

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemelajar tingkat SMP berada pada sekitar masa puber. Usia mereka rata-rata antara 12 hingga 15 tahun. Masa puber menurut Hurlock (1978) mulai pada usia 11-13 tahun untuk anak perempuan dan 12-14 tahun untuk laki-laki. Akhir masa puber pada anak perempuan adalah pada usia 15 tahun dan anak laki-laki pada usia 16 atau 17 tahun. Pada rentang masa puber ini terdapat masa yang merupakan periode akhir masa anak-anak (*childhood*) dan periode awal masa remaja (*adolescence*), yaitu pada usia 13 tahun untuk perempuan dan 14 tahun untuk laki-laki. Dari masa anak-anak hingga masa puber ini jaringan otak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan mencapai kematangan. Koridor antara bagian otak kiri dan otak kanan, yaitu yang disebut *corpus collosum*, mencapai kematangan di atas usia 10 tahun (Joseph, 1992). Ini menunjukkan masa kematangan tersebut dapat terjadi pada masa puber. Selanjutnya, Hurlock (1978) menyatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan jaringan otak yang pesat ini menyebabkan kemampuan mengingat dan kemampuan menyesuaikan diri anak menjadi semakin baik. Oleh karena itu, pemelajar tingkat SMP dapat dikatakan bahwa mereka sebenarnya telah siap untuk menerima *input* pengetahuan, termasuk bahasa Inggris yang memang diajarkan di sekolah.

Menurut Brown (2000), anak-anak memperoleh bahasa pertamanya dengan mudah, tetapi, dalam proses pembelajaran di sekolah, mereka dapat mengalami banyak kesulitan dan kadang-kadang bahkan mengalami kegagalan dalam mempelajari bahasa kedua. Padahal, status bahasa Inggris di Indonesia bukanlah bahasa kedua, melainkan sebagai bahasa asing. Ini berarti tingkat kesulitan yang dialami oleh pemelajar dapat semakin bertambah. Selain itu, pada saat yang bersamaan, pemelajar juga harus mempelajari bidang-bidang lain yang juga dapat memengaruhi kemampuannya dalam mempelajari bahasa Inggris, terutama yang

berhubungan dengan ketersediaan waktu bagi pemelajar untuk berinteraksi dengan bahasa tersebut.

Status bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*foreign language*) memiliki peran yang berbeda dengan bahasa kedua (*second language*). Stern (1983) mendefinisikan bahasa asing sebagai bahasa yang tidak memiliki status dalam suatu negara. Selanjutnya, Stern (1983) membandingkan status bahasa asing ini dengan bahasa kedua (*second language*). Dia menyatakan bahwa bahasa kedua biasanya memiliki status resmi atau mempunyai fungsi yang diakui dalam sebuah negara. Sebagai dampak dari status bahasa Inggris sebagai bahasa asing, pemelajar tidak dapat menggunakannya dalam semua aktivitas kehidupan sehari-hari. Pemelajar hanya menggunakannya dalam lingkungan terbatas seperti dalam kelas bahasa atau di *English Club*. Padahal dalam belajar bahasa, pemelajar perlu mempelajari bahasa dengan cara menggunakannya dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Belajar bahasa Inggris berarti belajar menyampaikan atau menerima pesan dalam bahasa tersebut. Bahasa Inggris, juga bahasa-bahasa lainya di dunia, memiliki fungsi ini. Berkenaan dengan fungsi bahasa ini, Wierzbicka (1996) menyatakan bahwa bahasa merupakan sebuah sarana untuk menyampaikan sebuah makna. Agar pemelajar bahasa dapat menyampaikan makna yang dimaksud secara benar, dia memerlukan kata yang tepat untuk makna tersebut. Oleh karena itu, pemelajar perlu mengetahui kata yang tepat untuk menyampaikan suatu pesan. Pemelajar dapat dikatakan mengetahui sebuah kata apabila dia mengetahui makna kata tersebut dengan benar. Menurut Fromkin et. al. (1988), seseorang dapat dikatakan mengetahui sebuah kata apabila dia mengetahui bunyi dan makna kata tersebut, sedangkan Thornbury (2002) berpendapat bahwa mengetahui sebuah kata berarti mengetahui bentuk (*form*) dan maknanya (*meaning*). Batasan yang lebih jelas tentang pengertian mengetahui kata ini disampaikan oleh Nation (2001). Secara terperinci, Nation menyatakan bahwa mengetahui sebuah kata berarti mengetahui 1) bentuk (*form*), yaitu bentuk lisan, bentuk tulis, dan bagian kata; 2) arti (*meaning*), meliputi bentuk dan arti, konsep dan referen, dan asosiasi; dan 3) penggunaan (*use*), mencakup fungsi gramatikal,

kolokasi, dan batasan penggunaan. Pendapat Nation ini menegaskan bahwa seorang pemelajar dapat dikatakan mengetahui sebuah kata apabila pemelajar tersebut mengetahui bentuk kata tersebut, memahami artinya dan dapat menggunakannya dalam konteks yang sesuai.

Pengguna bahasa berkomunikasi dengan memerhatikan makna dan bentuk kata yang dipilihnya sebagai media penyampaian dan penerimaan pesan. Berkenaan dengan pentingnya makna dan bentuk kata ini, Aitchison (2003) mengatakan, “ *When producing a word, humans must pick the meaning before the sound. When recognizing a word, they must start with the sounds, then move on to the meaning*” (h. 215). Demikian halnya dalam ragam bahasa tulis, pemelajar mulai dengan memilih makna yang tepat untuk disampaikan sebelum memilih bentuk tulis kata dengan ejaan yang sesuai. Pada saat pemelajar membaca sebuah kata, dia mulai dengan bentuk tulis kata, dalam hal ini ejaannya dan selanjutnya memahami maknanya. Ini menegaskan bahwa peran makna dan bentuk kata (bentuk lisan dan tulis) memiliki peran yang penting dalam penggunaan bahasa.

Pemelajar bahasa Inggris menyimpan kata dengan bentuk dan maknanya di dalam ingatannya. Tempat penyimpanan kata dalam otak manusia oleh Aitchison (2003) disebut *mental dictionary* atau *mental lexicon*. Dari kedua istilah ini, istilah kedua yang lebih sering dipakai oleh Aitchison. Thornbury (2002) juga menggunakan istilah *mental lexicon* untuk mengacu pada tempat penyimpanan kata dalam ingatan. Dengan kata lain, Aitchison dan Thornbury sama-sama menggunakan istilah *mental lexicon* untuk mengacu pada tempat penyimpanan perbendaharaan kata dalam otak manusia. Berbeda halnya dengan Fromkin et.al. (1988), tempat penyimpanan kata ini didefinisikan sebagai ‘*mental storehouse of information about words and morphemes*’ dan selanjutnya hanya disebut dengan istilah ‘*lexicon*’.

Kata yang telah disimpan dalam *mental lexicon* perlu dipelihara agar kata tersebut tidak terlupakan. Berbeda halnya dengan entri kata yang ada dalam sebuah kamus (*a book dictionary*), entri kata yang ada dalam *mental lexicon* dapat hilang jika kata tersebut tidak pernah diakses kembali. Kata yang ada dalam kamus disusun rapi berdasarkan abjad. Sebuah kata yang sudah tercantum sebagai

entri di dalamnya tetap ada meskipun kata dalam kamus tersebut tidak pernah dibaca lagi. Kata yang diperoleh dan disimpan dalam *mental lexicon* perlu dipelihara dengan baik agar mudah diingat pada saat diperlukan. Pemeliharaan kata dalam *mental lexicon* ini dapat dilakukan melalui pengaksesan secara berulang. Menurut Baddeley (1990), setiap pengaksesan kata dapat memperkuat ingatan terhadap bentuk dan makna kata. Kata yang sering diakses menjadi semakin kuat posisinya dalam ingatan sehingga kata tersebut tidak mudah terlupakan. Pengaksesan kata dalam *mental lexicon* dapat terjadi apabila kata tersebut digunakan.

Penggunaan kosakata bahasa Inggris oleh pemelajar masih terbatas dalam kelas, yaitu pada saat proses pembelajaran bahasa Inggris. Keterbatasan ini disebabkan oleh ketentuan penggunaan bahasa pengantar dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam Pasal 33 Ayat 1, UU No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Selanjutnya, pada Ayat 3, juga dinyatakan bahwa bahasa asing dapat digunakan sebagai bahasa pengantar pada satuan pendidikan tertentu untuk mendukung kemampuan berbahasa asing peserta didik. Ketentuan dalam Pasal 33 ini berimplikasi pada penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing hanya terbatas pada saat proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris berlangsung. Pada proses pembelajaran mata pelajaran lainnya tidak menggunakan bahasa Inggris tetapi bahasa Indonesia. Ini berarti bahwa kesempatan pemelajar untuk berinteraksi dengan bahasa Inggris lebih sedikit apabila dibanding dengan bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan bahasa asing di masyarakat juga terbatas.

Berhubungan dengan proses pengajaran bahasa asing, Stern (1983) menyatakan bahwa bahasa asing biasanya memerlukan pengajaran yang lebih formal dan memerlukan upaya-upaya tertentu untuk mengimbangi kurangnya daya dukung dari lingkungan. Dengan demikian, kurangnya intensitas pemelajar berinteraksi dengan bahasa asing tersebut perlu diimbangi dengan mengoptimalkan kelas sebagai tempat pemelajar memperoleh kesempatan berinteraksi dengan bahasa asing yang dipelajarinya. Padahal, dalam belajar suatu

bahasa, penggunaan bahasa tersebut dapat mempermudah upaya pencapaian kemampuan berbahasa yang optimal. Berhubungan dengan hal ini, Lee (1980) menyatakan bahwa bahasa dipelajari dengan cara menggunakannya dalam situasi-situasi tertentu secara komunikatif. Pada saat pelajar menggunakan bahasa tersebut, baik secara produktif ataupun reseptif, terjadi proses pengaksesan kembali terhadap pengetahuan bahasa yang telah dimiliki. Pengetahuan bahasa ini dapat berupa pengetahuan kosakata, tata bahasa, atau pengetahuan bagaimana menggunakan kosakata dan tata bahasa tersebut dalam konteks komunikasi yang sesuai. Pengetahuan bahasa yang baik dapat mempermudah pelajar dalam upayanya meningkatkan pengetahuan dan keahlian bahasanya. Dengan demikian, menggunakan bahasa yang dipelajari sangat bermanfaat bagi upaya peningkatan pengetahuan dan keahlian menggunakan bahasa tersebut.

Pengaksesan kembali pengetahuan bahasa oleh pelajar dapat memperkuat ingatannya tentang pengetahuan bahasa tersebut sehingga pada saat pengetahuan tersebut dibutuhkan, pelajar dapat menggunakannya dengan mudah. Menurut Richards and Rodgers (2002), semakin sering suatu ingatan diakses, semakin kuatlah ingatan tersebut dan semakin mungkin dapat diingat kembali di kemudian hari. Pengingatan kembali ini memperkuat hubungan antara penanda (*cue*) dengan pengetahuan yang diingat (*retrieved knowledge*). Dalam penggunaan secara reseptif, penanda ini dapat berupa bentuk tulis atau lisan kata dan pengetahuan yang diingat adalah makna (*meaning*) dan cara penggunaannya (*use*), sedangkan secara produktif, penandanya dapat berupa makna atau penggunaan dan pengetahuan yang diingat berupa bentuk kata.

Kelas merupakan tempat para pelajar bahasa asing mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan bahasa asing tersebut dan di kelas itu pula mereka dapat menggunakannya secara optimal. Berhubungan dengan hal ini, Nunan (1997) menyatakan bahwa kelas merupakan salah satu tempat pelajar bahasa asing dapat memperoleh masukan bahasa yang komprehensif. Karena itu, peran kelas dalam pembelajaran bahasa asing sangat penting sehingga pengelolaan aktivitas kelas perlu direncanakan dan dilaksanakan secara bijak dan arif. Di dalam kelas, seorang pelajar bahasa dapat berinteraksi dengan pelajar

lainnya secara aktif. Dalam proses inilah, peran seorang guru sangat diperlukan agar interaksi yang ada dapat terarah dan proses pembelajaran berlangsung secara lebih bermakna dan efektif.

Memelajari bahasa Inggris memerlukan sebuah proses yang panjang untuk mencapai perolehan bahasa optimal. Pemelajar perlu berusaha memperoleh kata satu per satu dalam kurun waktu relatif lama secara terus menerus. Menurut Thornbury (2002), proses pemerolehan kata baru berlangsung terus-menerus karena penciptaan kata baru pun juga demikian. Selain itu, perolehan jumlah kata yang perlu dicapai pemelajar bahasa Inggris sangat banyak sehingga upaya pemerolehannya pun perlu dilakukan secara terus menerus. Dengan demikian, pemelajar bahasa asing perlu memelihara dan memperbarui cadangan kata bahasa asing yang dipelajarinya karena bahasa itu bertumbuh dan berkembang seiring dengan dinamika yang terjadi dalam masyarakat pengguna bahasa tersebut.

Selain pemerolehan kata, pemelajar bahasa asing juga perlu menguasai tata bahasanya agar ia dapat menggunakan bahasa tersebut secara benar dan akurat. Fromkin et.al. (1988) menyatakan bahwa mempelajari bahasa mencakup mempelajari makna yang telah disepakati dari rangkaian bunyi-bunyi tertentu dan mempelajari bagaimana menggabung unit-unit makna tersebut menjadi satuan makna yang lebih besar. Berkaitan dengan hubungan kosakata dan tata bahasa, Nunan (1999) mengatakan bahwa kosakata merupakan bagian sistem bahasa yang memiliki keterkaitan sangat erat dengan tata bahasa. Selanjutnya, para ahli psikolinguistik berpendapat bahwa pengetahuan seseorang mengenai kata mencakup: 1) bagaimana kata tersebut dilafalkan, 2) pola gramatikal yang mengatur penggunaan kata tersebut, dan 3) makna atau makna-makna dari kata tersebut (Richards dan Schmidt, 2002). Namun, pendapat yang terakhir ini sebenarnya belum lengkap apabila pengetahuan kata tersebut ditinjau dari peran kata bahasa Inggris bagi pemelajar bahasa asing karena mengingat ejaan kata bahasa tersebut merupakan satu kesulitan tersendiri. Akurasi ejaan ini sangat diperlukan dalam ragam bahasa tulis. Pemelajar bahasa Inggris tidak hanya cukup mengetahui banyak kata tetapi perlu membekali dirinya dengan pengetahuan tata bahasa sehingga dengan tata bahasa tersebut pemelajar dapat merangkai kata-kata

yang diambil dari dalam *mental lexicon*-nya menjadi satuan makna yang lebih besar, misalnya makna frasa atau makna kalimat.

Mengingat makna dan bentuk kata (lisan dan ejaan) suatu kata tidak mudah karena aktivitas ini berkaitan dengan kemampuan ingatan masing-masing individu. Tidak semua *input* yang telah tersimpan dalam ingatan jangka pendek ataupun ingatan jangka panjang dapat bertahan seterusnya. Siapa pun pernah mengalami proses terjadinya lupa, lupa terhadap yang pernah diingatnya. Kata “lupa” berantonim dengan kata “ingat”, dan kedua kata ini mengacu pada aktivitas mental manusia. Dengan kata lain, orang mengalami proses lupa terhadap sesuatu apabila dia pernah mengingatnya. Berkaitan dengan proses terjadinya lupa ini, Thornbury (2002) memperkirakan bahwa materi pelajaran yang diingat pelajar dapat hilang hingga mencapai 80% dalam kurun waktu 24 jam sejak proses pembelajaran pertama dilakukan. Agar proses pelupaan ini tidak terjadi terlalu banyak, Nation (2001) menganjurkan dilakukan pengulangan segera setelah suatu materi dipelajari untuk pertama kalinya. Berdasarkan kedua pendapat ini, penjejukan kembali terhadap pengetahuan tersimpan perlu dilakukan segera setelah proses penerimaan pengetahuan tersebut. Hal ini perlu dilakukan agar proses pelupaan tidak terjadi. Selain proses lupa ini, pelajar juga harus mengingat kata bahasa lain seperti bahasa pertama atau bahasa asing lainnya. Pelajar juga harus mengingat hal-hal selain kata seperti perasaan, peristiwa, rupa, bentuk, dan lain-lain. Dengan kata lain, mengingat dan memelihara kata dalam ingatan bukanlah hal yang ringan.

Dengan demikian, adanya ingatan atau *memory* ini menyebabkan suatu peristiwa yang telah terjadi di waktu lampau dapat diingat kembali. Berhubungan dengan mengingat kata, Thornbury (2002) menyatakan bahwa semakin sering sebuah kata berhasil diakses kembali dari dalam ingatan, semakin mudah kata tersebut jika diakses kembali. Dengan demikian, upaya pemeliharaan kata terperoleh perlu dilakukan agar keberadaannya tidak mengalami penurunan kuantitas atau pun kualitasnya. Kata yang sering diakses akan menjadi semakin baik kualitasnya dalam ingatan dan dapat memperpanjang masa retensinya dalam

mental lexicon sehingga kemungkinan terjadinya proses lupa menjadi semakin kecil.

Memeroleh kata baru dan memeliharanya agar terhindar dari proses pelupaan merupakan aktivitas yang tidak mudah. Menurut Nation (2001) masing-masing kata memiliki tingkat beban pembelajaran yang berlainan. Hal ini berkaitan dengan tingkat kesulitan yang dihadapi oleh pelajar dalam upayanya mengetahui kata tersebut. Secara reseptif, pelajar yang memahami bahasa Indonesia tidak akan mengalami kesulitan dalam mengingat makna dari kata “*balloon*”, tetapi secara produktif, pelajar tersebut belum tentu dapat melafalkan atau menuliskan kata yang bermakna “*balon*” dalam bahasa Inggris secara benar. Dengan kata lain, beban untuk mengingat makna kata “*balloon*” lebih mudah daripada beban mengingat bentuk kata (lisan, dan tulis) dari kata tersebut. Selanjutnya, Nation (2001) menyatakan bahwa pelajar yang memiliki bahasa pertama yang berhubungan dekat dengan bahasa kedua, maka beban mempelajari kata (*learning burden*) sebagian besar kata bahasa tersebut akan menjadi ringan. Sebagai contoh, memahami makna kata bahasa Inggris yang diserap oleh bahasa Indonesia lebih mudah daripada kata yang tidak diserap.

Agar pembelajaran kosakata dapat berjalan lancar dan dampak dari “*learning burden*” berkurang, pembelajaran kosakata perlu dilakukan melalui teknik-teknik pembelajaran yang efektif sehingga jumlah kata dan daya retensi kata terperoleh dapat ditingkatkan. Salah satu dari teknik pembelajaran tersebut adalah pembelajaran yang mengintegrasikan permainan berbasis kata. Permainan yang bermanfaat dalam pembelajaran kosakata menurut Thornbury (2002) adalah permainan yang mendorong pelajar untuk mengingat kembali kata terperoleh dan permainan tersebut sebaiknya yang melibatkan kecepatan. Selanjutnya, Thornbury menegaskan bahwa faktor kesenangan (*fun*) dapat membantu pelajar mengingat kata lebih mudah dan adanya unsur kompetisi dalam permainan dapat menggerakkan pelajar untuk berpartisipasi, bahkan pelajar yang paling malas pun dapat tergugah untuk berpartisipasi. Dengan demikian penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata dapat membantu pelajar

dalam proses pemerolehan kata baru dan pemeliharaan kata kata yang telah tersimpan sebelumnya.

Jumlah perolehan kata yang cukup dapat memudahkan pemelajar dalam proses mempelajari bahasa asing. Sebab itu, pengajaran bahasa asing perlu memfasilitasi pemelajar untuk memperoleh kata sebanyak-banyaknya. Selain itu, pemelajar perlu mendapatkan cukup kesempatan untuk memelihara kata diperoleh sehingga kosakatanya menjadi semakin kaya. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas pemerolehan kata baru dan pengaksesan kembali perolehan kata tersimpan adalah permainan yang berbasis kosakata. Permainan berbasis kosakata ini selanjutnya ditetapkan sebagai topik karya proyek ini.

1.2 Perubahan Judul Karya Proyek

Pengubahan judul karya proyek yang sebelumnya berjudul “Inovasi Permainan sebagai Upaya Memperkaya Kosakata dan Memperkuat Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Inggris” menjadi “Permainan sebagai Sarana Pemerdayaan Kosakata Bahasa Inggris Pemelajar” didasarkan pada dua alasan. Pertama, karya proyek ini tidak menekankan pada “inovasi” permainan kosakata, tetapi pada “permainan” sebagai sarana pemerdayaan kosakata bahasa Inggris pemelajar. Kedua, istilah “pemerdayaan” memiliki pengertian yang mencakup “menambah” perolehan kata dan memelihara atau “mengingat” kata tersebut sehingga frase “upaya memperkaya kosakata dan memperkuat kemampuan mengingat kosakata” lebih tepat diganti dengan “pemerdayaan kosakata”.

1.3 Topik dan Ruang Lingkup Karya Proyek

1.3.1 Topik Karya Proyek

Karya proyek ini bertujuan untuk mengenalkan permainan yang dapat memperkaya kosakata pemelajar bahasa Inggris dan juga memperkuat kemampuan mengingat pemelajar terhadap kosakata yang telah diperoleh. Pemelajar yang dimaksud dalam karya proyek ini adalah pemelajar tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mereka sudah memiliki sejumlah kata

tertentu yang diperolehnya pada saat mereka mengenyam pendidikan di sekolah sebelumnya. Pada satuan pendidikan tingkat SMP, pemerolehan kata (*word gaining process*) terus berlanjut tetapi proses pelupaannya pun (*forgetting process*) juga demikian.

Agar kosakata pemelajar yang telah diperoleh pada jenjang pendidikan sebelumnya tidak mengalami proses pelupaan, perlu dilakukan upaya-upaya tertentu sehingga dampak faktor penyebab terjadi proses pelupaan dapat dikurangi. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah penggunaan permainan yang melibatkan kegiatan mengingat (*recall*) cadangan kata yang telah disimpan, baik yang masih berada dalam ingatan jangka pendek (*short-term memory*) ataupun yang sudah dalam ingatan jangka panjang (*long-term memory*) pemelajar. Selain itu, upaya untuk menambah perolehan kata baru perlu juga dilakukan agar cadangan kosakata pemelajar menjadi semakin kaya.

Berhubung dengan pentingnya aktivitas pengingatan kembali kata yang telah tersimpan dalam *mental lexicon* dan perlunya pemerolehan kata dalam mempelajari bahasa Inggris, penulis berupaya mengintegrasikan kedua aktivitas ini ke dalam permainan berbasis kosakata, yaitu: *Time Bomb's Counting Down (TBCD)*, *Tail Eats Head (THE)*, dan *Broken Chains (BC)*. Dengan demikian, topik karya proyek ini dapat dinyatakan sebagai berikut: permainan sebagai upaya pemerayaan kosakata bahasa Inggris pemelajar.

1.3.2 Ruang Lingkup Karya Proyek

Karya proyek ini merupakan sebuah upaya mengenalkan permainan berbasis kosakata, yaitu *TBCD*, *TEH*, dan *BC*. Ketiga permainan ini akan dikaji secara terperinci, terutama kaitan kegunaannya dalam pembelajaran bahasa Inggris pada pemelajar SMP/MTs atau yang sederajat. Karya proyek ini akan membahas:

- 1) alasan yang melatarbelakangi pengenalan permainan berbasis kosakata kepada pemelajar dan guru;
- 2) deskripsi ketiga permainan dan cara menerapkan masing-masing permainan;

- 3) alasan mengapa ketiga permainan bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Inggris, terutama sebagai sebuah upaya pemerikayaan kosakata dan peningkatan retensi kosakata bahasa Inggris pelajar; dan
- 4) bahasan hasil ujicoba dan temuan-temuan yang berhubungan dengan analisis hasil ujicoba ketiga permainan.

1.4 Masalah Karya Proyek

Karya proyek ini berusaha menjawab pertanyaan, “Mengapa permainan *Time Bomb’s Counting Down (TBCD)*, *Tail Eats Head (THE)*, dan *Broken Chains (BC)* bermanfaat bagi pemerikayaan kosakata bahasa Inggris?”

1.5 Tujuan Karya Proyek

Karya proyek ini merupakan tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan dari Program Studi Linguistik, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Karya proyek memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) mengenalkan tiga permainan berbasis kosakata sebagai salah satu upaya pemerikayaan kosakata bahasa Inggris pelajar;
- 2) memperoleh pemahaman lebih dalam tentang ketiga permainan dan mengetahui manfaatnya untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris;
- 3) mengetahui proses kognitif yang terjadi pada masing-masing permainan, terutama yang berhubungan dengan proses pengingatan kembali kata tersimpan; dan
- 4) menemukan kesesuaian antara rasional teoretis dan rasional faktual, yaitu temuan-temuan yang diperoleh dari analisis hasil permainan.

1.6 Kemaknawaian Karya Proyek

Ketiga permainan ini, *TBCD*, *TEH*, dan *BC* diperkenalkan dengan harapan dapat memberikan kemaknawaian bagi pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa kemaknawian dari permainan ini antara lain:

- 1) Permainan ini dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris pemelajar dan memperkuat ingatan terhadap kosakata terperoleh.
- 2) Permainan ini dapat digunakan sebagai stimulan untuk menarik minat pemelajar belajar bahasa Inggris dan memelihara minat tersebut.
- 3) Permainan ini, khususnya *TBCD* dan *TEH*, dapat dijadikan kegiatan pembuka atau penutup proses pembelajaran dalam kelas.
- 4) Penggunaan permainan, terutama *TBCD*, sebagai kegiatan penutup proses pembelajaran dapat memberikan sebuah gambaran sederhana mengenai *input* yang diserap oleh pemelajar, terutama yang masih berproses dalam ingatan jangka pendeknya.
- 5) Permainan ini, terutama *TBCD* dan *TEH*, dapat digunakan sebagai alat ukur sederhana untuk memprediksi kemampuan ingatan terhadap kosakata terserap (*simple memory span of vocabulary input*) sehingga tingkat perolehan kosakata masing-masing pemelajar dapat diketahui.
- 6) Permainan *TBCD* dapat digunakan sebagai sarana pengingat kata terperoleh secara bebas (*free recall*).
- 7) Hasil permainan *TBCD* dapat digunakan untuk mengetahui proses kognitif yang terjadi, terutama yang berhubungan dengan proses mengingat kata terperoleh dari dalam *mental lexicon* pemelajar.
- 8) Permainan *TEH* dapat digunakan sebagai sarana untuk mengingat kata terperoleh secara berketentuan (*cued recall*).
- 9) Permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* dapat digunakan sebagai pencipta suasana positif dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- 10) Permainan *BC* dapat digunakan sebagai pembangun interaksi aktif antarpemelajar dan antara guru dan pemelajar.

1.7 Jenis Permainan dan Cara Menerapkannya

1.7.1 Permainan *Time Bomb's Counting Down*(*TBCD*)

Dalam permainan ini, peserta diminta menuliskan kata sebanyak-banyaknya pada selembar kertas dalam waktu 5 menit. Saat permainan

berlangsung, peserta bekerja secara individu dan tidak boleh mencari kata dalam buku atau kamus. Peserta hanya menuliskan kata yang diingat pada saat permainan sedang berlangsung sehingga pemelajar yang memiliki cadangan kata banyak, memiliki kemungkinan untuk dapat menuliskan kata lebih banyak daripada pemelajar yang memiliki cadangan kata sedikit. Namun demikian, faktor teknis dapat memengaruhi jumlah kata yang berhasil dituliskan. Misalnya, pada saat permainan berlangsung, tinta pena yang digunakan pemelajar habis atau pensil yang digunakannya patah.

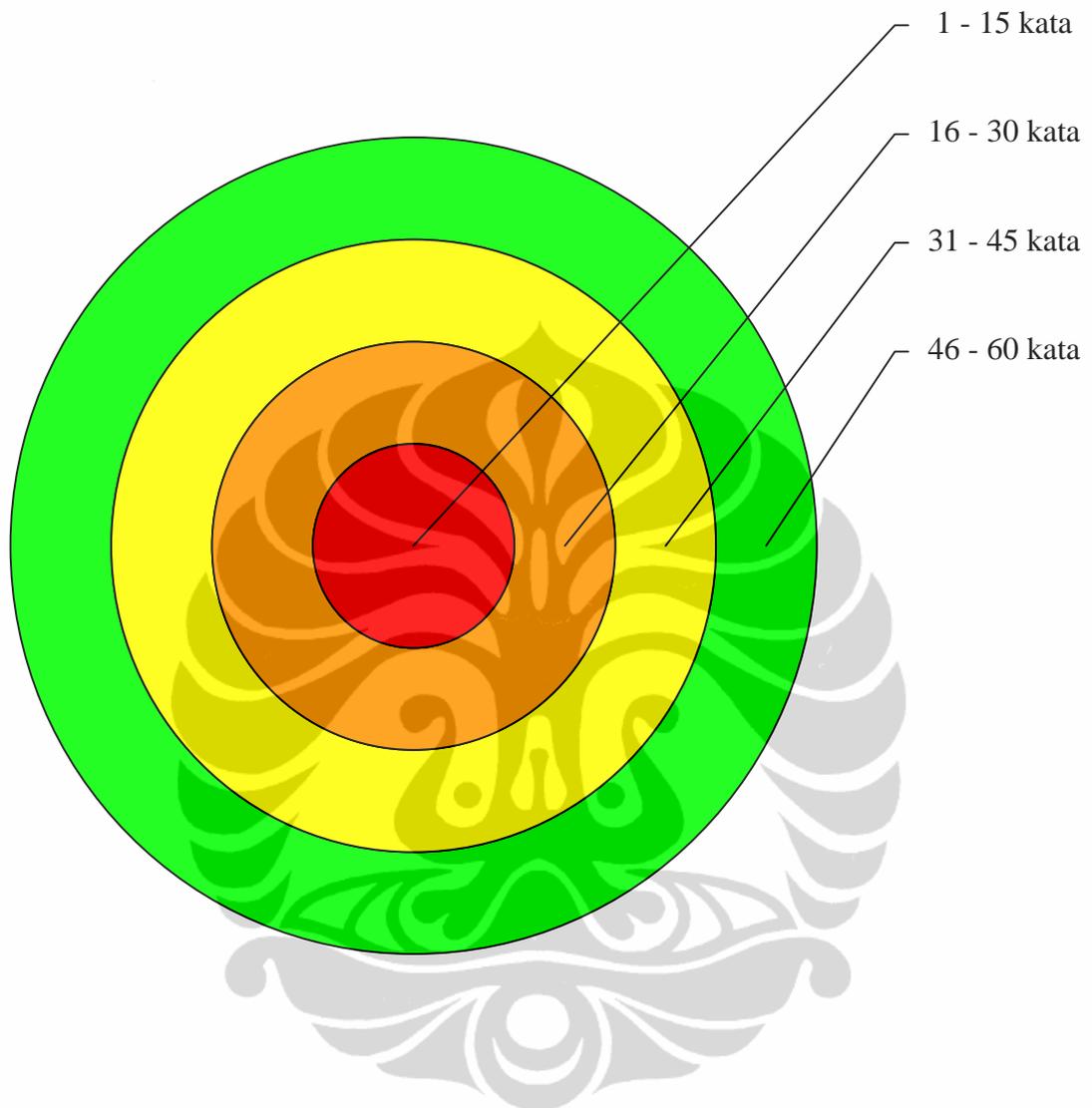
Sebelum permainan dimulai, guru menyiapkan kondisi kelas agar kondusif bagi pelaksanaan permainan sehingga permainan dapat berjalan lancar dan perolehan kata yang dituliskan peserta dapat memberikan gambaran sederhana tentang akumulasi kata yang telah diperoleh masing-masing peserta. Agar peserta benar-benar hanya mengandalkan daya ingatnya dalam menuliskan kata, ruang kelas sebaiknya terbebas dari tulisan berbahasa Inggris. Selain itu, peserta diberi penjelasan singkat tentang aturan permainan agar permainan dapat berlangsung secara *fair* dan sportif.

Aturan permainan mencakup kata yang dapat dituliskan, cara penulisan, dan durasi penulisan. Ketentuan mengenai kata yang dapat dituliskan adalah kata yang mereka ingat pada saat permainan berlangsung. Peserta menuliskan kata dalam format kolom dan bukan dalam bentuk kalimat. Penulisan dalam format kolom ini dimaksudkan agar penghitungan jumlah kata yang berhasil dituliskan menjadi mudah. Penulisan kata tidak diintegrasikan dalam konteks kalimat karena penulisan secara demikian memerlukan proses berpikir yang lebih rumit. Selain itu, peserta tidak boleh bekerja sama atau mencari kata dalam kamus. Peserta mulai dan berhenti menuliskan kata dalam kurun waktu 5 (lima) menit sesuai dengan instruksi guru. Jika ada pelanggaran terhadap aturan permainan, terutama bekerja sama, mencari kata dalam kamus, dan mulai menuliskan lebih awal dari ketentuan atau terus menulis setelah diminta berhenti, guru memberikan sanksi berupa pengurangan jumlah kata (5 hingga 10 kata) dari total kata yang berhasil dituliskan oleh peserta yang melanggar. Pengurangan jumlah kata ini sebaiknya jangan terlalu banyak karena dapat menyebabkan peserta yang melanggar merasa

kecewa. Oleh karena itu, pemberian sanksi lain yang lebih berat, seperti mendiskualifikasi peserta dari permainan, tidak perlu dilakukan.

Pada permainan ini, peserta dibawa ke dalam suatu situasi imajiner, yaitu mereka diumpamakan sedang berada di tempat sebuah “bom waktu” yang akan meledak dalam waktu 5 menit. Agar suasana lebih seru, guru memberitahu peserta setiap 1 menit waktu yang telah berlalu dan 30 detik menjelang permainan selesai atau “bom meledak”, guru melakukan penghitungan mundur (*counting down*). Setiap kata yang peserta tuliskan dianalogikan dengan satu langkah mereka berlari. Dengan kata lain, semakin banyak kata yang berhasil dituliskan oleh seorang peserta, semakin jauh peserta tersebut dari “pusat ledakan”. Jadi, peserta menuliskan 50 kata dalam 5 menit dapat diumpamakan bahwa dia telah berlari menghindari bom tersebut sejauh 50 meter. Agar permainan lebih seru, guru menentukan “zona ledakan” dan memfungsikannya sebagai sarana untuk mengelompokkan peserta sesuai dengan total jumlah kata yang dituliskan.

Dampak “ledakan bom” dalam permainan ini dibagi ke dalam empat zona, yaitu berupa lingkaran berwarna (lihat Gambar 1). Lingkaran terdalam, paling dekat dengan sumber ledakan, adalah zona merah. Zona merah ini diumpamakan sebagai area terdampak yang sangat berbahaya. Zona berikutnya adalah zona oranye, kuning, dan hijau. Zona merah mencakup radius 1 s.d. 15 meter, zona oranye 16 s.d. 30 meter, zona kuning 31 s.d. 45 meter, dan zona hijau 46 s.d. 60 meter. Selanjutnya, rentang jarak masing-masing radius zona digunakan sebagai pedoman pengelompokan jumlah kata yang diperoleh peserta. Misalnya, seorang peserta berhasil menuliskan 48 kata dalam waktu 5 menit, maka dia dikelompokkan ke dalam zona hijau.



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

Proses pengelompokan hasil tulisan peserta ke dalam zona merah, oranye, kuning ataupun hijau, dapat dibuat semakin seru dengan memberikan deskripsi singkat tentang masing-masing zona. Misalnya, zona merah merupakan area ledakan yang paling mematikan. Siapa pun yang masih berada dalam zona tersebut pada saat “bom waktu” meledak, dia akan tewas seketika. Zona oranye digambarkan sebagai zona yang juga mematikan, tetapi tidak sedahsyat zona pertama. Peserta yang berada dalam zona ini pada saat “bom” meledak dideskripsikan sebagai korban yang terluka parah, dibawa ke rumah sakit dan

dioperasi, tetapi akhirnya dia juga meninggal dunia. Zona kuning diumpamakan sebagai zona yang tidak mematikan. Peserta yang berada dalam zona ini pada saat ledakan dideskripsikan sebagai korban yang terluka. Namun, setelah menjalani operasi medis, dia dapat terselamatkan dan hidup normal. Zona terakhir digambarkan sebagai zona dengan dampak ledakan paling ringan. Peserta yang termasuk dalam zona ini digambarkan tidak mengalami luka sedikit pun.

Perolehan kata yang berhasil dituliskan oleh peserta dikelompokkan berdasarkan zona-zona di atas. Agar proses pengelompokan ini dapat diselesaikan secepatnya, guru meminta beberapa pemelajar untuk menghitung jumlah kata yang diperoleh dan mengelompokkannya ke dalam zona yang sesuai. Selanjutnya, guru memerhatikan kata-kata yang dieja secara salah dan mencatat kata yang berkaitan dengan materi ajar sebelum atau selanjutnya. Sementara guru melakukan hal ini, peserta diminta untuk melakukan pengecekan makna atau ejaan kata yang mereka tuliskan, tetapi belum yakin kebenarannya.

Setelah proses pengelompokan hasil tulisan selesai, guru menuliskan jumlah peserta yang termasuk ke dalam masing-masing zona. Peserta yang hanya berhasil menuliskan kata sama atau kurang dari 15 kata, dimasukkan ke dalam zona merah. Peserta yang berhasil menuliskan 16 s.d. 30 kata dimasukkan ke dalam zona oranye. Peserta yang berhasil menuliskan 31 s.d. 45 kata dimasukkan ke dalam zona kuning. Peserta yang berhasil menuliskan 46 s.d. 60 kata dimasukkan ke dalam zona hijau. Jika ada peserta yang berhasil menuliskan di atas 60 kata, peserta tersebut dimasukan ke dalam zona tambahan, misalnya zona hijau muda. Pada saat guru mengelompokkan peserta ke dalam zona-zona tersebut, guru tidak perlu mencantumkan nama peserta, tetapi hanya jumlahnya. Misalnya, ada 10 peserta yang masuk zona merah, 20 peserta zona oranye, 5 peserta zona kuning, dan seterusnya. Meskipun demikian, jika ada peserta yang ingin mengetahui dirinya termasuk ke dalam zona yang mana, guru dapat memberitahukan hal tersebut.

Setelah proses pengelompokan hasil perolehan kata ke dalam zona-zona tersebut selesai, guru dapat meminta peserta untuk menilai diri mereka sendiri apakah termasuk dalam zona merah, oranye, kuning, atau hijau. Peserta yang

masuk zona merah, oranye, dan kuning, dihibau agar memperkaya kosakatanya, yaitu dengan sering membaca, menghapalkan, atau menggunakannya. Peserta yang sudah masuk zona hijau, juga dihibau untuk terus memperkaya kosakatanya dengan cara yang sama.

Selanjutnya, guru perlu membahas beberapa kata tertentu, antara lain, 1) kata yang ditulis salah oleh banyak peserta, 2) kata yang berhubungan dengan materi pelajaran sebelumnya, dan 3) kata yang berhubungan dengan materi selanjutnya. Membahas kata yang banyak ditulis salah dapat membantu peserta melakukan koreksi bentuk kata (ejaannya) dalam *mental lexicon*-nya sehingga mereka tidak mengingat bentuk kata yang salah. Kata yang berhubungan dengan materi pelajaran sebelumnya, terutama materi yang belum lama dipelajari dalam kelas, perlu dibahas agar terjadi proses pengaksesan kembali dan hal ini dapat memperkuat ingatan peserta tentang materi tersebut. Selanjutnya, kata yang berhubungan dengan materi pelajaran selanjutnya juga perlu dibahas. Misalnya, kata tersebut diintegrasikan dalam kalimat dalam konteks yang sesuai dengan materi ajar selanjutnya. Namun demikian, durasi pembahasan yang dilakukan mempertimbangkan waktu yang tersedia sehingga pelaksanaan permainan tidak menyita banyak waktu yang dialokasikan untuk materi pokok pelajaran.

Permainan *TBCD*, ini dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peserta. Adaptasi tersebut dapat berupa pengurangan atau penambahan durasi permainan, penambahan jumlah zona, perluasan radius masing-masing zona “ledakan” dan/atau mengubah nilai ekuivalensi sebuah kata terhadap “jarak berlari”, misalnya, satu kata setara 1 meter atau 0,5 meter “jarak berlari”. Selain itu, adaptasi dapat dilakukan pada aturan permainan, misalnya pemberian tugas tambahan bagi peserta yang masuk zona merah. Namun demikian, semua bentuk adaptasi terhadap permainan ini diharapkan tidak menghilangkan unsur permainan itu sendiri, yaitu adanya kesenangan (*fun*), kompetisi (*competition*), dan aturan (*rule*).

1.7.2 Permainan *Tail Eats Head (TEH)*

Permainan ini diberi nama yang unik dan nama ini diharapkan dapat menimbulkan keingintahuan orang yang belum pernah mengenalnya. Pemberian nama unik ini juga diharapkan dapat menarik minat pemelajar untuk berpartisipasi dalam permainan. Pemberian nama unik ini didasarkan pada aktivitas inti permainan, yaitu menuliskan kata sebanyak-banyaknya dengan ketentuan huruf terakhir 'ekor' kata sebelumnya menjadi huruf awal '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.

Permainan *TEH* ini lebih sulit dibandingkan permainan *TBCD* karena setiap kali peserta menuliskan sebuah kata, dia langsung memikirkan kata yang akan dituliskan selanjutnya. Pada saat seorang peserta menuliskan kata *elephant*, ingatannya mungkin menyiapkan beberapa kata dengan ejaan huruf awalnya *t*, seperti *tea*, *take*, *tie*, *tree*, dan lain-lain. Jumlah kata yang terlintas dalam benak peserta pada saat penulisan sebuah kata tergantung pada seberapa banyak jumlah entri dalam *mental lexicon* peserta yang sesuai dengan ketentuan huruf dimaksud. Dengan kata lain, peserta mengingat kata *tea*, *take*, *tie*, atau *tree*, karena dia telah menyimpan kata tersebut dalam *mental lexicon*-nya. Jika peserta tidak pernah menyimpan kata *take*, kata tersebut tidak akan muncul saat entri dengan huruf awal "*t*" diaktivasi dari dalam *mental lexicon*-nya.. Selain itu, faktor yang dapat memengaruhi jumlah entri teraktivasi adalah keterbatasan waktu.

Sebelum permainan dimulai, guru menyiapkan kondisi kelas agar kondusif bagi pelaksanaan permainan sehingga permainan dapat berjalan lancar dan perolehan kata yang dituliskan peserta dapat memberikan gambaran sederhana tentang akumulasi kata yang telah diperoleh masing-masing peserta, terutama ditinjau dari keberagaman kata yang diaktivasi berdasarkan ketentuan seperti di atas. Agar peserta benar-benar hanya mengandalkan daya ingatnya dalam menuliskan kata, ruang kelas sebaiknya terbebas dari tulisan berbahasa Inggris. Selain itu, peserta diberi penjelasan singkat tentang aturan permainan agar permainan dapat berlangsung secara *fair* dan sportif.

Aturan permainan *TEH* ini mencakup kata yang dapat dituliskan, cara penulisan, dan durasi penulisan. Ketentuan mengenai kata yang dapat dituliskan adalah kata yang mereka ingat pada saat permainan berlangsung. Peserta menuliskan kata dalam format kolom dan bukan baris. Cara penulisan seperti ini dimaksudkan agar penghitungan jumlah kata yang berhasil dituliskan menjadi mudah. Selain itu, peserta tidak boleh bekerja sama atau mencari kata dalam kamus. Peserta mulai dan berhenti menuliskan kata dalam kurun waktu 5 (lima) menit sesuai dengan instruksi guru. Jika ada pelanggaran terhadap aturan permainan, terutama bekerja sama, mencari kata dalam kamus, dan mulai menuliskan lebih awal dari ketentuan atau terus menulis setelah diminta berhenti, guru memberikan sanksi berupa pengurangan jumlah kata (5 hingga 10 kata) dari total kata yang berhasil dituliskan oleh peserta yang melanggar. Pengurangan jumlah kata ini sebaiknya tidak banyak karena dapat menyebabkan peserta yang melanggar merasa kecewa. Oleh karena itu, pemberian sanksi lain yang lebih berat, seperti pendiskualifikasian, tidak perlu dilakukan.

Cara penulisan kata dalam permainan *TEH* ini sama dengan permainan *TBCD*, yaitu dalam format kolom. Namun, ada perbedaan dalam hal ketentuan kata yang dituliskan, yaitu huruf akhir 'ekor' kata sebelumnya menjadi huruf awal 'kepala' kata selanjutnya. Selain itu, kata yang dituliskan bukan kata infleksi (*inflected words*) seperti *goes*, *studied*, *reading* karena jika peserta menuliskan demikian, maka akhir kata yang dituliskan cenderung sama. Penulisan kata turunan (*derivative words*) diperbolehkan karena kata jenis ini sangat bervariasi sehingga kecenderungan huruf akhir kata yang sama tidak begitu besar. Selain itu, kata turunan berbeda kelas dengan kata dasar yang menjadi asalnya.

Setelah permainan *TEH* ini selesai, hasil tulisan peserta diseleksi dan pemenang permainan ditentukan. Penentuan pemenang permainan ini adalah peserta yang berhasil menuliskan kata paling banyak dengan cara penulisan yang sesuai aturan permainan. Kata yang dihitung adalah kata dengan ejaan yang benar. Jika ada dua peserta berhasil menuliskan jumlah kata paling banyak, dipilih dari keduanya yang menuliskan ejaan kata paling akurat. Misalnya, peserta A menuliskan 50 kata dan peserta B juga 50 kata, tetapi hasil tulisan peserta A

terdapat sebuah kata yang dicoret dan diganti dengan yang benar, maka peserta B ditetapkan sebagai pemenangnya. Selain itu, guru juga dapat menetapkan pemenang kedua, ketiga, keempat, dan kelima apabila diperlukan.

Selanjutnya, guru perlu membahas beberapa hal, antara lain, 1) huruf awal atau akhir kata sering muncul dalam penulisan, 2) kata yang berhubungan dengan materi pelajaran sebelumnya, dan 3) kata yang berhubungan dengan materi selanjutnya. Huruf akhir kata yang sering muncul akan memaksa peserta untuk berpikir keras mencari kata yang sesuai dari dalam mental lexicon-nya. Jika kata dimaksud tidak ditemukan, mereka biasanya mencari kata pengganti dengan huruf akhir yang sesuai dengan huruf awal kata selanjutnya. Penentuan pembahasan kata yang berhubungan dengan materi pelajaran sebelum atau selanjutnya didasarkan pada penggunaan permainan ini di awal jam pelajaran atau di akhir. Jika permainan ini digunakan di awal jam pelajaran, kata yang berhubungan dengan materi pelajaran selanjutnya perlu dibahas. Ini berarti, permainan *TEH* digunakan sebagai kegiatan pembuka. Jika permainan dilaksanakan di akhir jam pelajaran, kata yang berhubungan dengan materi sebelumnya yang dibahas dan hal ini bermanfaat untuk memantapkan ingatan peserta terhadap materi yang telah dipelajarinya.

Permainan *TEH* ini dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peserta. Adaptasi tersebut dapat berupa ketentuan jumlah huruf kata yang boleh dituliskan, pengurangan atau penambahan durasi permainan, permainan individu atau kelompok, dan lain-lain. Namun demikian, semua bentuk adaptasi terhadap permainan ini diharapkan tidak menghilangkan unsur permainan itu sendiri, yaitu adanya kesenangan (*fun*), kompetisi (*competition*), dan aturan (*rule*).

1.7.3 Permainan *Broken Chains* (BC)

Nama "*Broken Chains*" atau "*Rantai Putus*" untuk permainan ini terdengar unik dan dapat menimbulkan rasa penasaran bagi pemelajar yang belum pernah mengenalnya. Pemberian nama ini didasarkan pada aktivitas inti permainan, yaitu peserta 'rantai' menuliskan kata di papan tulis secara bergantian berdasarkan urutan tempat duduknya dalam kelas. Setiap peserta menuliskan

sebuah kata dengan ketentuan huruf awal kata sesuai dengan huruf akhir kata yang ditulis oleh peserta sebelumnya. Ketentuan penulisan seperti ini sama dengan dalam ketentuan permainan *TEH*. Karena itu, permainan *BC* ini dapat dikatakan sebagai permainan turunan dari *TEH*.

Sebelum permainan *BC* dimulai, guru menyiapkan kondisi kelas agar kondusif bagi pelaksanaan permainan sehingga permainan dapat berjalan lancar. Peserta diberitahu tentang aturan permainan dan cara melakukan permainan tersebut sehingga permainan dapat berlangsung secara *fair* dan sportif. Aturan permainan ini mencakup kata yang dapat dituliskan, cara penulisan, dan penentuan bahwa seorang peserta harus menjadi “tersandera” atau tidak. Sebagai permainan turunan dari *TEH*, permainan *BC* ini memiliki kesamaan aturan. Namun, permainan *BC* memberikan nuansa yang berbeda. Alasannya, permainan ini diikuti oleh individu-individu dalam kelas dan seorang peserta mengetahui huruf awal kata yang harus dia tuliskan hanya beberapa saat setelah peserta sebelumnya selesai menuliskan sebuah di papan tulis. Jadi ada semacam unsur “kejutan” dalam *BC* ini. Selain itu, unsur kompetisi yang diciptakannya pun berbeda dengan permainan *TBCD* ataupun *TEH*. Peserta berusaha untuk dapat menuliskan kata sesuai ketentuan dan jika tidak berhasil menuliskannya, dia akan menjadi peserta yang “disandera” di depan kelas dan diumpamakan sebagai “rantai putusnya” atau *‘the broken chain’*. Peserta “tersandera” ini dapat “membebaskan diri” apabila mampu melafalkan beberapa kata dan mengetahui maknanya.

Penentuan seorang peserta menjadi “sandera” dilakukan dengan membatasi waktu penulisan. Dengan kata lain, peserta tidak boleh mengulur-ulur waktu. Agar peserta yang mendapat giliran tidak melakukan hal tersebut, dia diwajibkan langsung menuliskan sebuah kata setelah peserta sebelumnya selesai menulis. Jika peserta tersebut lambat dalam menuliskan, dilakukan penghitungan bersama hingga angka 5 (lima). Apabila peserta tersebut belum selesai menuliskan kata yang sesuai hingga pada hitungan ke-5, peserta tersebut “disandera” dan berkewajiban melafalkan dan menghafal makna sejumlah kata (3 kata cukup) beberapa saat kemudian. Jika “sandera” tersebut berhasil melafalkan

dan menghafal makna kata yang ditentukan, dia dibebaskan. Apabila jumlah “sander” lebih dari satu, urutan pembebasannya pun dimulai dari peserta yang lebih dulu “tersander”.

Guru perlu menjaga sikap adil dalam melaksanakan ketentuan permainan. Penentuan peserta pertama perlu dilakukan oleh guru dengan menggunakan cara acak, misalnya memilih nama peserta dari daftar hadir dengan mata tertutup. Selain itu, ketentuan mengenai kriteria peserta “tersander” perlu diterapkan secara tegas sehingga setiap peserta merasa diperlakukan sama. Namun demikian, makna ketegasan dalam penerapan ketentuan ini jangan sampai merusak tujuan diadakannya permainan ini, terutama penciptaan suasana yang menyenangkan.

Permainan ini dapat dibuat lebih seru dan penuh “kejutan” dengan cara penentuan urutan penulisan yang mendasarkan pada ketentuan huruf terakhir nama peserta sebelumnya menjadi huruf awal nama peserta selanjutnya. Namun, guru perlu berimprovisasi jika tidak ada huruf awal peserta berikutnya yang sesuai dengan huruf terakhir nama peserta sebelumnya. Selain itu, guru harus memerhatikan nama-nama peserta yang sudah mendapatkan giliran agar tidak diulang lagi.

Permainan *BC* ini dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peserta. Misalnya, jika para peserta dalam kelas memiliki kemampuan kosakata yang cukup bagus, jumlah terendah huruf dari kata yang boleh dituliskan dibatasi, misalnya hanya empat huruf, sehingga kata seperti *eat*, *tie*, *eel*, *lie*, dll, tidak boleh dituliskan. Segala bentuk adaptasi terhadap permainan *BC* ini diharapkan tidak sampai menghilangkan unsur sebuah permainan, yaitu adanya kesenangan (*fun*), kompetisi (*competition*), dan aturan (*rule*).