

BAB 2

RASIONAL KARYA PROYEK

2.1 Peran Kosakata dalam Belajar Bahasa Asing

Memelajari suatu bahasa berarti juga mempelajari kosakata bahasa tersebut. Hal ini berdasarkan pada fakta bahwa setiap bahasa mempunyai kata (Thornbury, 2002). Berhubungan dengan peran kosakata, Long dan Richards (1987) menyatakan bahwa kosakata merupakan sebuah komponen penting dari semua penggunaan bahasa. Selanjutnya, Biber et.al. (1999) menyatakan bahwa kata merupakan unsur-unsur dasar bahasa. Berdasarkan ketiga pendapat ini, kosakata memiliki peran penting dalam bahasa sehingga peran penting kosakata ini tidak boleh diabaikan.

Pemelajar bahasa Inggris yang memiliki kosakata luas dapat mempelajari bahasa tersebut dengan mudah. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dinyatakan oleh Nunan (1999) bahwa seorang yang memiliki kosakata yang luas akan mampu memahami pesan dari teks lisan dan tulis meskipun ia tidak mengetahui struktur gramatikal dari teks tersebut. Thornbury (2002) juga mengakui bahwa perolehan kosakata ini penting, bahkan lebih penting dari tata bahasa, karena dengan kosakata pemelajar dapat mengungkapkan begitu banyak hal. Dengan demikian, upaya pencapaian tingkat perolehan kosakata yang memadai perlu dilakukan oleh setiap pemelajar bahasa.

Upaya peningkatan perolehan kosakata oleh pemelajar bahasa perlu difasilitasi oleh guru dalam proses pembelajaran dalam kelas. Menurut Nunan (1999), pengajaran kosakata merupakan aspek yang fundamental dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa. Selanjutnya, Permen Mendiknas RI No. 22 Tahun 2006, yaitu dalam ruang lingkup mata pelajaran bahasa Inggris SMP/MTs mencatumkan penggunaan kosakata, tata bahasa, tata bunyi dan tata tulis sebagai bagian kompetensi linguistik dan kompetensi linguistik ini termasuk salah satu dari kompetensi pendukung pembelajaran bahasa Inggris. Meskipun kosakata merupakan elemen bahasa yang fundamental, dalam pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan Permen Mendiknas di atas, kosakata tidak ditempatkan sebagai

komponen utama pembelajaran bahasa asing. Oleh sebab itu, guru perlu memfasilitasi upaya pemerayaan kosakata pembelajar.

2.2 Pengertian Kosakata dan Kata

Kosakata (*vocabulary*) oleh Richards dan Schmidt (2002) didefinisikan sebagai “*A set of lexemes, including single words, compound words and idioms*”(h.580). Selanjutnya, Richards dan Schmidt (*ibid*) mendefinisikan kata (*word*) sebagai “*The smallest of the linguistic unit which can occur on its own in speech or writing*”. Berdasarkan definisi kosakata dan kata menurut Richards dan Schmidt ini, ‘kosakata’ memiliki arti yang lebih luas dibanding arti ‘kata’. Penggunaan kata ‘kata’ atau ‘*word*’ digunakan apabila diacukan pada makna yang berupa unit-unit tunggal yang bisa dihitung. Dalam konteks penggunaan istilah kosakata dalam karya proyek ini, kosakata diacukan pada satu kesatuan yang merupakan kekayaan perbendaharaan kata pembelajar bahasa.

Menurut Biber et. al. (1999), definisi kata tidaklah gamblang dan jelas. Namun demikian, Biber et.al. menjelaskan karakteristik kata dari sudut pandang kemandirian kata, yaitu 1) secara fonologis, kata didahului dan diikuti oleh jeda; 2) secara ortografis, kata ditandai adanya spasi atau tanda baca; 3) secara sintaktik, kata dapat digunakan secara tunggal; dan 4) secara semantik, kata dapat ditugasi membawa satu atau lebih makna kamus. Pengertian ‘kata’ dalam kaitannya dengan permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* akan mengacu pada pendapat yang dinyatakan oleh Biber et.al di atas. Alasannya adalah adanya kemungkinan pembelajar menuliskan kata dalam permainan tersebut berdasarkan kriteria 1, 2, 3, atau 4. Misalnya, dalam satu format kolom, pembelajar mungkin menulis kata ‘*run*’ dan ‘*after*’ dalam satu frasa untuk makna ‘mengejar’ sehingga ditulis ‘*run after*’ dan tulisan ‘*run after*’ dianggap satu kata. Kemungkinan lainnya, pembelajar menuliskan kata ‘*run*’ dan ‘*after*’ pada baris yang berlainan, kata ‘*run*’ tersebut dianggap satu kata dan ‘*after*’ satu kata. Pada penghitungan pertama berpedoman pada pertimbangan secara semantik dan yang kedua berpedoman pada pertimbangan secara ortografis dan sintaktik.

Berdasarkan fungsi utama dan sifat gramatikal kata, Biber et.al. (1999) mengelompokkan kata ke dalam tiga kelas kata utama, yaitu kata leksikal (*lexical words*), kata tugas (*function words*), dan interjeksi (*inserts*). Namun, berdasarkan makna yang berhubungan dengan kata, Thornbury (2002) secara sederhana mengelompokkan kata ke dalam dua kelas kata, yaitu '*grammatical words*' dan '*content words*'. Sebenarnya, kata gramatikal (*grammatical words*) menurut Thornbury sama dengan kata tugas (*function words*) menurut Biber et.al. Perbedaan pengelompokan kelas kata antarkeduanya terletak pada kata interjeksi yang tidak dicantumkan oleh Thornbury.

Biber et.al (1999) menyatakan bahwa kata leksikal, yaitu nomina, verba, ajektiva, dan adverbial, merupakan pembawa makna utama dalam sebuah teks. Thornbury (2002) juga menyatakan hal senada, keempat jenis kata tersebut membawa banyak muatan informasi. Aitchison (2003) menyampaikan pendapat yang sedikit berbeda mengenai jumlah jenis kata pembawa makna tersebut. Dari kata yang termasuk ke dalam '*content words*', Aitchison lebih menekankan peran nomina, verba, dan ajektiva sebagai pembawa pesan yang utama dalam bahasa Inggris, dan menyebutnya "*the building blocks of English.*" Oleh karena kata leksikal merupakan kata pembawa makna yang utama, dalam permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC*, kelas kata ini berkecenderungan muncul sebagai kelas kata yang paling banyak berhasil dituliskan oleh pemelajar.

2.3 Pemerolehan Kosakata Bahasa Asing

Menurut Yule (1983), pemerolehan bahasa kedua (asing) oleh pemelajar terkendala oleh keterbatasan waktu berinteraksi dengan bahasa tersebut, yakni hanya beberapa jam per minggu di sekolah. Selanjutnya, Widdowson (1990) menyatakan bahwa kita belajar bahasa agar kita dapat menyelesaikan urusan-urusan yang kita hadapi. Ini berarti bahwa seseorang belajar bahasa agar dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya tersebut. Kenyataannya, bahasa asing yang dipelajari pemelajar memiliki keterbatasan dalam hal penggunaannya. Pemelajar tidak dapat secara leluasa menggunakan bahasa asing yang dipelajarinya dalam kehidupannya sehari-hari. Padahal, menurut Lee (1980)

memelajari bahasa asing itu sebaiknya dengan cara menggunakannya. Dengan menggunakan bahasa yang dipelajari, pelajar memiliki kesempatan untuk memperoleh kata baru dan memelihara kata yang sudah tersimpan. Kata tersimpan yang digunakan akan mengalami proses pengingatan kembali (*retrieval*) sehingga kata tersebut menjadi semakin kuat dalam ingatan pelajar.

Allwright dan Bailey (1991) menyatakan, “*In the process of interacting, learners have opportunities to negotiate meaning by seeking further input*” (h. 120). Interaksi dalam kelas memberikan kesempatan pelajar memperoleh *input* bahasa. Pengertian *input* menurut Richards dan Schmidt (2002) adalah bahasa yang didengar atau diterima oleh pelajar dan dari bahasa tersebut dia belajar. Selanjutnya, Allwright dan Bailey (*ibid*) mengartikan *input* sebagai bahasa yang didengar atau dibaca oleh pelajar. Menurut Brown (2000), *input* dalam pembelajaran bahasa kedua adalah penggunaan bahasa yang bermakna dalam konteks yang sesuai yang disampaikan oleh guru kepada pelajar dalam kelas. Apabila kesempatan untuk berinteraksi dengan bahasa yang dipelajari tersebut terbatas, *input* yang diterimanya pun juga terbatas.

Tidak semua *input* bahasa yang diterima pelajar dapat disimpan dalam ingatannya. Hanya sebagian dari *input* yang dapat disimpan sebagai *intake* (Allwright dan Bailey, 1991). Menurut Richards dan Schmidt (2002) *intake* berarti bagian bahasa yang benar-benar ‘masuk’ ke dalam ingatan pelajar dan bagian tersebut memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran bahasa. Sementara itu, Brown (2000) menyatakan bahwa *intake* ini merupakan bagian dari semua *input* yang benar-benar disimpan dalam ingatan jangka panjang. Demikian halnya dengan kosakata sebagai bagian *input* bahasa, tidak semua kata yang diterima pelajar pada saat berinteraksi dalam kelas dapat diubah menjadi *intake* dan menjadi bagian dari entri-entri kata *mental lexicon*-nya.

Mental lexicon (Aitchison, 2003) merupakan tempat penyimpanan kata terperoleh. Sementara itu, Thornbury (2002) mendefinisikan *mental lexicon* sebagai sebuah sistem yang terorganisir sangat rapi dan saling berkaitan. Keberadaan kata dalam *mental lexicon* ini perlu dipelihara agar tidak mengalami proses pelupaan (*forgetting process*). Berkenaan dengan proses pelupaan ini,

Thornbury (2002) menyatakan bahwa hampir 80% materi yang diterima hilang (terlupakan) dalam waktu 24 jam. Agar proses pelupaan ini tidak terjadi, baik sebagian atau seluruhnya, materi yang telah diterima dan disimpan dalam ingatan (*memory*) tersebut perlu dikelola dengan baik.

Menurut Baddeley (1999), ingatan terdiri dari tiga, yaitu 1) ingatan pancaindera (*sensory memory*); 2) ingatan jangka pendek atau ingatan yang masih berproses (*short-term or working memory*); dan 3) ingatan jangka panjang (*long-term memory*). Selanjutnya, Baddeley juga menambahkan bahwa ingatan jangka panjang dapat bertahan lama. Dengan demikian, 'data' ingatan, misalnya kata, yang masih berada dalam ingatan jangka pendek perlu segera ditransfer ke dalam ingatan jangka panjang agar proses pelupaan atau kehilangan sebagian dari 'data' tersebut tidak terjadi. Upaya pemindahan suatu 'data' dari ingatan jangka pendek ke dalam ingatan jangka panjang ini dapat berupa pengaksesan secara berulang.

Richards and Rodgers (2002) menyatakan bahwa semakin sering penjejakan ingatan dilakukan, ingatan tersebut menjadi semakin kuat dan lebih mudah diingat kembali di kemudian hari. Berkaitan dengan frekuensi mengingat kata, Nation (2002) berpendapat bahwa bertemu sekali dengan suatu kata tidaklah cukup, sehingga diperlukan pengulangan yang dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas retensi terhadap pengetahuan tentang kata tersebut. Selanjutnya Nation: (*ibid*: 76) menekankan bahwa pengulangan tersebut harus segera dilakukan agar proses pelupaan tidak terjadi. Thornbury (2002) menambahkan bahwa kata yang dijumpai saat kegiatan membaca memiliki kemungkinan yang baik untuk diingat kembali apabila kata tersebut telah dijumpai sebelumnya paling tidak sebanyak tujuh kali dalam jeda waktu tertentu.

Dengan demikian, agar kata yang telah disimpan dalam *mental lexicon* pemelajar memiliki daya retensi yang semakin kuat, pemelajar perlu diberikan kesempatan untuk mengakses kembali cadangan kata terperoleh. Pengaksesan cadangan kata terperoleh ini dapat dilakukan melalui suatu kegiatan dalam proses pembelajaran di kelas, misalnya dengan menerapkan permainan berbasis kosakata.

2.4 Permainan dalam Pemelajaran Bahasa Asing

Menurut Brown (2000), pengajaran (*teaching*) tidak dapat dipisahkan dari pemelajaran (*learning*). Selanjutnya, dia menyatakan bahwa pengajaran berarti 1) membimbing dan memudahkan proses pemelajaran; 2) membuat pemelajar mampu belajar; dan 3) menciptakan kondisi untuk belajar. Berhubungan dengan aspek pemelajaran bahasa, Allwright dan Bailey (1991) menyebutkan tiga aspek, yaitu 1) silabus (bahan ajar), 2) metode, dan 3) suasana. Berdasarkan kedua pendapat ini, dapat dikatakan bahwa pengajarlah orang yang bertanggungjawab menyiapkan bahan ajar dan menyajikannya kepada para pemelajar melalui interaksi dalam kelas. Selain itu, pengajar harus memfasilitasi pemelajar agar dapat memelajari bahan ajar, dalam hal ini bahasa Inggris secara mudah dengan hasil yang optimal. Hasil pemelajaran yang optimal ini dapat diraih apabila proses interaksi yang ada berada pada kondisi yang kondusif bagi pemelajaran yang efektif.

Menurut Wright, Betteridge, dan Buckby (1981) pemelajaran bahasa merupakan pekerjaan yang sulit. Setiap saat pemelajar harus terus berusaha untuk memahami, mengulang dan menggunakan bahasa yang baru dipahami tersebut dalam ragam lisan atau tulis. Selanjutnya, mereka menyatakan bahwa permainan dapat membantu pemelajar untuk mempertahankan minatnya dalam belajar bahasa. Berdasarkan pendapat ini, permainan memiliki peran yang signifikan dalam pemelajaran bahasa asing. Namun, permainan yang dimaksud di sini sebaiknya permainan yang di dalamnya terdapat aktivitas yang dapat memudahkan proses pemelajaran bahasa asing tersebut.

Persiapan proses pemelajaran yang kondusif ini dapat ditempuh dengan menciptakan rasa senang dalam belajar. Menurut de Porter, Reardon dan Singer-Nouri (1999), rasa senang akan membuat pemelajar menjadi siap belajar dengan lebih mudah dan rasa senang tersebut juga bisa mengubah sikap negatif dalam belajar. Berhubungan dengan perasaan senang ini, Hadfield (1999) berpendapat bahwa perasaan senang dapat dimunculkan dalam proses pemelajaran melalui pengintegrasian permainan. Selanjutnya, menurut Lee (1980), permainan dapat membuat proses pemelajaran bahasa asing menjadi hidup. Selain itu, menurut

Thornbury (2002), adanya unsur kompetisi dalam permainan dapat menggugah pemelajar yang paling malas pun untuk berpartisipasi aktif dalam permainan. Perasaan senang dan keinginan berpartisipasi aktif dalam permainan ini dapat memudahkan pemelajar untuk membuka diri bagi proses pembelajaran bahasa secara keseluruhan.

2.5 Permainan Berbasis Kosakata Bahasa Inggris

Pemelajaran kosakata, menurut Rasinski dan Padak (2004), sebaiknya menyenangkan, dan pemelajaran yang menyenangkan ini dapat dicapai melalui permainan atau aktivitas lain yang sejenis. Thornbury (2002) memperkenalkan permainan sebagai salah satu cara pemelajaran kosakata, antara lain: *Word clap*, *Word snap*, *Coffeepot*, dan *Noughts and crosses*. Permainan berbasis kosakata yang lain juga dimuat dalam Nation (1994), seperti *Vocabulary Exchange Game*, *Word Building*, *Prefixes: a Word Game*, dan seterusnya. Ini menunjukkan bahwa pemelajaran kosakata memang baik diselenggarakan dalam bentuk permainan.

Nation (2001) menyatakan bahwa pengetahuan pemelajar tentang sebuah kata bertambah jika pemelajar tersebut bertemu dengan kata tersebut berkali-kali. Selanjutnya, menurut Thornbury (2002), pemelajar bukan hanya perlu mempelajari banyak kata tetapi juga mengingat kata-kata tersebut. Thornbury juga menambahkan bahwa belajar adalah kegiatan mengingat dan pengetahuan kosakata diperoleh melalui upaya penambahan kata satu per satu. Berdasarkan pendapat di atas, pemelajar bahasa Inggris perlu diberi kesempatan untuk bertemu dan mengingat kata yang telah diperoleh, misalnya melalui aktivitas permainan berbasis kosakata.

Menurut Rasinski dan Padak (2004) pemelajaran kosakata berarti menambah kata, ide, atau konsep baru ke dalam kamus mental (*mental dictionary*). Selanjutnya, Rasinski dan Padak menyatakan bahwa dua hal terjadi dalam pemelajaran kosakata, yaitu 1) upaya penambahan kata yang berarti memperluas kosakata dan 2) pendalaman pemahaman terhadap kata yang telah ada dalam kamus mental tersebut. Upaya penambahan jumlah kata terperoleh dan

pendalaman pemahaman mengenai kata-kata tersebut akan memperkaya kosakata yang ada dalam *mental lexicon* pemelajar.

Entri kata yang ada dalam *mental lexicon* perlu dipelihara melalui upaya pengaksesan kembali, yaitu dengan cara menggunakannya. Menurut pendapat Nation (2001), penggunaan kata secara garis besar dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu 1) secara reseptif (menerima) dan 2) secara produktif (menghasilkan). Selanjutnya, Nation (*ibid*: 25) menjelaskan bahwa penggunaan kosakata secara reseptif meliputi aktivitas memerhatikan bentuk kata dengan cara mendengar atau membaca dan mengingat maknanya. Penggunaan kosakata secara produktif mencakup pengekspresian sebuah makna melalui ujaran atau tulisan, mengingat maknanya dan menghasilkan bentuk kata (lisan atau tulis) yang sesuai. Berdasarkan pendapat ini, penggunaan kosakata dalam permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* sebagian besar termasuk penggunaan secara produktif.

Permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* merupakan permainan berbasis kosakata yang menekankan pada keakuratan bentuk tulis kata (*TBCD* dan *TEH*) dan bentuk tulis dan lisan kata (*BC*). Ketiga permainan ini sama-sama memerlukan kemampuan mengakses kata dari dalam ingatan (*memory*). Permainan yang menekankan pada keakuratan bahasa oleh Hadfield (1999) disebut '*linguistic game*'. Selain itu, Hadfield juga menyebut permainan yang diancang untuk mengokohkan makna kata dalam ingatan pemelajar sebagai '*memorizing game*'. Permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* termasuk dalam kategori keduanya.

2.6 Pemilihan Nama Permainan

Pemberian nama yang tepat untuk sesuatu perlu dilakukan karena nama dapat memberikan gambaran awal mengenai sesuatu yang direpresentasikan oleh nama tersebut. Berkenaan dengan pemberian nama ini, Brinton (2000) menyatakan, "*Because we believe that there is an inevitable connection between a word and the thing it represents, the word is very powerful: names are extremely important ...*" (h. 4). Pemberian nama "*Time Bomb's Counting Down (TBCD)*", "*Tail Eats Head (TEH)*", dan "*Broken Chains (BC)*" untuk ketiga permainan dalam karya proyek ini dimaksudkan agar permainan ini dapat membuat

pemelajar mengenalinya dengan mudah. Selain itu, pemberian nama ini dapat membuat pemelajar tertarik dan berkeinginan untuk mencobanya.

Permainan pertama diberi nama "*Time Bomb's Counting Down*" karena di dalamnya terdapat upaya membawa pemelajar ke dalam situasi imajiner yang menyerupai suasana adanya sebuah bom waktu. Pemelajar diumpamakan sedang berada dalam sebuah area yang ada bom waktunya dan bom tersebut segera meledak dalam waktu 5 (lima menit). Apabila ada bom waktu, tentu pemelajar harus melarikan diri. Dalam permainan ini, upaya melarikan diri tersebut digantikan dengan kegiatan menulis kata sebanyak-banyaknya selama lima menit. Jumlah kata yang diperoleh diumpamakan dengan jarak tempuh yang dicapai pada saat melarikan diri. Selain itu, pengelompokan hasil tulisan ke dalam beberapa zona, seperti yang ada dalam sebuah ledakan bom waktu, membuat permainan ini tepat diberi nama seperti di atas.

Permainan kedua diberi nama "*Tail Eats Head (TEH)*" juga dimaksudkan agar pemelajar tertarik dan berkeinginan untuk mencobanya. Pemberian nama seperti ini didasarkan pada aktivitas inti permainan, yaitu menuliskan kata sebanyak-banyaknya dengan ketentuan huruf terakhir atau 'ekor' kata sebelumnya menjadi huruf awal atau 'kepala' kata selanjutnya. "*Kata Bersambung,*" atau "*Chained Words*" sebenarnya bisa dijadikan nama permainan ini, tetapi istilah "*Tail Eats Head*" atau "*Ekor Makan Kepala*" terdengar lebih unik karena pada umumnya mulut yang berada di bagian kepala yang makan, bukan ekor.

Permainan ketiga diberi nama "*Broken Chains*" atau "*Rantai Putus*" karena alasan yang sama seperti permainan pertama dan kedua. Namun pemilihan istilah "*Broken Chains*" dianggap tepat untuk permainan ini karena aktivitas inti permainan, yaitu peserta menuliskan kata di papan tulis secara bergantian berdasarkan urutan tempat duduknya dalam kelas dan hal ini diumpamakan seperti sebuah rangkaian rantai. Meskipun cara penulisan kata dalam permainan ini seperti dalam *TEH*, permainan ini berbeda. Setiap peserta menuliskan sebuah kata (dalam *TEH* sebanyak-banyaknya) di papan tulis (dalam *TEH* di atas kertas). Selain itu, peserta yang tidak dapat menuliskan kata dengan sesuai ketentuan

“disandera”. Peserta yang “disandera” diumpamakan sebagai “*broken chain*” yang perlu “direparasi”.

2.7 Permainan *TBCD*

Menurut Hedge (2002), ada sejumlah kata yang dapat dipanggil kembali dari dalam ingatan (*memory*) dan digunakan secara otomatis. Selanjutnya, Hulme et.al (1991) menyatakan, “...*the suggestion here is that all the items recalled in a memory span task are rehearsed, but all the items are more likely to be successfully recalled if long-term memory information about them is also available*” (h. 692). Dengan demikian, seorang pelajar bahasa asing lebih mungkin dapat berhasil mengingat kembali kata yang diinginkan jika informasi mengenai kata tersebut tersedia dalam ingatan jangka panjang pelajar.

Henderson (1999) menyatakan bahwa beberapa metode dapat digunakan untuk mengetes ingatan (*memory*). Metode yang biasa digunakan adalah mengingat secara bebas (*free recall*), mengingat berketentuan (*cued recall*), dan pengenalan (*recognition*). Model pengetesan ingatan dengan menggunakan metode *free recall* ini juga dilakukan oleh Baddeley (1999). Baddeley juga memberikan daftar kata kepada pelajar dan memintanya membaca daftar tersebut. Kemudian pelajar mengingat kembali kata yang ada dalam daftar tersebut secara bebas, tanpa harus sesuai dengan urutan dalam daftar. Dengan demikian, metode *free recall* oleh Baddeley ini lebih memfokuskan pada pengetesan kemampuan mengakses ingatan jangka pendek.

Dalam permainan *TBCD*, pelajar berusaha menuliskan kata yang muncul dalam ingatannya secara bebas sehingga permainan ini juga melibatkan proses pemanggilan kata secara bebas (*free recall*). Namun, ada perbedaan antara metode mengingat yang digunakan oleh Baddeley (1999) dan metode mengingat dalam *TBCD*. Pelajar tidak diberikan daftar kata sebelumnya sehingga kata yang pelajar tuliskan dapat berupa kata yang baru diingat (*short-term memory*) atau kata yang sudah tersimpan lama (*long-term memory*). Meskipun demikian, antarkeduanya terdapat persamaan, yaitu sama-sama melibatkan pencarian (*mental search*) untuk memperoleh kata yang pernah diingat.

Pada model *free recall* Baddeley di atas, pemelajar memanggil kata yang diberikan dalam bentuk daftar tersebut dengan mengandalkan bentuk kata (lisan atau tulis) dan, pada permainan *TBCD*, pemelajar dapat memanggil kata dari dalam ingatan dan menuliskannya berdasarkan hubungan makna (*semantic relation*), kemiripan bentuk kata (*written* dan *spoken form*), dan hubungan sintaksis (*syntactic relation*). Berhubungan dengan proses pencarian kata (*mental search*) ini, Aitchison (2003:215) menyatakan, “*Human behave like jugglers when they use the mental lexicon, in that they have to deal with semantic, syntactic and phonological information at the same time.*” Dengan demikian, kata yang berhasil diingat dan dituliskan dalam permainan *TBCD* dapat dianalisis berdasarkan strategi pengaksesan kata dalam *mental lexicon*.

Hubungan antarkata berdasarkan relasi makna dapat berupa relasi makna antarkata seperti koordinasi, superordinasi, sinonim, antonim, kolokasi dan seterusnya. Berdasarkan temuan Aitchison (2003) mengenai hubungan kata yang diambil dari hasil tes “*word association test*”, hubungan antarkata berdasarkan relasi makna secara berturut-turut meliputi hubungan koordinasi (*coordination*), kolokasi (*collocation*), superordinasi (*superordination*), dan sinonim (*synonymy*). Namun, antonim (*antonymy*) tidak muncul sebagai kelompok kata dominan menjadi respon terhadap stimulus yang ada. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor pilihan kata stimulus dalam tes asosiasi makna tersebut karena tidak semua kata memiliki antonim. Kata yang dijadikan stimulus tes tersebut adalah kata *butterfly*, *hungry*, *red*, dan *salt*. Hubungan antarkata seperti hasil tes asosiasi ini juga terdapat dalam hasil tulisan pemelajar pada permainan *TBCD* yang dibahas secara terperinci pada bab selanjutnya.

Agar diperoleh pemahaman lebih jelas mengenai hubungan antarkata berdasarkan relasi makna seperti di atas, berikut ini secara berturut-turut dijelaskan mengenai relasi makna koordinasi (termasuk superordinasi), kolokasi, sinonim, dan antonim.

Menurut Aitchison (2003), relasi makna antarkata koordinasi atau *coordination* atau yang ada di bawah satu kata superordinasi (*hyperonym*) kadang-kadang disebut *co-hyponym*. Yule (1985) mendefinisikan *co-hyponym* sebagai dua

kata atau lebih yang memiliki kata superordinasi sama adalah *co-hyponym*. Selanjutnya, Yule memberi contoh kata *horse* dan *dog* adalah *co-hyponym* dan kata superordinasi-nya adalah *animal*.

Kolokasi adalah hubungan antarkata yang biasa ada secara bersama-sama (Nation, 2001). Selanjutnya, Nation menyatakan bahwa kolokasi ini merupakan salah satu dari banyak relasi antarkata yang menghubungkan interpretasi yang tepat dengan penggunaan kosakata secara produktif. Jumlah kolokasi ini, menurut Nation, sangat banyak. Hubungan kolokasi bervariasi, misalnya antarkata leksikal dan kata tugas, kata leksikal dan kata leksikal leksikal, dan seterusnya. Dalam “*I am afraid of dog*”, kata “*afraid*” berkolokasi dengan kata “*of*”. Begitu juga halnya dengan kata *beautiful* dan *girl* dalam “*I met a beautiful girl yesterday*” juga merupakan hubungan kolokasi.

Sinonim, menurut Cruse (1985), adalah sepasang atau lebih leksikal tertentu yang mengandung satu persamaan semantik antara suatu kata dengan yang lainnya. Namun, tingkat kesamaan antarpasangan sinonim tidaklah sama. Misalnya, hubungan sinonim antarkata *kill* dan *murder* dan hubungan sinonim antarkata *glad* dan *happy* berbeda tingkat kesamaannya. Pasangan kata bersinonim kedua lebih tinggi tingkat kesamaannya. Kata *kill* dan *murder* tidak bisa saling menggantikan, sedangkan pasangan kata *glad* dan *happy* relatif bisa saling menggantikan.

Menurut Cruse (1985), antonim memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) bertingkat; 2) anggota pasangan antonim mengacu pada sifat seperti panjang, kecepatan, berat, akurasi dll; 3) pasangan kata antonim tidak secara tegas membagi *domain* kata. Antonim menurut Fromkin et.al (1990) kata yang memiliki arti berlawanan. Namun demikian, sifat dasar dari kedua kata berantonim memiliki sifat semantik (*semantic property*) sama kecuali hanya satu yang tidak. Kata *beautiful* dan *ugly* merupakan antonim. Kedua kata ini sama-sama mengenai rupa wajah manusia, yang satu “enak” dipandang dan yang satunya tidak.

Permainan *TBCD* ini dapat digunakan di awal (kegiatan pembuka) atau akhir (kegiatan penutup) proses pembelajaran bahasa Inggris. Jika permainan ini

dilaksanakan di awal proses pembelajaran, pengajar perlu menghubungkan beberapa kata yang berkaitan dengan pokok bahasan selanjutnya, yaitu dengan cara mengintegrasikan kata tersebut ke dalam konteks yang relevan. Hal ini sesuai dengan pendapat Thornbury (2002) yang menyatakan bahwa pembelajaran kosakata yang berhasil bukan hanya mengingat kata beberapa detik saja, tetapi juga menerapkannya dalam beragam penggunaan sehingga kata tersebut dapat disimpan dalam ingatan jangka panjang. Apabila permainan dilaksanakan di akhir proses pembelajaran, sebagian kata yang berhubungan dengan materi ajar sebelumnya diintegrasikan dalam konteks kalimat agar terjadi penguatan ingatan terhadap kata tersebut atau pengetahuan yang berkaitan dengannya.

2.8 Permainan *TEH*

Dalam permainan *TEH*, pelajar berusaha mengingat kata berdasarkan ketentuan huruf akhir kata dan menjadikannya pedoman untuk mengingat kata selanjutnya (*cued recall*). Namun *cued recall* yang dimaksud dalam permainan *TEH* ini berbeda dengan *cued recall* dalam Baddeley (1999), yaitu mengingat kata secara berurutan berdasarkan daftar kata yang dibaca sebelumnya. Ketentuan penulisan kata dalam *TEH* menekankan pada bentuk kata, yaitu bentuk tulis pada bagian depan dan bagian akhir kata. Alasan ketentuan penulisan berdasarkan bentuk kata bagian depan dan akhir, bukan bagian tengah kata, didasarkan pada teori '*bathtub effect*' atau 'efek bak mandi' oleh Aitchison (2003) yaitu orang mengingat bagian awal dan bagian akhir kata lebih baik daripada bagian bagian tengahnya.

Permainan ini menuntut pelajar memiliki cadangan entri kata yang banyak dan beragam dalam *mental lexicon*-nya karena adanya ketentuan penulisan huruf awal suatu kata sama dengan huruf terakhir kata sebelumnya. Ketentuan semacam ini menuntut pelajar mengaktifkan *mental lexicon*-nya berdasarkan ketentuan huruf sehingga pada saat dia menuliskan sebuah kata, huruf terakhir kata sebelumnya berfungsi sebagai "pemicu" (*trigger*) untuk mengaktifkan entri kata dalam *mental lexicon* yang huruf awalnya sama dengan huruf terakhir kata tersebut.

Jumlah kata yang berhasil dituliskan oleh pemelajar menjadi indikator seberapa besar jumlah kata yang sebenarnya berhasil diaktivasi oleh pemelajar pada saat permainan. Jumlah kata yang berhasil diaktivasi berkemungkinan melebihi jumlah kata yang berhasil dituliskan, misalnya dua atau tiga kali lebih banyak. Pada saat pemelajar menuliskan sebuah kata, misalnya kata *elephant*, maka ingatannya akan mengaktifkan beberapa entri kata dengan huruf awal 't.' Aktivitas seperti ini dapat dikatakan sebagai aktivasi multi-jalur (*multi-paths activation*). Namun jumlah entri kata yang teraktivasi saat pemelajar menuliskan masing-masing kata akan dipengaruhi pula oleh keterbatasan waktu yang tersedia. Pemelajar harus menuliskan kata sebanyak-banyaknya dalam kurun waktu lima menit sesuai dengan ketentuan permainan.

Permainan ini digunakan di awal (kegiatan pembuka) atau akhir (kegiatan penutup) proses pembelajaran bahasa Inggris. Jika permainan ini dilaksanakan di awal proses pembelajaran, pengajar perlu menghubungkan beberapa kata yang berkaitan dengan pokok bahasan selanjutnya, yaitu dengan cara mengintegrasikan kata tersebut ke dalam konteks yang relevan. Apabila permainan dilaksanakan di akhir proses pembelajaran, sebagian kata yang berhubungan dengan materi ajar sebelumnya diintegrasikan dalam konteks kalimat agar terjadi penguatan ingatan terhadap kata tersebut atau pengetahuan yang berkaitan dengannya.

2.9 Permainan BC

Pada permainan *BC*, penggunaan kosakata dapat terjadi secara reseptif (*receptively using*) atau secara produktif (*productively using*). Secara reseptif, pemelajar mendengar bentuk lisan kata dan melihat/ membaca bentuk tulis kata pada saat mereka menunggu giliran atau setelah selesai menuliskan dan melafalkan sebuah kata. Secara produktif, pemelajar menghasilkan bentuk tulis kata dan bentuk lisan kata secara bersamaan pada saat menuliskan kata di papan tulis dan melafalkannya di depan kelas.

Nation (2001) menyatakan bahwa pada saat pemelajar mendengar atau melihat bentuk suatu kata, maka pemelajar tersebut perlu mengingat kembali apa yang diketahui mengenai makna kata tersebut. Dalam permainan ini, pemelajar

memeroleh kesempatan untuk mengakses kata terperoleh yang ada dalam *mental lexicon*-nya. Setiap kata yang dituliskan dan dilafalkan dapat berfungsi sebagai *input* bagi pemelajar lain dan sebagai penyegar ingatan (*retention keeper*) terhadap kata tersebut bagi pemelajar yang menuliskannya. Apabila kata yang dituliskan berfungsi sebagai *input*, maka kata tersebut akan menjadi sebuah entri baru dalam *mental lexicon*-nya. Jika sebuah kata yang dituliskan dan dilafalkan tersebut berfungsi sebagai penyegar ingatan, proses yang terjadi dalam otak pemelajar adalah penguatan ingatan tentang kata tersebut di dalam *mental lexicon*-nya.

Menurut Hedge (2002), *input* dapat berubah menjadi *intake* jika terjadi pemrosesan yang mendalam (*a depth processing*). Selanjutnya, Hedge menambahkan bahwa respons emosional dapat memengaruhi retensi ingatan. Pemrosesan yang mendalam ini dapat terjadi melalui pemberian sanksi bagi pemelajar yang gagal menuliskan kata. Sanksi tersebut berupa ‘penyanderaan’ pemelajar di depan kelas. Pemberian sanksi seperti ini dimaksudkan agar pemelajar “mau” menghafal dan melafalkan beberapa kata baru. Penyanderaan ini “memaksa” pemelajar untuk menambah kata baru melalui sebuah proses yang mendalam sehingga hal ini dapat membantu pemelajar menyimpan kata baru tersebut ke dalam ingatannya. Kata baru tersebut akan menjadi entri kata baru dalam “lembaran” *mental lexicon* pemelajar. Sebagai entri kata yang masih baru, kata-kata tersebut memiliki stabilitas yang belum kuat sehingga peran *depth processing* ini diharapkan dapat membantu entri kata baru tersebut mengokohkan posisinya.

Pada saat masing-masing peserta menunggu giliran untuk menuliskan kata sesuai dengan ketentuan, mereka berusaha untuk mengaktivasi semua entri dalam *mental lexicon*-nya sebanyak-banyaknya. Mencari kata tertentu yang sesuai dengan aturan permainan dalam waktu yang sangat singkat merupakan sebuah tantangan permainan *BC* ini. Jika pemelajar tidak menemukan kata yang sesuai ketentuan dalam kamus mental-nya, pemelajar dapat mencari kata tersebut dari dalam kamus. Berhubungan dengan hal ini, Nation (2001) menyatakan bahwa pemelajar perlu dilatih menggunakan kamus agar mereka siap menemukan kata

yang mereka butuhkan. Aktivitas mencari kata dalam kamus ini dapat menggugah kesadaran pemelajar bahwa kamus dapat membantu mereka dalam memahami bentuk dan makna kata. Namun, kegiatan mencari kata dalam kamus ini tidak diperkenankan bagi pemelajar yang sedang menuliskan kata atau “disandera” di depan kelas.

Permainan *BC* ini memerlukan waktu cukup lama, sehingga permainan ini tidak tepat apabila digunakan sebagai media pembuka kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dalam kelas. Permainan ini lebih tepat apabila difungsikan sebagai media penghilang perasaan tertekan (*stress breaker*) atau pemecah suasana beku (*ice breaker*) antarindividu dalam kelas. Permainan ini memerlukan keterlibatan seluruh pemelajar dalam kelas sehingga penerapannya dalam kelas yang besar memerlukan waktu relatif lama. Oleh karena keterlibatan seluruh pemelajar sangat diperlukan, pelaksanaan permainan *BC* ini jangan sampai menyebabkan ada pemelajar yang tidak mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi di dalamnya.