>	-
<i>krab (6)</i>	<i>take</i>	<i>eagle</i>	<i>doll</i>	-

Ada kesalahan yang menarik yang dilakukan oleh pemelajar 7 ini, yaitu penulisan kata “*talke*” (seharusnya *talk* atau *talker*). Kesalahan yang sama juga terjadi pada pemelajar 7 ini dalam permainan *TBCD* (Tabel 1.11). Kesalahan berulang untuk kata yang sama ini mengindikasikan bahwa kata tersebut telah mengalami *fossilization* dalam entri *mental lexicon* pemelajar sehingga tindakan terapi berupa pembetulan entri perlu dilakukan.

Tabel 2.10. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 8 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>down</i>	<i>eagle</i>	<i>chest</i>	<i>nature</i>
<i>end</i>	<i>neck</i>	<i>estuary</i>	<i>two</i>	<i>easy</i>
<i>day</i>	<i>know</i>	<i>young</i>	<i>old</i>	<i>yard</i>
<i>yes</i>	<i>wise</i>	<i>grass</i>	<i>defend</i>	<i>die (32)</i>
<i>slow</i>	<i>east</i>	<i>seal</i>	<i>deer</i>	-
<i>win</i>	<i>town</i>	<i>live</i>	<i>row</i>	-
<i>need (7)</i>	<i>name</i>	<i>energetic</i>	<i>watermelon</i>	-

Tabel 2.11. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 9 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>trunk</i>	<i>hamster</i>	<i>near</i>	<i>skill</i>
<i>eat</i>	<i>key</i>	<i>road</i>	<i>rise</i>	<i>long</i>
<i>tails**</i>	<i>young</i>	<i>doll</i>	<i>earring</i>	<i>genetic</i>
<i>security</i>	<i>gear</i>	<i>longer**</i>	<i>good</i>	<i>cat</i>

(Lanjutan Tabel 2.11)

<i>you</i>	<i>rose</i>	<i>red</i>	<i>deer</i>	<i>tails**</i> (37)
<i>use</i>	<i>enter</i>	<i>dark</i>	<i>rope</i>	-
<i>ear</i>	<i>rices**</i>	<i>kite</i>	<i>easy</i>	-
<i>rabbit</i> (8)	<i>south</i>	<i>eaten**</i>	<i>yes</i>	-

Tabel 2.12. Hasil permainan *TEH* oleh pemelajar 10 kelas VIIIIF

<i>goose</i>	<i>lead</i>	<i>(duck) dig</i>	<i>enjoy</i>	<i>pig</i>
<i>ever</i>	<i>drink</i>	<i>gone</i>	<i>you</i>	<i>give</i>
<i>read</i>	<i>king</i>	<i>(elite) elips</i>	<i>ugly</i>	<i>evan</i>
<i>draw</i>	<i>gosht</i>	<i>sit</i>	<i>young</i>	<i>net</i>
<i>write</i>	<i>trunk</i>	<i>(toe) trumb</i>	<i>gun</i>	<i>tough</i>
<i>eat</i>	<i>keep</i>	<i>bell</i>	<i>nervous</i>	<i>help</i>
<i>tea</i>	<i>pen</i>	<i>lip</i>	<i>sad</i>	<i>pin</i>
<i>angel</i> (8)	<i>need</i>	<i>pinaple</i>	<i>deep</i>	-

Semua perbendaharaan kata yang tertera di dalam tabel-tabel di atas diklasifikasikan ke dalam tiga kelas kata utama (*the three major word classes*) sesuai dengan pendapat Biber et.al. (1999) yang mencakup kata leksikal (*lexical words*), kata tugas (*function words*), dan interjeksi (*inserts*). Kata yang dituliskan dengan ejaan yang salah dan kata yang ditulis ulang dikelompokkan tersendiri tetapi tidak dimasukkan dalam penghitungan ketiga kelas kata di atas agar tidak terjadi penghitungan ganda. Rekapitulasi sebaran kata berdasarkan kelas kata tersebut dapat dilihat dalam Tabel 2.13 berikut ini.

Tabel 2.13. Sebaran kata berdasar kelas kata utama dalam permainan *TEH*

Nomor Tabel	Kata Leksikal	Kata Tugas	Inter- jeksi	Salah Ejaan	Infleksi/ Ganda	Total
2.1	27	9	0	0	0	36
2.2	27	2	0	0	0	29
2.3	4	0	0	3	0	7
2.4	16	3	0	4	0	23
2.5	15	1	0	0	0	16
2.6	38	2	0	1	0	41
2.7	13	6	0	0	0	19
2.8	22	4	0	1	0	27
2.9	18	4	0	4	1	27
2.10	29	3	0	0	0	32
2.11	32	3	0	0	2	37
2.12	32	2	0	5	0	39
Total	273	39	0	18	3	333

Berdasarkan rekapitulasi sebaran kata dari sampel permainan *TEH*, pemelajar cenderung lebih mengingat *lexical words* daripada kelas kata yang lainnya, *function words* atau *inserts*. Hal ini wajar karena kata yang termasuk *lexical words* merupakan pembawa pesan makna utama dalam bahasa, khususnya bahasa Inggris. Selain itu, jumlah kata leksikal dalam bahasa Inggris memang lebih banyak daripada kata tugas. Dari 333 kata yang tersebar di 12 tabel di atas, hanya 312 kata yang dianggap berhasil ditulis oleh peserta yang menjadi sampel permainan, sisanya meliputi kesalahan ejaan 18 kata, 1 kata yang merupakan kata yang ditulis ulang (kata *tails* di Tabel 2.11) dan 2 kata infleksi (*going* dan *longer* tidak dihitung karena ada kata *go* di Tabel 2.9. dan kata *long* di Tabel 2.11.) Dengan demikian, sebaran kata berdasarkan Tabel 2.13. secara berturut-turut meliputi kata leksikal (*lexical words*) sebesar 87,5 %, kata tugas (*function words*) sebesar 12,5% dan interjeksi (*inserts*) sebesar 0,000% dari total jumlah kata.

3.4.2 Temuan-temuan dalam Ujicoba Permainan *TEH*

Jumlah kata yang berhasil dituliskan oleh pemelajar mengindikasikan kuantitas masing-masing entri kata berdasarkan bentuk tulis kata, terutama huruf awal kata. Dalam permainan ini, pemelajar mengaktivasi kata yang ada dalam *mental lexicon* berdasarkan ketentuan huruf awal. Berdasarkan jumlah kata yang berhasil dituliskan oleh pemelajar di atas dapat diketahui bahwa pemelajar 1 kelas reguler (Tabel 2.3) mengalami kesulitan dalam menuliskan kata sehingga jumlah kata yang berhasil dia tuliskan sangat sedikit jika dibanding dengan pemelajar lain yang dijadikan sampel. Pemelajar ini juga mengalami hal yang sama pada saat menuliskan kata pada permainan sebelumnya, *TBCD* (lihat Tabel 1.5). Ini berarti bahwa pemelajar tersebut mengalami kesulitan karena cadangan kata bahasa Inggris dalam *mental lexicon*-nya terbatas.

Pada permainan *TEH* ini juga terdapat kesalahan-kesalahan ejaan. Namun, jumlah kesalahan yang ada tidak sebanyak jumlah kesalahan yang ada dalam permainan *TBCD*. Ini beralasan karena jumlah kata yang dapat dituliskan oleh pemelajar juga relatif lebih sedikit dibanding dalam permainan *TBCD*. Kesalahan-kesalahan ejaan tersebut ditulis ulang pada Tabel 2.14 berikut ini.

Tabel 2.14. Penulisan kata dengan ejaan salah dalam permainan *TEH*

Tabel	Daftar kata
2.3	<i>yung, semating, grep</i>
2.4	<i>elephan, nion, nite, glose</i>
2.6	<i>kong</i>
2.8	<i>gosh</i>
2.9	<i>krab, talke, dont, eeg</i>
2.12	<i>gosh, elips, trumb, pinaple, evan</i>

Berdasarkan pada hasil penjejukan proses penulisan, ada indikasi pemelajar mencoba menghindar dari penulisan kata tertentu berkaitan dengan huruf akhir kata tersebut yang tidak bisa digunakan untuk mengaktivasi kata selanjutnya. Analisis ini didasarkan pada rekam jejak penulisan dan hasilnya

dapat dilihat pada Tabel 2.15 berikut ini. Selain itu, upaya penghindaran ini juga terekam pada penulisan permainan di Tabel 2.12, yaitu mengganti kata *duck* dengan *dig* agar terhindar dari “k”, mengganti kata *elite* dengan *elips* (ejaan salah) untuk menghindari “e”, kata *toe* diganti dengan kata *trumb* (ejaan salah) untuk menghindari “e”. Ini disebabkan entri kata dengan huruf awal sesuai dengan huruf akhir kata sebelumnya tidak ditemukan sehingga pemelajar berusaha mengganti kata tertentu dengan huruf akhir yang sesuai dengan huruf awal kata berikutnya.

Tabel 2.15. Jejak penghindaran penulisan kata tertentu dalam permainan *TEH*

Tabel	Kata sebelum	Kata sesudah	Keterangan
2.3	<i>goes</i>	<i>semating</i>	menghindari ‘o’
2.6	<i>rats</i>	<i>sick</i>	menghindari ‘t’
2.9	<i>tools</i>	<i>sick</i>	menghindari ‘l’
2.9	<i>roots</i>	<i>sit</i>	menghindari ‘t’
2.9	<i>going</i>	<i>give</i>	menghindari ‘o’
2.11	<i>tails</i>	<i>security</i>	menghindari ‘l’
2.11	<i>rices</i>	<i>south</i>	menghindari ‘e’
2.11	<i>longer</i>	<i>red</i>	menghindari ‘g’
2.11	<i>eaten</i>	<i>near</i>	menghindari ‘t’

Selain temuan berupa upaya penghindaran penulisan kata dengan huruf akhir tertentu karena alasan ketiadaan kata selanjutnya dengan ketentuan huruf awal yang sesuai, dalam Tabel 2.14 juga ditemukan kesalahan yang sama, yaitu penulisan kata talke oleh pemelajar yang sama. Hal ini mengindikasikan bahwa pemelajar tersebut telah mengalami *fossilization* untuk kata tersebut, yang seharusnya kata *talk* atau *talker*.

3.5 Permainan BC

3.5.1 Analisis Hasil Permainan BC

Permainan BC ini diikuti oleh semua pemelajar dalam kelas VIIIIF SMP Negeri 3 Serpong. Dalam permainan ini, seorang pemelajar diminta untuk menuliskan sebuah kata. Selanjutnya pemelajar yang duduk di sebelahnya, sebelah kanan, melanjutkan permainan dan seterusnya. Daftar kata hasil permainan BC ini dapat dilihat dalam Tabel 3.1. dan sebaran kata berdasarkan kelas kata utama (*lexical words, function words* dan *inserts*) terdapat dalam Tabel 3.2. Cara membaca kata dalam Tabel 3.1 sama dengan cara membaca kedua permainan sebelumnya.

Tabel 3.1. Hasil permainan BC oleh semua pemelajar di kelas VIIIIF

<i>love</i>	<i>enjoy</i>	<i>dog</i>	<i>yesterday</i>	<i>near</i>
<i>exit</i>	<i>you</i>	<i>good</i>	<i>yes</i>	<i>rock</i>
<i>torment</i>	<i>ugly</i>	<i>do</i>	<i>sheep</i>	<i>kick</i>
<i>time</i>	<i>year</i>	<i>off</i>	<i>pig</i>	<i>key (36)</i>
<i>eat</i>	<i>room</i>	<i>four</i>	<i>grow</i>	-
<i>tool</i>	<i>mouse</i>	<i>run</i>	<i>win</i>	-
<i>lose</i>	<i>example</i>	<i>nice</i>	<i>nose</i>	-
<i>eagle (8)</i>	<i>end</i>	<i>everyday</i>	<i>eleven</i>	-

Tabel 3.2. Sebaran kata berdasar kelas kata utama dalam permainan BC

Nomor Tabel	Kata Leksikal	Kata Tugas	Inter-jeksi	Salah Ejaan	Infleksi/Ganda	Total
3.1	28	8	0	0	0	36

Berdasarkan rekapitulasi sebaran kata yang dituliskan oleh pemelajar dalam permainan BC dapat disimpulkan bahwa pemelajar juga cenderung

mengingat *lexical words* daripada kelas kata yang lainnya, seperti *function words* atau *inserts*. Hal ini wajar karena kata yang termasuk *lexical words* merupakan pembawa pesan makna utama dalam bahasa, khususnya bahasa Inggris. Ada 36 kata, seharusnya 35 kata, yang ditulis oleh peserta permainan *BC* ini. Ini berarti ada seorang pemelajar yang menuliskan kata dua kali. Hal ini diketahui setelah kata yang ada dihitung dan tidak sesuai dengan jumlah pemelajar yang hadir di kelas tersebut. Pemelajar yang menuliskan kata dua kali tersebut bernama Samin Arizal. Kata yang dia tulis adalah kata *tool* dan *win*. Kata yang termasuk kelas kata leksikal (*lexical words*) ada 28 kata atau mencakup 80% dari total kata keseluruhan. Duapuluh persen sisanya berupa kata tugas (*function words*) sebanyak 20%.

3.5.2 Temuan-temuan dalam Ujicoba Permainan *BC*

Pemelajar antusias mengikuti permainan *BC*. Indikator sikap antusias pemelajar ini dapat dilihat dari cara mereka dalam berpartisipasi dalam permainan (lihat Lampiran 6). Selain itu, ada seorang pemelajar yang menuliskan kata lebih dari dua kali. Ini mengindikasikan bahwa dia tertarik, menikmati, atau merasa tertantang dalam permainan *BC* ini. Pemelajar tersebut menuliskan kata lebih dari satu kali tanpa sepengetahuan penulis yang pada saat permainan berlangsung juga ikut terlarut dalam suasana yang riuh karena para pemelajar bersemangat mengikuti permainan.

Sambutan antusias para pemelajar menandakan bahwa permainan yang melibatkan seluruh kelas ini dapat diterima dan dapat diterapkan. Penerimaan dan penilaian pemelajar yang positif terhadap permainan ini juga direfleksikan dari tanggapan mereka terhadap butir pertanyaan dalam kuisisioner yang diberikan setelah permainan.

3.6 Bahasan Kuisisioner

Menurut Wray, Trott, dan Bloomer (1998), kuisisioner dapat digunakan dalam penelitian untuk mengetahui sikap bahasa, motivasi, dan pembelajaran bahasa asing. Instrumen kuisisioner ini digunakan untuk memperoleh informasi

tambahan mengenai proses yang terjadi pada saat pemelajar sedang terlibat secara aktif dalam permainan dan juga informasi mengenai tanggapan mereka terhadap permainan yang telah mereka ikuti. Informasi ini diharapkan dapat menggali informasi sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya dan penilaian yang jujur dari semua peserta. Pemelajar diminta untuk tidak menuliskan namanya pada lembar kuisisioner agar pemelajar dapat mengisi kuisisioner tersebut lebih mandiri. Ketentuan ini juga dimaksudkan untuk mengurangi perolehan informasi yang bias.

Kuisisioner ini hanya diberikan kepada peserta permainan kelas reguler yang memang secara sengaja dipilih oleh penulis untuk menjadi subjek pengujicoba permainan ketiga permainan. Pengolahan data kuisisioner ini tidak diterapkan metode *sampling*, tetapi semua hasil kuisisioner diklasifikasi dan dianalisis. Hal ini dapat dilakukan karena data kuisisioner ini tidak mencakup bidang yang luas seperti halnya dalam analisis hasil permainan *TBCD* dan *TEH*. Pencoba permainan yang lain, seperti para guru dan pemelajar kelas privat tidak mengisi kuisisioner karena penulis dapat mengamati dan memperoleh informasi langsung dari mereka.

Setiap informasi yang terekam dalam isian kuisisioner diklasifikasi berdasarkan jenis permainan dan butir pertanyaan yang tercantum dalam masing-masing kuisisioner. Hasil rekapitulasi dari kuisisioner untuk masing-masing permainan dipaparkan secara berturut-turut dalam subbab berikut ini.

3.6.1 Kuisisioner Permainan *TBCD*

Rekapitulasi tanggapan pemelajar terhadap masing-masing butir pertanyaan dalam kuisisioner tentang permainan *TBCD* dapat dilihat dalam Tabel 4.1. berikut ini.

Tabel 4.1. Rekapitulasi data kuisisioner permainan *TBCD*

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu mengetahui arti dari semua kata yang kamu tuliskan? (Jawab “ya” atau “tidak.”)	29	6
2.	Jika kamu menjawab “tidak” pada pertanyaan nomor 1, tuliskan kata yang tidak kamu ketahui artinya tetapi kamu tuliskan pada saat permainan.	<i>living, before, you, living room, dan (Have you ever swim in the sea)*</i>	
3.	Apakah kata yang kamu tuliskan dalam permainan adalah kata yang kamu sering jumpai atau ingat? (Jawab dengan kata “ya” atau “tidak.”)	34	1
4.	Jika kamu menjawab “tidak” untuk nomor 3, tuliskan kata tersebut!	Tidak ada yang mengisi	
5.	Apakah kamu menganggap permainan ini bermanfaat atau tidak? (Jawab “ya” atau “tidak.”)	35	0

Berdasarkan jawaban butir kuisisioner nomor (1), sebagian besar pemelajar, yaitu sebesar 82,86% mengetahui arti kata yang mereka tuliskan dan sisanya, sebesar 17,14% mengatakan bahwa tidak semua kata yang mereka tuliskan diketahui artinya. Empat dari enam pemelajar menyatakan bahwa mereka juga menuliskan kata yang mereka tidak ketahui artinya. Ini menunjukkan bahwa selain mereka dapat menuliskan kata dengan benar, mereka juga memahami makna kata yang mereka tuliskan.

Berhubungan dengan tingkat frekuensi kemunculan kata (dalam teks), hampir semua pemelajar, yaitu sebesar 97,14% , menyatakan bahwa kata yang mereka tuliskan adalah kata yang sering mereka jumpai atau ingat. Ini menunjukkan bahwa mereka mampu menuliskan suatu kata karena mereka pernah berjumpa dan mengingat kata tersebut. Jika tidak, mereka tentu tidak dapat menuliskan kata tersebut secara benar.

Tanggapan pemelajar untuk butir pertanyaan nomor 5 sangat positif. Mereka semua menganggap bahwa permainan ini bermanfaat. Padahal, tidak

semua pemelajar berhasil menuliskan kata dengan jumlah yang menjadikan mereka masuk kategori zona aman. Namun, respons yang diberikan oleh pemelajar sebagai jawaban pertanyaan butir 5 mungkin ada sedikit bias, tetapi secara umum dapat dikatakan permainan ini diterima baik oleh pemelajar. Dengan kata lain, permainan TBCD ini memiliki aspek keberterimaan dan kemaknawian.

3.6.2 Kuisisioner Permainan *TEH*

Permainan *TEH* berusaha mencari informasi mengenai proses aktivasi *mental lexicon* dalam mengakses kata berdasarkan ketentuan huruf awal dan huruf akhir kata. Permainan ini dapat melacak entri kata dengan huruf awal apa yang paling sering diakses pemelajar dalam permainan. Permainan ini juga dapat mengetahui huruf apakah yang sering dijumpai oleh pemelajar di akhir setiap kata yang diakses dari *mental lexicon*-nya. Selain itu, rekam jejak penulisan dapat digunakan untuk mengetahui apakah pemelajar menuliskan kata sesuai dengan ketentuan permainan secara konsisten atau tidak.

Cara pemelajar menuliskan kata, seperti adanya pengubahan atau pencoretan kata, mengindikasikan adanya keterbatasan entri kata sesuai huruf awal yang telah ditentukan oleh huruf akhir kata sebelumnya. Pengaksesan kata berdasarkan huruf awal mirip dengan mencari entri kata dalam kamus yang disusun berdasarkan huruf abjad. Pemelajar yang memiliki cadangan kata sedikit akan mengalami kesulitan dalam meneruskan permainan dan pemelajar dengan cadangan kata yang akan dapat mengikuti permainan dengan mudah.

Deskripsi yang berhubungan dengan proses pengaksesan kata dari dalam *mental lexicon* oleh pemelajar pada saat mengikuti permainan *TEH* dapat dilihat dalam Tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Rekapitulasi data kuisisioner permainan *Tail Eats Head (TEH)*

No (1)	Pertanyaan (2)	Jawaban (3)	
1.	Pada saat kamu menuliskan kosakata dalam permainan, kata dengan huruf akhir apakah yang sering muncul dalam permainan?	E = 32; T = 9; D = 7; N = 4; L = 2; dan R = 2	
2.	Pada saat kamu menuliskan kosakata dalam permainan, kata dengan huruf awal apakah yang sering kamu temukan?	E = 21; T = 10; D = 5; G = 5; R = 3; Y = 2; K = 1; N = 1; O = 1; dan S = 1	
(1)	(2)	(3)	
3.	Apakah ada kata yang kamu ingat ejaannya tetapi tidak tahu artinya. (Jawab dengan “ya” atau “tidak.”)	Ya	Tidak
		15	35
4.	Jika kamu menjawab “ya” untuk nomor 3, tuliskan kata tersebut!	<i>lot, took, 3 goose, 2 rainbow, nice, though & dictation, grow, nothing, tormented, gos, nint, 1 lupa</i>	
5.	Apakah kamu menganggap permainan ini bermanfaat atau tidak? (Jawab “ya” atau “tidak.”)	Ya	Tidak
		35	0

Permainan ini dapat memprediksi proses yang terjadi pada saat permainan berlangsung. Menurut hasil rekapitulasi tanggapan pemelajar terhadap butir pertanyaan kuisisioner nomor (1), hasil tersebut menunjukkan bahwa huruf ‘e’ paling banyak muncul sebagai akhir kata yang berhasil diakses oleh pemelajar pada saat permainan. Selanjutnya, pada respons terhadap butir pertanyaan nomor (2), lebih dari separuh jumlah pemelajar menyatakan bahwa mereka sering

menemukan kata dengan huruf awal 'e' pada saat mengaktivasi kata dari dalam *mental lexicon*-nya. Terdapat perbedaan yang cukup banyak mengenai jumlah jawaban huruf 'e' untuk butir (1) dan (2). Seharusnya jawaban pemelajar terhadap butir pertanyaan nomor (1) dan (2) relatif sama jumlahnya. Ini menunjukkan adanya kesulitan dalam menemukan kata berhuruf awal 'e' pada saat penulisan kata. Hal ini juga mengindikasikan adanya upaya penghindaran penulisan kata dengan huruf akhir 'e' seperti yang terekam dalam Tabel 2.12. di atas, yaitu kata *elite* dan *toe* dicoret, dan diganti dengan kata *elips* dan *trumb*, yang pada akhirnya kedua kata tersebut ditulis dengan ejaan yang salah. Upaya-upaya penghindaran ini juga dapat dilihat dalam Tabel 2.15.

3.6.3 Kuisisioner Permainan BC

Pemelajar diminta menjawab kuisisioner setelah mereka menyelesaikan permainan BC. Ujicoba permainan BC ini tidak terdapat seorang pun pemelajar yang menjadi "sandera" sehingga butir pertanyaan nomor 5 dan 6 dari 7 butir pertanyaan yang ada tidak dijawab. Tanggapan peserta terhadap permainan BC ini dapat dilihat dalam Tabel 4.3. berikut ini.

Tabel 4.3. Rekapitulasi data kuisisioner permainan *Broken Chains* (BC)

No (1)	Pertanyaan (2)	Jawaban (3)	
1.	Pada saat kamu menunggu giliran menuliskan kata di papan tulis, apakah kamu sudah dapat memutuskan kata apa yang akan kamu tulis? (Jawab "ya" atau "tidak".)	Ya	Tidak
		25	10
2.	Kamu dapat mengetahui kata apa yang harus kamu tuliskan setelah atau sebelum teman kamu selesai menuliskan kata di papan tulis? (Jawab "sebelum" atau "sesudah".)	Sebelum	Sesudah
		10	25
3.	Apakah kamu merasa mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai kata tertentu pada saat teman	Ya	Tidak
		35	0

	(lanjutan Tabel 4.3) kamu menuliskan dan mengartikan sebuah kata di depan kelas? (Jawab “ya” atau “tidak.”)		
4.	Apakah kamu merasa perlu berusaha untuk bisa menuliskan kata dengan benar di papan tulis? (Jawab “ya” atau “tidak”)	Ya 23	Tidak 12
5.	Pertanyaan ini khusus bagi kamu yang menjadi “sander.” Apakah kamu mendapatkan pengetahuan berupa kata baru yang dapat memperkaya kosakata bahasa Inggris kamu? (Jawab “ya” atau “tidak”)	Ya -	Tidak -
6.	Pertanyaan ini khusus untuk kamu yang menjadi “sander.” Apakah kamu merasa mendapatkan tambahan pengetahuan bahasa Inggris (kata baru)? (Jawab “ya” atau “tidak”)	Ya -	Tidak -
7.	Apakah kamu menganggap permainan ini bermanfaat atau tidak? (Jawab “ya” atau “tidak.”)	Ya 35	Tidak 0

Berdasarkan isian kuisioner pemelajar sebagai jawaban butir pertanyaan 1, 25 dari 35 pemelajar menyatakan bahwa mereka mengetahui kata yang akan dituliskan pada saat menunggu giliran menuliskan kata di papan tulis. Semestinya, jawaban “tidak” lebih banyak karena huruf awal kata yang akan dituliskan dapat diketahui setelah pemelajar sebelumnya selesai menuliskan sebuah kata. Namun demikian, hal ini dapat terjadi apabila pemelajar yang menulis kata sebelum dan kata sesudah telah melakukan sebuah kompromi mengenai kata yang akan mereka tuliskan. Ini beralasan karena pemelajar umumnya duduk berpasangan. Akan tetapi jumlah jawaban “ya” pemelajar untuk butir pertanyaan (1) bertentangan dengan jumlah jawaban “sesudah” untuk butir pertanyaan (2), sebab kedua pertanyaan ini sebenarnya saling berkaitan sehingga yang logis dijadikan acuan adalah bahwa pemelajar mengetahui kata apa yang akan dituliskan setelah pemelajar sebelumnya selesai menuliskan sebuah kata.

Tanggapan pemelajar terhadap butir pertanyaan (3) menunjukkan bahwa mereka sepakat bahwa permainan *BC* ini dapat memfasilitasi mereka dalam pemerolehan kata baru. Ini mengindikasikan bahwa permainan ini dapat memberikan kemaknawian bagi pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas. Selanjutnya, rekapitulasi respon pemelajar terhadap butir pertanyaan (7) menegaskan bahwa permainan *BC* ini dapat diterima dengan baik.

Pada saat permainan *BC* ini berlangsung, tidak ada seorang pun pemelajar menjadi “sandera” sehingga pertanyaan (5) dan (6) tidak perlu dijawab. Ketiadaan “sandera” dalam permainan ini terjadi karena masing-masing pemelajar dapat menuliskan dan mengartikan kata yang dituliskan dengan benar. Namun, hal ini juga bisa disebabkan oleh adanya kompromi antara pemelajar yang menuliskan kata sebelum dengan pemelajar yang menuliskan kata sesudahnya. Apabila hal seperti ini yang terjadi, tatacara permainan perlu diadaptasi, misalnya urutan pemelajar untuk menulis di papan tulis berdasarkan huruf akhir nama pemelajar sebelumnya.