



UNIVERSITAS INDONESIA

**PERMAINAN SEBAGAI SARANA PEMERKAYAAN
KOSAKATA BAHASA INGGRIS
PEMELAJAR**

KARYA PROYEK

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Magister Humaniora**

**SALIM
0606013153**

**KEKHUSUSAN LINGUISTIK TERAPAN
PROGRAM STUDI LINGUISTIK
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
DEPOK
DESEMBER 2008**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Karya proyek ini adalah hasil karya saya sendiri. Semua sumber yang telah saya kutip ataupun rujuk, saya nyatakan benar.

Nama : Salim
NPM : 0606013153
Tanda :
Tanggal : 18 Desember 2008



LEMBAR PENGESAHAN

Karya proyek ini diajukan oleh:

Nama : Salim

NPM : 0606013153

Program Studi : Linguistik

Judul Karya proyek : Permainan sebagai Sarana Pemerdayaan Kosakata
Pemelajar Bahasa Inggris

Telah berhasil dipertahankan di hadapan tim penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Humaniora pada Program Studi Linguistik, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

TIM PENGUJI

1. Sisilia S. Halimi, Ph.D.
(Ketua Tim Penguji)
2. B. Cornelius Sembiring, M.A.
(Anggota Tim Penguji)
3. Diding Fachrudin, M.A.
(Pembimbing)

Ditetapkan di :

Tanggal :

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia

Dr. Bambang Wibawarta

KATA PENGANTAR

Penyusunan karya proyek ini memerlukan proses pengkajian dan pemikiran yang mendalam. Pengkajian substansi karya proyek dan teori-teori ilmiah yang relevan dengan topik karya proyek merupakan hal yang sangat berat. Namun, bantuan dari berbagai pihak telah membuat penyusunan karya proyek ini menjadi lebih ringan sehingga karya proyek ini dapat diselesaikan dengan baik.

Substansi karya proyek merupakan hal yang awam bagi penulis. Namun, berkat bimbingan Ibu Sisilia S. Halimi, Ph.D. dan Bapak B. Corenelius Sembiring, M.A., sebagai pengampu mata kuliah Seminar Rancangan Proyek, pemahaman penulis tentang substansi karya proyek ini menjadi lebih baik. Selanjutnya, kerelaan Bapak Diding Fachrudin, M.A. menjadi pembimbing penulis dalam penyusunan karya proyek ini memberikan motivasi yang sangat berarti bagi penulis sehingga karya proyek ini dapat disusun dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi terhadap penyusunan karya proyek ini. Berkat bantuan dari berbagai pihak, karya proyek ini dapat menjadi lebih bermakna, khususnya bagi pemelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

Akhirnya, penulis hanya bisa berharap, semoga bantuan yang telah diberikan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa. Amin.

Tangerang, 18 Desember 2008

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salim
NPM : 0606013153
Kekhususan : Linguistik Terapan pada Pengajaran Bahasa Asing
Program Studi : Linguistik
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya : Karya Proyek

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Permainan sebagai Sarana Pemerdayaan Kosakata Pemelajar Bahasa Inggris*

berserta dengan perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Tangerang

Pada tanggal : 18 Desember 2008

Yang menyatakan,

Salim

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.

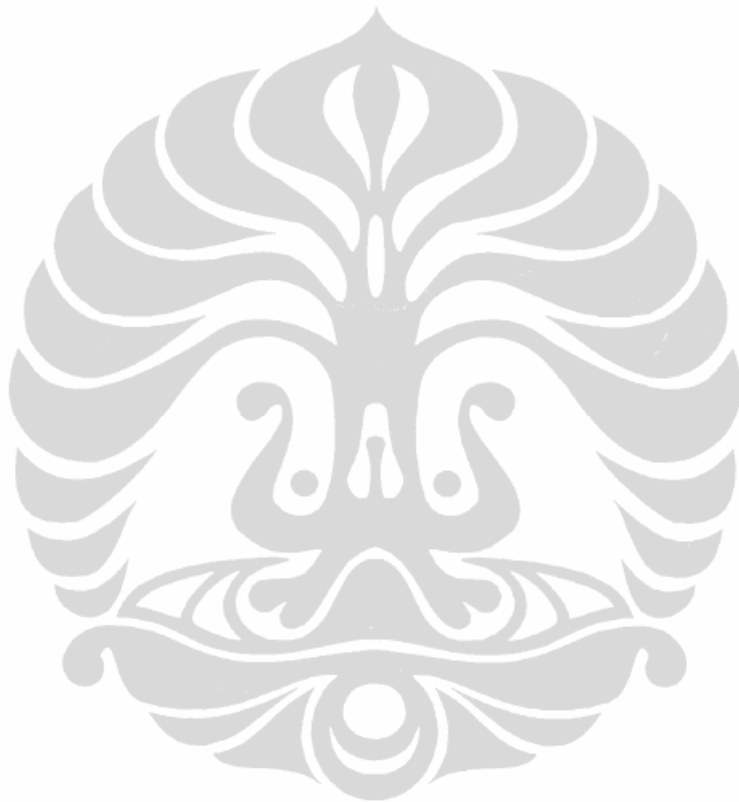
Ada beberapa alasan pengenalan dan pengujian ketiga permainan ini. Pertama, pengenalan permainan dapat memberikan manfaat bagi pemelajaran bahasa Inggris. Kedua, permainan ini perlu diujicoba agar manfaatnya bagi pemelajaran bahasa Inggris dapat diketahui lebih jelas. Ketiga, ujicoba permainan dapat 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:

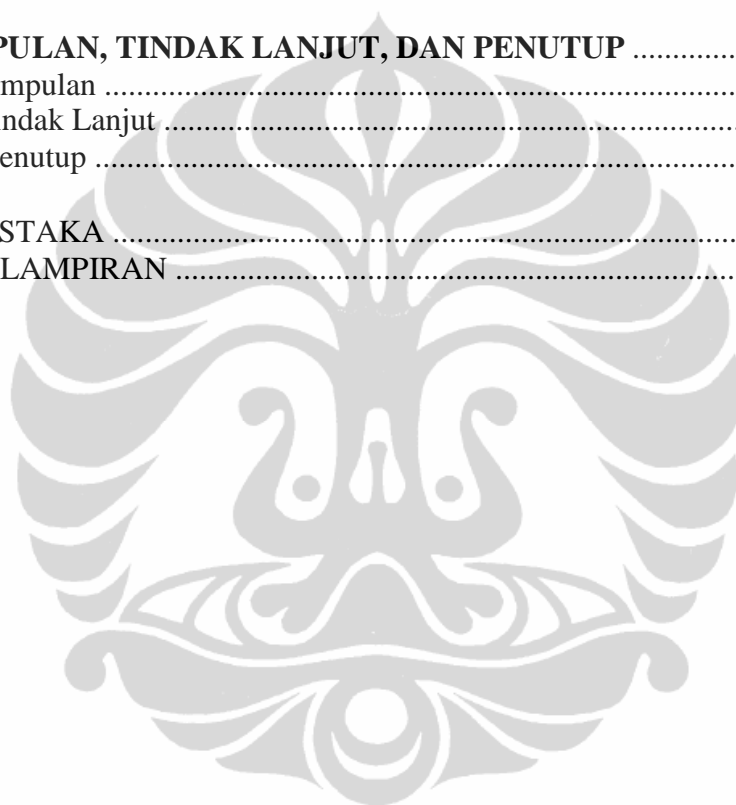
Games, positive feeling, conducive situation, motivate, recalling process, forgetting process, mental lexicon, enrich, vocabulary, lexical words, function words, word-relation pattern



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perubahan Judul Karya Proyek	9
1.3 Topik dan Ruang Lingkup Karya Proyek	9
1.3.1 Topik Karya Proyek	9
1.3.2 Ruang Lingkup Karya Proyek	10
1.4 Masalah Karya Proyek	11
1.5 Tujuan Karya Proyek	11
1.6 Kemaknawian Karya Proyek	11
1.7 Jenis Permainan dan Cara Menerapkan Permainan	12
1.7.1 Permainan <i>Time Bomb's Counting Down (TBCD)</i>	12
1.7.2 Permainan <i>Tail Eats Head (TEH)</i>	18
1.7.3 Permainan <i>Broken Chains (BC)</i>	20
BAB 2 RASIONAL KARYA PROYEK	23
2.1 Peran Kosakata dalam Belajar Bahasa Asing	23
2.2 Pengertian Kosakata dan Kata	24
2.3 Pemerolehan Kosakata Bahasa Asing	25
2.4 Permainan dalam Pemelajaran Bahasa Asing	28
2.5 Permainan Berbasis Kosakata Bahasa Inggris	29
2.6 Pemilihan Nama Permainan	30
2.7 Permainan <i>TBCD</i>	32
2.8 Permainan <i>TEH</i>	35
2.9 Permainan <i>BC</i>	36
BAB 3 PENGENALAN, UJICOBA, DAN ANALISIS	
HASIL PERMAINAN	39
3.1 Pengenalan dan Ujicoba Permainan	39
3.2 Hasil Permainan yang Dianalisis dan Jumlah Sampel	39
3.3 Permainan <i>TBCD</i>	41
3.3.1 Analisis Hasil Permainan <i>TBCD</i>	41

3.3.2 Temuan-temuan dalam Ujicoba Permainan <i>TBCD</i>	51
3.4 Permainan <i>TEH</i>	60
3.4.1 Analisis Hasil Permainan <i>TEH</i>	60
3.4.2 Temuan-temuan dalam Ujicoba Permainan <i>TEH</i>	66
3.5 Permainan <i>BC</i>	68
3.5.1 Analisis Hasil Permainan <i>BC</i>	68
3.5.2 Temuan-temuan dalam Ujicoba Permainan <i>BC</i>	69
3.6 Bahasan Kuisisioner	69
3.6.1 Kuisisioner Permainan <i>TBCD</i>	70
3.6.2 Kuisisioner Permainan <i>TEH</i>	72
3.6.3 Kuisisioner Permainan <i>BC</i>	74
BAB 4 SIMPULAN, TINDAK LANJUT, DAN PENUTUP	77
4.1 Simpulan	77
4.2 Tindak Lanjut	78
4.3 Penutup	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pembagian zona dalam *Time Bomb's Counting Down (TBCD)*15



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Permainan <i>TBCD</i> oleh pengajar bahasa Inggris 1	42
Tabel 1.2 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pengajar bahasa Inggris 2	42
Tabel 1.3 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar privat 1 (kelas IX)	43
Tabel 1.4 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar privat 2 (kelas VIII)	43
Tabel 1.5 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 1 kelas VIIIIF	44
Tabel 1.6 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 2 kelas VIIIIF	44
Tabel 1.7 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 3 kelas VIIIIF	44
Tabel 1.8 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 4 kelas VIIIIF	45
Tabel 1.9 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 5 kelas VIIIIF	45
Tabel 1.10 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 6 kelas VIIIIF	45
Tabel 1.11 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 7 kelas VIIIIF	46
Tabel 1.12 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 8 kelas VIIIIF	46
Tabel 1.13 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 9 kelas VIIIIF	47
Tabel 1.14 Hasil permainan <i>TBCD</i> oleh pemelajar 10 kelas VIIIIF	47
Tabel 1.15 Sebaran kata berdasar kelas kata utama dalam permainan <i>TBCD</i>	49
Tabel 1.16 Relasi makna superordinasi dalam sampel permainan <i>TBCD</i>	52
Tabel 1.17 Relasi makna sinonim dalam sampel permainan <i>TBCD</i>	52
Tabel 1.18 Relasi makna antonim dalam sampel permainan <i>TBCD</i>	53
Tabel 1.19 Relasi makna kolokasi dalam sampel permainan <i>TBCD</i>	54
Tabel 1.20 Relasi makna koordinasi dalam sampel permainan <i>TBCD</i>	54
Tabel 1.21 Relasi kata berdasar kesamaan atau kemiripan bunyi bagian depan	55
Tabel 1.22 Relasi kata berdasar kesamaan atau kemiripan bunyi bagian akhir	56
Tabel 1.23 Perbendaharaan kata dengan penulisan ejaan salah	56
Tabel 1.24 Kesalahan penulisan kata majemuk pada permainan <i>TBCD</i>	57
Tabel 1.25 Penulisan kata <i>kangaroo</i> , <i>balloon</i> dan kesalahan ejaan yang terjadi	58
Tabel 1.26 Hasil korelasi antara variabel Nilai Ulangan Semester (NUU) dan Jumlah Perolehan Kata (JPK)	59
Tabel 2.1 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar privat 1 (kelas IX)	61
Tabel 2.2 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar privat 2 (kelas VIII)	61
Tabel 2.3 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 1 kelas VIIIIF	61
Tabel 2.4 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 2 kelas VIIIIF	61
Tabel 2.5 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 3 kelas VIIIIF	62
Tabel 2.6 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 4 kelas VIIIIF	62
Tabel 2.7 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 5 kelas VIIIIF	62
Tabel 2.8 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 6 kelas VIIIIF	62
Tabel 2.9 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 7 kelas VIIIIF	63
Tabel 2.10 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 8 kelas VIIIIF	63
Tabel 2.11 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 9 kelas VIIIIF	63
Tabel 2.12 Hasil permainan <i>TEH</i> oleh pemelajar 10 kelas VIIIIF	64

Tabel 2.13 Sebaran kata berdasarkan kelas kata utama dalam permainan <i>TEH</i>	65
Tabel 2.14 Penulisan kata dengan ejaan salah dalam permainan <i>TEH</i>	66
Tabel 2.15 Jejak penghindaran penulisan kata tertentu dalam permainan <i>TEH</i>	67
Tabel 3.1 Hasil permainan <i>BC</i> oleh semua pemelajar di kelas <i>VIIIF</i>	68
Tabel 3.2 Sebaran kata berdasar kelas kata utama dalam permainan <i>BC</i>	68
Tabel 4.1 Rekapitulasi data kuisisioner permainan <i>TBCD</i>	71
Tabel 4.2 Rekapitulasi data kuisisioner permainan <i>TEH</i>	73
Tabel 4.3 Rekapitulasi data kuisisioner permainan <i>BC</i>	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Format Kuisisioner Permainan <i>Time Bomb's Counting Down</i>	83
Lampiran 2. Format Kuisisioner Permainan <i>Tail Eats Head</i>	84
Lampiran 3. Format Kuisisioner Permainan <i>Broken Chains</i>	85
Lampiran 4. Hasil Observasi Permainan <i>Time Bomb's Counting Down</i>	86
Lampiran 5. Hasil Observasi Permainan <i>Tail Eats Head</i>	87
Lampiran 6. Hasil Observasi Permainan <i>Broken Chains</i>	88
Lampiran 7. Daftar Nama Siswa Kelas VIIIF SMPN 3 Serpong Tahun Akademik 2007/2008	89
Lampiran 8. Daftar Nilai Ulangan Umum (NUU) dan Jumlah Perolehan Kata (JPK) pada Kelas VIIIF SMPN 3 Serpong Tahun Akademik 2007/2008.....	90
Lampiran 9. Daftar Nama Peserta Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) periode Desember tahun 2007 di Ruang 8 SMPN 215 Jakarta	91
Lampiran 10. Daftar Nama Pemelajar Kelas Privat	93
Lampiran 11. Contoh Hasil Permainan <i>TBCD</i> oleh Pemelajar Kelas Privat	94
Lampiran 12. Contoh Hasil Permainan <i>TBCD</i> oleh Pemelajar Kelas Reguler	95
Lampiran 13. Contoh Hasil Permainan <i>TBCD</i> oleh Pengajar Bahasa Inggris ...	96
Lampiran 14. Contoh Hasil Permainan <i>TEH</i> oleh Pemelajar Kelas Privat	97
Lampiran 15. Contoh Hasil Permainan <i>TEH</i> oleh Pemelajar Kelas Reguler	98
Lampiran 16. Contoh Hasil Permainan <i>BC</i> oleh Pemelajar Kelas Reguler	99
Lampiran 17. Keterangan dari Kepala SMP Negeri 3 Serpong, Tangerang	100