

**Lampiran 1.** Format Kuisisioner Permainan '*Time Bomb's Counting Down.*'

No	Pertanyaan	Jawab
1.	Apakah kamu mengetahui arti dari semua kata yang kamu tuliskan? (Jawab "ya" atau "tidak.")	
2.	Jika kamu menjawab "tidak" pada pertanyaan nomor 1, tuliskan kata yang tidak kamu ketahui artinya tetapi kamu tuliskan pada saat permainan.	
3.	Apakah kata yang kamu tuliskan dalam permainan adalah kata yang kamu sering jumpai atau ingat? (Jawab dengan kata "ya" atau "tidak.")	
4.	Jika kamu menjawab "tidak" untuk nomor 3, tuliskan kata tersebut!	
5.	Apakah kamu menganggap permainan ini bermanfaat atau tidak? (Jawab "ya" atau "tidak.")	

**Lampiran 2.** Format Kuisisioner Permainan '*Tail Eats Head.*'

No	Pertanyaan	Jawab
1.	Pada saat kamu menuliskan kosakata dalam permainan, kata dengan huruf akhir apakah yang sering muncul dalam permainan?	
2.	Pada saat kamu menuliskan kosakata dalam permainan, kata dengan huruf awal apakah yang sering kamu temukan?	
3.	Apakah ada kata yang kamu ingat ejaannya tetapi tidak tahu artinya. (Jawab dengan "ya" atau "tidak.")	
4.	Jika kamu menjawab "ya" untuk nomor 3, tuliskan kata tersebut!	
5.	Apakah kamu menganggap permainan ini bermanfaat atau tidak? (Jawab "ya" atau "tidak.")	

**Lampiran 3.** Format Kuisisioner Permainan ‘*Broken Chains*’

No	Pertanyaan	Jawab
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”.)	
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.”)	
3.	Apakah kamu merasa mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai kata tertentu pada saat teman 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?	
5.	Pertanyaan ini khusus bagi kamu yang menjadi “sandera.” Apakah kamu mendapatkan pengetahuan berupa kata baru yang dapat memperkaya kosakata bahasa Inggris kamu? (Jawab “ya” atau “tidak”)	
6.	Pertanyaan ini khusus bagi kamu yang menjadi “sandera.” Apakah kamu merasa mendapatkan tambahan pengetahuan (kata baru) bahasa Inggris? (Jawab “ya” atau “tidak”)	
7.	Apakah kamu menganggap permainan ini bermanfaat atau tidak? (Jawab “ya” atau “tidak.”)	

**Lampiran 4.** Hasil Observasi Permainan *Time Bomb's Counting Down*

No.	Sasaran Observasi	Hasil Observasi
1.	Suasana kelas tempat dilaksanakannya permainan, seperti fasilitas kelas, kapasitas kelas dan suasana dalam kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah siswa seharusnya berjumlah 37 orang tetapi yang hadir sebanyak 35 orang.</li> <li>• Suasana dalam dan luar kelas relatif kondusif (temperatur sejuk karena masih pagi, yaitu jam 8.30 WIB)</li> <li>• Fasilitas kelas: meja, kursi, papan tulis lengkap.</li> <li>• Siswa duduk berpasang-pasangan atau satu bangku untuk dua orang siswa.</li> <li>• Tidak ada tulisan bahasa Inggris di tembok, di dinding, atau di papan tulis.</li> </ul>
2.	Aktivitas siswa di dalam kelas seperti sikap pasif atau aktif, ekspresi muka dan lain-lain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersikap antusias saat diberitahu akan dikenalkan permainan <i>TBCD</i>. (Siswa aktif bertanya tentang apa yang harus dilakukan).</li> <li>• Saat siswa melakukan permainan, suasana kelas relatif sepi, hanya ada aktivitas menulis kata.</li> <li>• Saat permainan, beberapa siswa terlihat menerawang ke langit-langit kelas seakan-akan melihat 'kata' di langit-langit tersebut dan sebagian lagi melihat sekeliling seakan-akan mencari 'kata' sedang melayang-layang di dalam kelas (bukan 'nyontek').</li> <li>• Beberapa siswa terlihat tidak melakukan apa-apa (tidak banyak kata yang dituliskan).</li> <li>• Suasana mendadak ribut saat tiba waktu 'bom' akan meledak. Siswa yang duduk di bangku belakang diminta mengumpulkan hasil pekerjaan teman-temannya.</li> <li>• Saat pengelompokan hasil permainan, suasana kelas menjadi ramai, ada yang tertawa, ada yang berkomentar dirinya masuk kategori yang hidup, masuk rumah sakit dll.</li> </ul>
3.	Faktor di luar kelas yang dapat memengaruhi aktivitas siswa di dalam kelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suasana di luar kelas agak ramai karena kurang lebih 20 meter dari kelas ada kegiatan <i>class meeting</i>.</li> </ul>

**Lampiran 5. Hasil Observasi Permainan *Tail Eats Head***

No.	Sasaran Observasi	Hasil Observasi
1.	Suasana kelas tempat dilaksanakannya permainan, seperti fasilitas kelas, kapasitas kelas dan suasana dalam kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah siswa seharusnya berjumlah 37 orang tetapi yang hadir sebanyak 35 orang.</li> <li>• Suasana dalam dan luar kelas relatif kondusif (temperatur sejuk karena masih pagi, yaitu jam 9.15 WIB)</li> <li>• Fasilitas kelas: meja, kursi, papan tulis lengkap.</li> <li>• Siswa duduk berpasang-pasangan atau satu bangku untuk dua orang siswa.</li> <li>• Tidak ada tulisan bahasa Inggris di tembok, di dinding, atau di papan tulis.</li> </ul>
2.	Aktivitas siswa di dalam kelas seperti sikap pasif atau aktif, ekspresi muka dan lain-lain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersikap antusias saat diberitahu akan dikenalkan permainan <i>TEH</i>.</li> <li>• Saat siswa melakukan permainan, suasana kelas relatif sepi, hanya ada aktivitas menulis kata.</li> <li>• Saat permainan, beberapa siswa terlihat menerawang ke langit-langit kelas seakan-akan melihat 'kata' di langit-langit tersebut dan sebagian lagi melihat sekeliling seakan-akan mencari 'kata' sedang melayang-layang di dalam kelas (bukan 'nyontek').</li> <li>• Beberapa siswa terlihat berhenti menulis (kemungkinan 'macet').</li> <li>• Suasana mendadak ribut saat penghitungan mundur (dari 5 sampai 1) dilakukan, bahkan ada yang berusaha mencari 'contekan' ke temannya, tetapi percuma karena tidak nyambung.</li> <li>• Saat para siswa sedang mengumpulkan hasil tulisan, ada siswa yang berkomentar bahwa dia sering kebingungan mencari kata dengan huruf awal 'e'.</li> </ul>
3.	Faktor di luar kelas yang dapat memengaruhi aktivitas siswa di dalam kelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suasana di luar kelas kedua ini masih agak ramai karena kegiatan class meeting masih berlangsung. Mulai ada beberapa siswa melihat aktivitas permainan dari luar jendela tetapi hal ini tidak sampai mengganggu jalannya permainan.</li> </ul>

**Lampiran 6.** Hasil Observasi Permainan *Broken Chains*

No.	Sasaran Observasi	Hasil Observasi
1.	Suasana kelas tempat dilaksanakannya permainan, seperti fasilitas kelas, kapasitas kelas dan suasana dalam kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah siswa seharusnya berjumlah 37 orang tetapi yang hadir sebanyak 35 orang.</li> <li>• Suasana dalam dan luar kelas relatif kondusif tetapi cuaca di luar kelas mulai panas.</li> <li>• Fasilitas kelas: meja, kursi, papan tulis lengkap.</li> <li>• Siswa duduk berpasang-pasangan atau satu bangku untuk dua orang siswa.</li> <li>• Tidak ada tulisan bahasa Inggris di tembok, di dinding, atau di papan tulis.</li> </ul>
2.	Aktivitas siswa di dalam kelas seperti sikap pasif atau aktif, ekspresi muka dan lain-lain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersikap antusias saat diberitahu akan diadakan permainan "<i>Broken Chain</i>"</li> <li>• Pada permainan ketiga, banyak peserta yang bertanya mengenai permainan BC, terutama karena ada kemungkinan sanksi berupa 'tersandera' di depan kelas.</li> <li>• Siswa yang merasa memiliki cadangan kosakata terlihat percaya diri dan bersemangat, dan yang tidak terlihat bertanya-tanya jika yang 'tersandera' adalah dirinya.</li> <li>• Saat siswa melakukan permainan ini, suasana kelas sangat ramai terutama jika yang menulis terlihat lambat. Ada juga siswa terlihat berdiskusi dengan teman sebangku, mungkin berkompromi dalam penulisan.</li> <li>• Saat permainan terlihat banyak siswa membuka kamus</li> <li>• Tidak ada siswa yang menjadi "sandera" pada saat permainan.</li> <li>• Setelah dilakukan penghitungan jumlah kata, ternyata jumlah kata yang ditulis lebih. Setelah ditanya, ternyata ada siswa maju dua kali.</li> </ul>
3.	Faktor di luar kelas yang dapat mempengaruhi aktivitas siswa di dalam kelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suasana di luar kelas pada permainan ketiga semakin ramai dan bahkan beberapa siswa menonton permainan dari balik jendela dan ada yang berdiri di depan pintu kelas.</li> </ul>

**Lampiran 7.** Daftar Nama Siswa Kelas VIIIIF SMPN 3 Serpong Tahun Akademik 2007/2008

NO.	NAMA	NO.	NAMA
1.	Abdul Aziz	19.	Mas Nicky Gumilar
2.	Agung Rinaldi	20.	Muhamad Iqbal S.
3.	Amelia Rahayu	21.	Muh. Atyasyfanoto
4.	Arilia Sari A	22.	Nur Halim
5.	Bilal Qorbi Ibrahim	23.	Octa Harti Saputra
6.	Budi	24.	Perdana Priatna
7.	Benny Tirta Putra	25.	Puteri Dwi Yunita
8.	Chandra Pakalu	26.	Rezulhanisti
9.	Danan Surya Poetra	27.	Rifqi Witantyo Prawito
10.	Darius Alexander	28.	Rina Yulianti
11.	Edi Prabowo	29.	Ryandika
12.	Febri Saputra	30.	Samin Arizal
13.	Getar Dika Utama	31.	Samsul Suhaeri
14.	Grace Mey Lanie N.	32.	Seli Tusilawati
15.	Irfan Safitri	33.	Tri Kurnia Septian
16.	Katrina Noviari Cynthia	34.	Ulfiah Annisha
17.	Korri Annisa	35.	Viany Dwihana
18.	Maryam		

Catatan: Siswa yang tidak mengikuti ujicoba permainan adalah 1) Dinda Maharani, dan 2) Mitaka Tri Wirasta Purna

**Lampiran 8.** Daftar Nilai Ulangan Umum (NUU) dan Jumlah Perolehan Kata (JPK) pada Kelas VIIF SMPN 3 Serpong Tahun Akademik 2007/2008

No. Peserta	NUU	JPK	No. Peserta	NUU	JPK
1	4,25	37	21	4,75	37
2	3,25	22	22	3,25	18
3	4,25	47	23	4,75	38
4	5,25	43	24	4,25	21
5	4,25	57	25	5,75	30
6	4,25	19	26	2,75	17
7	5,50	42	27	6,25	36
8	3,75	37	28	6,00	24
9	5,00	35	29	7,75	28
10	4,50	21	30	6,50	42
11	4,75	29	31	5,75	10
12	4,75	43	32	6,50	23
13	5,00	61	33	4,25	18
14	6,00	37	34	6,50	69
15	4,00	32	35	6,75	54
16	4,75	14			
17	4,75	49			
18	4,50	20			
19	5,50	29			
20	4,25	49			

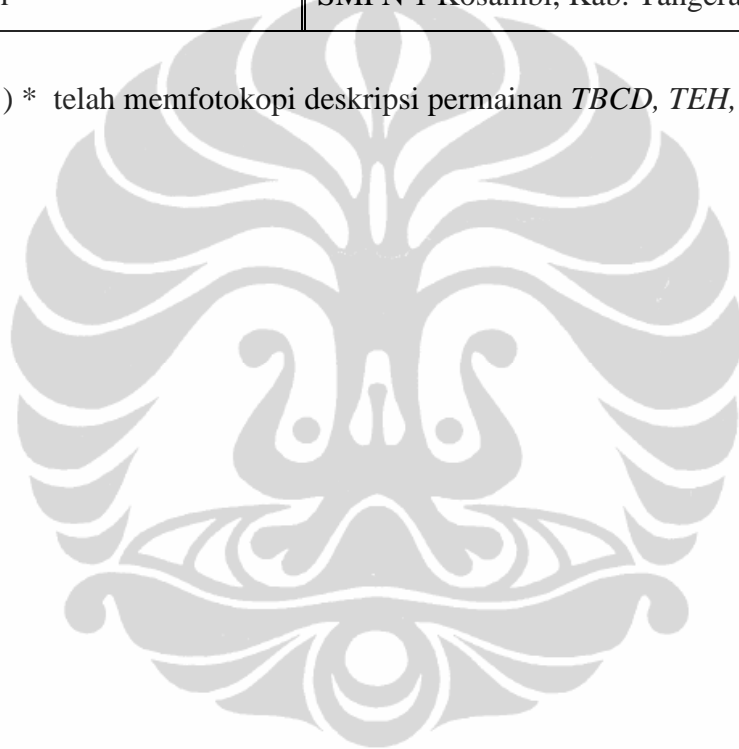


**Lampiran 9.** Daftar Nama Peserta Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) periode Desember tahun 2007 di Ruang 8 SMPN 215 Jakarta.

NO.	NAMA	NAMA
(1)	(2)	(3)
19.	Majid*	SMPN 133 Jakarta, Kep. Seribu
20.	Siti Saroh*	SMPN 142 Jakarta, Kep. Seribu
21.	Dwi Iriani*	SMPN 227 Jakarta Selatan
22.	Iis Arismaya*	SMPN 1 Tangerang, Kodya Tangerang
23.	Bahrudin*	SMPN 3 Tangerang, Kodya Tangerang
24.	Wiwi Purnama Dewi*	SMPN 2 Tangerang, Kodya Tangerang
25.	H. Mulyono Sobar*	SMPN 13 Tangerang, Kodya Tangerang
26.	Emmah Suhaenah*	SMPN 18 Tangerang, Kodya Tangerang
27.	Caswani*	SMPN 4 Tangerang, Kodya Tangerang
28.	Siti Noorzanah*	SMPN 1 Pamulang, Kab. Tangerang
29.	Elys S. Qodhariayah*	SMPN 2 Serpong, Kab. Tangerang
30.	Ucu Julaeha*	SMPN Pasar Kemis, Kab. Tangerang
31.	Sofi Indriyani*	SMPN 2 Pakuhaji, Kab. Tangerang
32.	Surono	SMPN 120 Jakarta
33.	Walsa Ruswanto*	SMPN 2 Mauk, Kab. Tangerang
34.	R. Ugih Sugesti*	SMPN 136 Plumpang, Jakarta Utara
35.	Wahidin	SMPN 3 Serpong, Kab. Tangerang
36.	A Fadly Ismail	SMPN 129 Warakas IV Jakarta Utara
37.	FL Sri Winarni	SMPN 123 Kelapa Gading
38.	Sri Sumaryati*	SMPN 114 Plumpang
39.	Titi Wartinah*	SMPN 23 Pademangan Jakarta Utara
40.	Abdul Madjid S*	SMPN 151 Plumpang Jakarta Utara
41.	Yetti Siti Hidayah*	SMPN 152 Sunter Jaya
42.	Nur'aini Salim	SMPN 121 Sunter Agung

(1)	(2)	(3)
43.	Hamami*	SMPN 231 Jakarta Utara
44.	Harayen Tambunan	SMPN 270 Kelapa Gading
45.	Hiras Sitanggung	SMPN 270 Kelapa Gading
46.	Sri Ning Rahayu*	SMPN 279 Jakarta Utara
47.	Bogajulu Nadapdap	SMPN 140 Jakarta Utara
48.	Salim	SMPN 1 Kosambi, Kab. Tangerang

Keterangan: 1) \* telah memfotokopi deskripsi permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC*.



**Lampiran 10.** Daftar Nama Pemalajar Kelas Privat

NO.	NAMA	Keterangan
1.	Jonathan Kikino	SMP Penabur, Bintaro, kelas VII
2.	Stacia Andani	SMP Stella Maris, Serpong, kelas IX

Catatan: sampel tulisan permainan *TBCD* dan *TEH* dari kedua pemelajar kelas privat ini diambil pada bulan Desember 2007 dan keduanya telah mengenal kedua permainan ini lebih dari dua tiga tahun.



Lampiran 11. Contoh Hasil Permainan TBCD oleh Pemelajar Kelas Privat

Pen	Bow	Boy	Dinner
Pencil	Bowl	Hard <del>so</del>	Corn
Water	When	Some	Leaf
Glass	Where	Miss	Plant
Ruler	Never	Good	Fafer
Book	Sleep	Sorry	Road
Dress	Bear	<del>to</del> Soon	Dream
Draw	Mango	Film	(to)
Foot	Hard	Carpet	Night
Ball	Easy	Blue	* Rodio
Home	Milk	Bottle	e
Work	Tea	Box	
Tooth	Coffee	Can	
Fake	Chill	Champion	
Swim	Hot	Grand	
Drink	Cold	Stop	
Basket	Date	Oil	
Golf	Colour	Coconut	
Bread	Jelly	Chocolate	
Devil	Cup	Speal	
Window	Horse	Busy	
Angry	Pig	Clumsy	
Enter	Pig	Noisy	
Never	Lot	White	
Sick	Girl	Break Fast	

**Lampiran 12.** Contoh Hasil Permainan TBCD oleh Pemelajar Kelas Reguler

Car	ghost
chair	hospital
motor cycle	fish
table	girl
door	Big
Chair	long
pen	Fun
pencil	Nurse
people	Doctor
mosque	sit
magic	<del>down</del> Cut
<del>morning</del> sleep	before
morning	go
Dog	to
Cat	talk
Fun	Train
Ball	passenger
shoes	
hand	
head	
Bag	
swimming	
she	
he	
don't	
computer	
drink	
eat	

**Lampiran 13.** Contoh Hasil Permainan TBCD oleh Pengajar Bahasa Inggris

<input type="checkbox"/>	nice	-	looks	floor	walk	
<input checked="" type="checkbox"/>	Kind	-	takes	wall	run	
<input type="checkbox"/>	lazy	-	swim	Ceiling	fast	
<input type="checkbox"/>	clever	-	study	shoe	tiger	
<input type="checkbox"/>	big	-	lesson	brush	duck	
<input type="checkbox"/>	Fast	-	appear	attempt	mat	
<input type="checkbox"/>	tall	-	boom	try		
<input type="checkbox"/>	thin	-	Chair	Cry.		
<input type="checkbox"/>	listen	-	black	polite		49
<input type="checkbox"/>	stupid	-	blue	careful		
<input type="checkbox"/>	cook	-	teacher	expensive		12
<input type="checkbox"/>	hear	-	student	beautiful		
<input type="checkbox"/>	Sing		bench	ugly		
	dance		colour	stingy		
			pen.			





Lampiran 14. Contoh Hasil Permainan TEH oleh Pemelajar Kelas Privat

<input type="checkbox"/>	Coyote	1	2/4.
<input type="checkbox"/>	ear		
<input type="checkbox"/>	rose		
<input type="checkbox"/>	end		
<input type="checkbox"/>	die	5	
<input type="checkbox"/>	east		
<input type="checkbox"/>	Tie		
<input type="checkbox"/>	<del>East</del> Easter		
<input type="checkbox"/>	Ride		
<input type="checkbox"/>	Embassy	10	
<input type="checkbox"/>	yesterday		
<input type="checkbox"/>	year		
<input type="checkbox"/>	nest		
<input type="checkbox"/>	Think		
<input type="checkbox"/>	bill	15	
<input type="checkbox"/>	lose		
<input type="checkbox"/>	Exit		
<input type="checkbox"/>	<del>Trough</del> Trough		
<input type="checkbox"/>	hitting		
<input type="checkbox"/>	gun	20	
<input type="checkbox"/>	Nice		
<input type="checkbox"/>	EXPIRE		
<input type="checkbox"/>	EXPOSE		
<input type="checkbox"/>	EXPLOIT		
<input type="checkbox"/>	Tank	25	
<input type="checkbox"/>	kick		
<input type="checkbox"/>	KISS		
<input type="checkbox"/>	Satan		
<input type="checkbox"/>	North		

Need more exercises of  $\Phi$

Lampiran 15. Contoh Hasil Permainan TEH oleh Pemelajar Kelas Reguler

goose .  
eraser .  
rabbit .  
fools .  
Sick .5  
Krab .  
big .  
go .  
or .  
roots 10  
Sit .  
take .  
eat .  
talke .  
eind 15  
dout .  
time .  
eagle .  
eeg .  
ghost 20  
to .  
our .  
round .  
dott .  
~~ok~~ long 25  
~~ok~~ going .  
~~ok~~ ~~ok~~ give .



Lampiran 16. Contoh Hasil Permainan BC oleh Pemelajar Kelas Reguler

Love - Ulfiah  
exit - Chandra  
Torment - Nicky  
Time - Tri kurnia  
eat - Febr  
tool - Samu  
lose - Riky  
eagle - Nurhalim  
enjoy - Rhina  
you - Chatrie  
ugly - Maryam  
year - Seli  
room - Oksa  
house - Perdana  
example - Vian  
end - Amelia  
dog - Beni  
good - Dika  
do - Darius  
off - Agung  
four - Syifa  
Run - Samsul  
Nice - Badi  
everyday - Dhinda  
Yesterday - Putry  
Yes - Irvan  
Sheep - Aziz  
Pig - Kory

grow - Lia  
win - Samin  
nose - Rezul  
eleven - ~~Agar~~ Iqbal  
Near - Grace  
Rock - Danan  
click - Rianidiz  
key - Bibi

Lampiran 17. . Keterangan dari Kepala SMP Negeri 3 Serpong, Tangerang



**PEMERINTAH KABUPATEN TANGERANG  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SMP NEGERI 3 SERPONG**

**Jl. Buana Kencana Sektor 12 BSD Kode Pos 15318  
Telp. (021) 75870914 Fax. (021) 75870914**

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 900/421.3/317/SMPN.3 Srp.**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Serpong Kabupaten Tangerang dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : **SALIM, S.Pd.**  
N I P : 131224555  
Tempat/Tanggal lahir : Lumajang, 12 April 1970  
Pangkat/Golongan ruang : Penata/III/c  
Pendidikan : S1/A.IV  
J u r u s a n : Bahasa Inggris

Telah melaksanakan pengenalan permainan *Time Bomb's Counting Down, Tail Eats Head,* dan *Broken Chains* untuk keperluan kelengkapan data Karya Proyek yang berjudul "INOVASI PERMAINAN SEBAGAI UPAYA MEMPERKAYA KOSAKATA DAN MEMPERKUAT KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA BAHASA INGGRIS" Pengenalan permainan tersebut telah dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2008..

Demikian keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Serpong, 16 Juni 2008



**Drs. H. NINDIN KOMARUDIN**  
NIP 131096988