



Iin Inawati, lahir di Pringsewu 16 Agustus 1982. Saat ini ia sedang menyelesaikan pendidikan S3 Pendidikan Bahasa Inggris di UPI. Pengajaran Bahasa Inggris sudah ditekuni penulis sejak masa kuliah S1 hingga sekarang antara lain di Lembaga Kursus Celtics Pringsewu, TK Aisyiyah Bustanul Aftal 2 Pringsewu, TK Khas Daarut Tauhid Bandung, UPT Bahasa Universitas Tanjungpura Pontianak Kalbar, AKPER Sintang Kalbar, AKBID Muhammadiyah Pringsewu Lampung, dan sejak tahun 2010 hingga sekarang ia tercatat sebagai salah satu dosen tetap pada Prodi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Game adalah salah satu teknik yang sering penulis terapkan ketika mengajar di semua jenjang pendidikan mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi.

Buku ini sangat bermanfaat bagi guru, instruktur atau pembelajar bahasa Inggris yang menginginkan sebuah teknik belajar bahasa Inggris yang menyenangkan dan juga bermakna. Permainan yang ditawarkan dalam buku ini sangat mudah dipahami dan pastinya bisa dimainkan dengan mudah di kelas atau di luar kelas. Saya sangat merekomendasikan para guru bahasa Inggris untuk memilikinya. Mukrim-Mahasiswa S3 Pendidikan Bahasa Inggris-University of Leeds, Inggris

Salah satu masalah utama dalam pengajaran bahasa Inggris adalah grammar. Dengan menerapkan permainan dalam buku ini, grammar disampaikan dengan sangat mudah bahkan tidak terasa diajarkan namun tersampaikan. Sangat aplikatif. Yuniarti-Kepala UPT Bahasa UM Pontianak, Kalbar

Games-nya menarik sehingga memotivasi siswa untuk belajar berbicara dalam bahasa Inggris. Buku ini juga membuka wawasan kita bahwa bahasa Inggris dapat diajarkan dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Erni Yulianti-Guru SMA N 1 Pangkal Pinang, Bangka Belitung

Pembelajaran bahasa Inggris itu harus menarik dan menyenangkan, karenanya guru atau instruktur wajib tahu bagaimana menciptakannya. Kami sangat terbantu dengan adanya buku ini. Games-nya simple, komplit, aplikatif dan dapat membantu instruktur mengukur kemampuan siswa sehingga tahu mana materi yang perlu diperdalam ketika penjelasan di awal. Nurhalimah-Founder LPK SMART Plus Ambarawa, Pringsewu

Buku yang berisi tentang materi pembelajaran dalam bentuk game ini yang sangat bermanfaat bagi siswa didik saya. Mereka sangat menikmatinya dan materi menjadi lebih mudah terserap. Games-nya sangat membantu siswa menambah vocabulary. Nita Arsllyanti-Guru SMA N 1 Sendang Agung, Lampung Tengah

Buku ini sangat membantu guru atau instruktur untuk memperkaya teknik pengajaran bahasa Inggris di kelas. Instrukasinya mudah dipahami dari awal sampai akhir permainan sehingga guru atau instruktur pemula pun bisa menerapkan game dalam buku ini. Novita Eka Tristiana-Founder D'Pals Home Learning Center

AURA
ANUGRAH UTAMA RAHARJA

Auto Publishing
@Auto_Publishing
www.aura-publishing.com



FUN ENGLISH GAMES

Iin Inawati

Iin Inawati



FUN ENGLISH GAMES

Cara Seru dan Fantastis Belajar Bahasa Inggris

Iin Inawati

**FUN
ENGLISH
GAMES**

**Cara Seru dan Fantastis
Belajar Bahasa Inggris**

Hak cipta pada penulis
Hak penerbitan pada penerbit

Tidak boleh diproduksi sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun
Tanpa izin tertulis dari pengarang dan/atau penerbit

Kutipan Pasal 72 :

Sanksi pelanggaran Undang-undang Hak Cipta (UU No. 10 Tahun 2012)

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal (49) ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau hasil barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

Iin Inawati

**FUN
ENGLISH
GAMES**

**Cara Seru dan Fantastis
Belajar Bahasa Inggris**

AURA
ANUGRAH UTAMA RAHARJA

Perpustakaan Nasional RI:
Katalog Dalam Terbitan (KDT)

FUN ENGLISH GAMES

**Cara Seru dan Fantastis
Belajar Bahasa Inggris**

Penulis

lin Inawati

Desain Cover & Layout

Team Aura Creative

Penerbit

AURA

(CV. Anugrah Utama Raharja)

Anggota IKAPI

No.003/LPU/2013

ISBN: 978-602-6739-22-3

Alamat

Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro, Komplek Unila

Gedongmeneng Bandar Lampung

HP. 081281430268

E-mail : redaksiaura@gmail.com

Website : www.aura-publishing.com

xiv + 104 hal :15,5 x 23 cm

Cetakan, juli 2017

KATA PENGANTAR

Berkat Rahmat Allah SWT, buku ini dapat diterbitkan. Buku yang memuat berbagai permainan atau *games* untuk memudahkan pembelajar dari tingkat dasar sampai dengan menengah (*basic s.d. intermediate*) dalam belajar bahasa Inggris ini ditulis berdasarkan pengalaman dan penelitian penulis serta inspirasi dari berbagai sumber.

Permainan yang lebih akrab di telinga pembelajar sebagai *games* merupakan metode atau cara yang menyenangkan dan memudahkan pembelajaran bahasa Inggris di semua jenjang usia dan pendidikan. *Games* adalah hal penting dalam proses pembelajaran namun yang terpenting adalah *games* menjadikan pelajaran lebih mudah dipahami (Bedson, 2004). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Huyen and Nga (2003), *games* terbukti memberi kontribusi yang besar terhadap pembelajaran kosakata karena belajar akan terjadi dalam suasana yang menyenangkan. Keunggulan-keunggulan *games* tersebut merupakan alasan yang kuat bagi penulis untuk menulis buku yang

dapat membantu pembaca menggunakan *games* dalam belajar bahasa Inggris.

Tentu saja kesempurnaan buku ini masih jauh karena kesempurnaan hanyalah milik Sang Maha Pencipta dan manusia wajib untuk berikhtiar. Dengan demikian kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi menyempurnakan ikhtiar. Akhir kata, Selamat Membaca!

Penulis,

Iin Inawati

DAFTAR ISI

Kata pengantar	v
Daftar isi	vii
Persiapan sebelum memulai permainan	xi
I. Introduction Games	1
1. Bing! Bang!	1
2. My name	3
3. I am and you are	4
II. Grammar	6
1. Action	6
2. I did it!	7
3. What did I do?	9
4. Domino	10
5. Catch the ball!	11
6. Comparison	12
7. My school	13
8. I am, too	15
9. Three wishes	15
10. Signal	16
11. Board game	17

12. Complaint.....	18
13. Ssss.....	19
14. I get the answer	20
Worksheet 1	22
Worksheet 2.....	23
Worksheet 3.....	24
Worksheet 4.....	25
Worksheet 5.....	26
Worksheet 6.....	27
Worksheet 7	28
Worksheet 8.....	28
III. Speaking.....	30
1. Yes! No!.....	30
2. Who am I?#1.....	31
3. Who am I?#2.....	32
4. City	34
5. Dice game.....	35
6. Comic	36
7. How to get there.....	37
8. Too much talking.....	38
9. What you see	38
10. What I hear	39
11. Puppet.....	40
12. Ask me, please!.....	41
13. Make me happy.....	42
14. A Billion Rupiahs	43
15. Not me!	45
16. I am hungry.....	46
17. Costumes	47
18. My profession.....	49
19. What I am to be	49

20. I am in the bottle	51
21. Shopping	52
22. Board game	53
Worksheet 9	55
Worksheet 10.....	56
Worksheet 11.....	57
Worksheet 12.....	58
Worksheet 13.....	59
Worksheet 14.....	60
IV. Listening.....	61
1. Simon says.....	61
2. Touch.....	62
3. Who?.....	63
4. Whispering game.....	64
5. Magazine.....	65
6. Fun Quiz.....	67
Worksheet 15	68
Worksheet 16.....	69
V. Writing	71
1. The longest.....	71
2. Chef.....	73
3. Run Dictation.....	74
VI. Vocabulary	76
1. How many words	76
2. Find me.....	77
3. Arrange the words.....	78
4. Related words	79
5. Spelling.....	80
6. What do you have	81
7. Touch.....	82

8. Crossword.....	83
9. Make over.....	84
10. How many sentences	85
11. Treasure	86
12. Picture cards	87
13. Verbs and nouns.....	88
14. My cards.....	89
15. Chain Sentences.....	90
Worksheet 17.....	92
Worksheet 18.....	93
Worksheet 19.....	94
Worksheet 20.....	95
VII. Story.....	96
1. Story making	96
2. Making story from story	98
3. Stories from cards.....	99
Worksheet 21.....	101
Worksheet 22.....	102
Sumber Rujukan.....	104

Persiapan Sebelum Memulai Permainan

Apa yang terbayang dalam benak pembelajar ketika guru atau mentornya mengungkapkan kata “permainan” atau “games”? Mungkin ada yang mengingat kata: menang, kalah, menyenangkan, menantang, melelahkan, mengasyikkan, membuang kebosanan, menegangkan, dll. Yah, mungkin saja kata-kata tersebut memang terbayang dan akan benar-benar mereka temukan ketika mereka memainkan sebuah permainan. Apalagi jika permainan yang dimainkan dengan menggunakan bahasa Inggris maka tantangannya akan menjadi lebih banyak lagi namun yang pasti akan tetap menyenangkan.

Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dengan cara yang membosankan dan menjenuhkan sudah bukan zamannya lagi. Hal ini dikarenakan sudah banyak cara untuk menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan lebih bermakna. Belajar bahasa Inggris bukan lagi dengan duduk diam di kursi menghadap meja dan kemudian menghafal namun dengan mempraktikkannya. Praktik akan membuat para pembelajar lebih cepat memahami apa yang dipelajari. Salah satu cara untuk menimbulkan suasana yang kondusif untuk menggunakan atau mempraktikkan bahasa Inggris adalah dengan permainan.

Untuk Siapa Permainan-Permainan Ini?

Permainan-permainan yang ada dalam dalam buku ditulis untuk memberi ide kepada guru/mentor/instruktur yang mengajarkan bahasa Inggris di tingkat *basic-intermediate*. Apakah yang sudah ditingkat *advance* tidak boleh memainkan permainan-permainan ini? Tentu saja jawabannya “boleh” karena sebenarnya permainan ini dapat disesuaikan dengan tingkat atau level kemampuan bahasa Inggris pemain. Selain itu jumlah pemain, waktu, kondisi, dan peralatan yang disarankan dalam buku ini dapat menyesuaikan dengan keadaan para pemain.

Instruktur dalam Permainan

Dalam permainan-permainan di buku ini akan ada instruktur yang berfungsi sebagai pengatur jalannya permainan. Instruktur disini bisa jadi guru/mentor, namun bisa juga seseorang yang dipilih dari peserta belajar yang mengikuti permainan. Instruktur hendaknya sudah mengerti betul jalannya permainan. Jadi ketika memilih instruktur hendaknya Anda memperhatikan apakah dia mengetahui jelas tentang aturan-aturan atau tahap-tahap permainan. Memilih instruktur yang pintar atau memiliki kemampuan bahasa Inggris yang lebih dari pemain lain memang baik, namun kemampuan untuk mengorganisir dan mengetahui jalannya permainan juga tidak boleh dilupakan.

Tidak semua permainan di dalam buku ini menuntut adanya instruktur, jadi Anda dapat dengan bebas meminta peserta memilih dan memainkan games sesuai dengan aturan yang ada dalam buku ini atau pun membuat kesepakatan tersendiri antar pemain. Kesepakatan yang dibuat dapat saja mengenai aturan tambahan, hukuman tambahan, kesepakatan waktu, peralatan, dll.

Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Kelompok kecil yang dimaksud disini adalah jumlah pemain yang kurang dari 15 orang dan kelompok besar adalah lebih dari 15 orang sampai 40 orang. Kemungkinan besar jumlah pemain yang mencapai 40 orang adalah ketika teman-teman berada di sekolah sedangkan kelompok kecil mungkin akan kita temui jika kita belajar bersama di rumah dan di tempat les atau kursus. Hal ini pun tidak mutlak namun tetap harus menyesuaikan dengan kondisi para pemain.

Langkah-langkah dalam menerapkan permainan

Agar permainan berjalan dengan tertib, maka langkah-langkah dalam menerapkan permainan sebaiknya dipahami terlebih dahulu. Berikut adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam menerapkan permainan dalam buku ini.

- Pastikan setiap pemain mengerti apa yang akan dilakukan dalam permainan dengan jelas sehingga tidak akan ada keluhan ketika berjalannya permainan.
- Peralatan yang dibutuhkan hendaknya telah disiapkan sebelum permainan dimulai. Jika ada yang harus dibawa dari rumah, dibeli dari toko, *worksheet* yang harus difotokopi atau dipotong sebaiknya dipersiapkan beberapa waktu sebelum dimulai.
- Sebelum permainan dimulai suasana ruangan dan pemain haruslah tidak tegang namun *relax* walaupun tetap siap mengikuti permainan. Hal ini berkaitan dengan sukses tidaknya permainan ini nantinya.
- Yang paling utama setelah melakukan permainan adalah melakukan refleksi tentang apa yang sudah dilakukan. Dengan demikian para pemain akan mengerti dan semakin

faham tentang permainan tersebut dan kegunaannya dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Nah, tunggu apa lagi? Anda bisa segera memainkan permainan-permainan ini dan dengan segera pula kemampuan bahasa Inggris peserta belajar akan meningkat. Selamat bermain dengan *games* seru dan yang pasti fantastis untuk belajar bahasa Inggris.

INTRODUCTION GAMES

Dalam belajar bahasa Inggris terkadang kita harus berada dalam tempat baru, bertemu guru baru, komunitas baru dan teman-teman baru. Tentu saja akan sangat menyenangkan jika sebelum kegiatan belajar itu dimulai kita berkenalan dengan teman-teman. Berikut ini ada beberapa permainan yang dapat digunakan untuk mengawali kegiatan tersebut. Tentu saja permainan tersebut dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta belajar. Siapa bilang belajar bahasa Inggris itu membosankan?! Cobalah *ice breaking* dan *introduction* berikut, pasti akan membuat peserta belajar di kelas Anda lebih *fresh*, santai dan tentu saja menambah kemampuan bahasa Inggris mereka.

1. Bing! Bang!

- Tujuan : *Ice breaking* dan *introduction*
Jumlah pemain : 10-20 orang
Waktu : 10 menit
Bahan : -

Prosedur

1. Semua pemain duduk di kursi yang diatur menjadi sebuah lingkaran dan tidak ada kursi yang kosong. Sebelum permainan dimulai semua pemain harus memperkenalkan diri terlebih dahulu. Misalnya: *My name is Ridwan.*
2. Instruktur berdiri di tengah. Tunjuk seorang pemain sambil mengatakan *Bing!* Atau *Bang!*
3. Ketika instruktur menunjuk seorang pemain dan mengatakan *Bing!* Pemain yang ditunjuk harus dapat menyebutkan nama teman yang ada di samping kirinya, contoh: *His name is Rizal.* Ketika instruktur menyebutkan *Bang!* Pemain yang ditunjuk harus dapat menyebutkan nama teman yang ada di sebelah kanannya, contoh: *His name is Didi.*
4. Ketika pemain sudah terbiasa maka tempo permainan dapat dipercepat. Setelah itu instruktur dapat menyebutkan *Bing-Bang!* Maka pemain harus berdiri dan berlari ke kursi yang berbeda.
5. Setelah mendapatkan posisi baru, pemain dapat bertanya kepada teman sebelahnya yang namanya belum diketahui atau namanya terlupa. Ketika bertanya diharuskan menggunakan bahasa Inggris,
contohnya:
A: *What's your name?* B: *My name is Salsa.*
6. Lakukan permainan kembali seperti pada nomor 3.
7. Setelah kurang lebih tiga sampai empat penunjukkan instruktur mengatakan *Bing-Bang!* Dan ikut duduk di kursi yang kosong. Seorang pemain akan tetap berdiri

karena tidak mendapat kursi maka dia harus menggantikan posisi instruktur untuk menunjuk pemain lain dan mengatakan *Bing!, Bang!* Atau *Bing-bang!*

Catatan :

1. Selain dengan menunjuk permainan ini dapat pula divariasikan dengan melempar bola tenis.
2. Permainan ini sangat cocok digunakan saat awal pertemuan kelas atau les ketika belum semua orang saling kenal mengenal.

2. My name

Tujuan	: <i>introduction</i>
Jumlah pemain	: kelompok besar maupun kelompok kecil
Durasi	: 15 menit
Peralatan	: -

Prosedur

1. Permainan ini dapat dilakukan untuk mencairkan suasana dan agar semua pemain dapat saling kenal. Jumlah pemain dapat menyesuaikan jumlah orang yang ada.
2. Instruktur dapat mengawali dengan memperkenalkan diri.

Misalnya:

My name is Salsabila, I live in Jl Geger Kalong Girang Bandung but actually I come from Lampung. I like reading novel very much. Jogging is my favorite sport. I do it at least twice a week.

3. Setelah selesai memperkenalkan diri maka instruktur dapat meminta pemain lain untuk dapat memperkenalkan diri juga dengan menyebutkan ciri-ciri pemain tersebut. Misalnya:

Ok! Now it's turn to someone who wears black t-shirt, atau

Ok! Now it's turn to the person with long hair.

Jika pemain dirasa akan mengalami kesulitan maka dapat dipersingkat hanya dengan menyebutkan

A girl with black shoes.

A boy who wears glasses

4. Peserta yang merasa memiliki ciri yang sudah disebutkan harus maju ke depan dan memperkenalkan diri. Dengan demikian ciri yang disebutkan hendaknya tidak terlalu umum misalnya: "A boy with black hair".
5. Permainan dapat dilanjutkan hingga semua pemain mendapat giliran.

3. I am and you are

Tujuan : *introduction*

Jumlah pemain : 10-20 orang

Durasi : 10 menit

Peralatan : -

Prosedur

1. Para pemain duduk dalam posisi lingkaran. Salah seorang (dapat dimulai dari instruktur) memperkenalkan diri pada orang yang ada disebelahnya dan diberi respon.

Contoh:

A: *"I'm Khadija, and I'm from Surabaya"*

B: *"You're Khadija, and you are from Surabaya. I'm Galuh, I'm from Bali."*

C: *"You're Galuh, and you're from Bali. I'm Tobing, and I'm from Medan"*

D: *"You're Tobing, and you're from Medan. I'm Rajapati, and I'm from Lampung."*

2. Permainan dapat dilanjutkan hingga semua pemain mendapat kesempatan untuk memperkenalkan diri dan memberi respon.
3. Pemain hendaknya mengatakan dengan keras sehingga semua pemain dapat mendengar dengan jelas.

Catatan:

1. Permainan ini dapat divariasikan dengan membuat lingkaran dengan posisi berdiri sehingga pemain dapat bebas bergerak.
2. Permainan diawali dengan salah seorang pemain memperkenalkan diri kepada siapa pun yang dikehendaki (tidak harus yang berada di sebelahnya) sembari menghampiri dan berjabat tangan.

Misalnya pemain A menuju pemain C:

A: *"I'm Khadija, and I'm from Surabaya."*

C: *"You're Khadija, and you're from Surabaya. I'm Tobing, and I'm from Medan."*

3. Permainan diteruskan hingga semua mendapat kesempatan memperkenalkan diri.

II

GRAMMAR

Permainan bahasa Inggris tidak hanya dapat digunakan untuk pengenalan saja. Tapi kita juga bisa memainkannya untuk mempelajari *grammar* atau aturan-aturan tata bahasa untuk membuat kalimat dalam bahasa Inggris yang benar. Banyak orang bilang belajar *grammar* itu sulit dan pasti serius. Namun jika sudah mencoba permainan berikut peserta belajar di kelas Anda akan berubah pikiran karena permainan-permainan berikut memang dirancang untuk belajar *grammar* dengan cara yang asyik dan menyenangkan.

1. Action!

Tujuan	: Simple Present Continues Tense
Jumlah pemain	: 3-5 orang /kelompok
Durasi	: 20 menit
Peralatan	: Worksheet 1

Prosedur

1. Pemain duduk atau berdiri dengan kelompoknya masing-masing. Potong *worksheet* 1 atau dapat dibuat sendiri. Kocok kartu kemudian salah seorang pemain dari setiap kelompok maju ke depan dan mengambil satu kartu dari instruktur.
2. Instruktur mengatakan "Action!" maka wakil kelompok tadi harus berakting tanpa suara sesuai dengan kartu yang dia peroleh.
3. Anggota kelompoknya menebak apa yang dia lakukan dengan menggunakan *simple continues tense*. Misalnya: *You are washing the dishes*. Jika kelompoknya dapat menebak dengan benar dalam waktu yang ditentukan (misalnya paling lama 30 detik) maka kelompok tersebut mendapat nilai.
4. Kelompok lain dapat menebak jika waktu waktu yang ditentukan untuk kelompok tersebut sudah habis. Hal ini menjadikan semua pemain terlibat dan memperhatikan jalannya permainan.

2. I did it!

Tujuan : Mengingat kembali *Simple Past Tense* dan *Irregular Verbs*

Jumlah pemain : 4-6 orang /kelompok

Durasi : 20 menit

Peralatan : *worksheet* 2, atau dapat dibuat sendiri dengan karton berukuran 7x15 cm setiap kartu.

Prosedur

1. Buat lingkaran, boleh duduk atau berdiri. Setiap anak mendapat kartu yang betuliskan kata kerja *past tense*

yang dibuat dari *worksheet 2* atau dapat dibuat sendiri. Biarkan setiap pemain menemukan makna dari kata yang tertulis dalam kartu tersebut.

2. Instruktur meminta pemain untuk membuat kalimat yang tidak terlalu panjang dari kata kerja yang terdapat dari kartu yang mereka miliki. Waktu yang disediakan hendaknya tidak terlalu lama dan para pemain diharuskan untuk menghafalkannya.
3. Pemain memegang kartu dan dihadapkan ke arah lingkaran sehingga pemain lain dapat melihat kata pada kartu tersebut sepanjang permainan.
4. Instruktur menunjuk satu anak untuk menyebutkan kalimat yang sudah mereka buat. Seorang pemain disebelah kanan atau kirinya harus menyebut kalimat yang dibuat sendiri dan menyebutkan kalimat yang telah diucapkan sebelumnya. Lanjutkan sampai seluruh pemain mendapat giliran. Pemain akhir akan menyebutkan seluruh kalimat yang telah dibuat oleh pemain sebelumnya.

Contoh:

Pemain 1: *I brought some pencils yesterday.*

Pemain 2: *I went to school at 7.00, and she brought some pencils yesterday.*

Pemain 3: *I sang my favorite song in front of the class, he went to school at 7.00, and she brought some pencil yesterday.*

Catatan:

1. Permainan ini dapat digunakan untuk mengulang kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya tentang Simple Past Tense.
2. Permainan ini hendaknya dimulai dari pemain yang sekiranya terlihat tidak dapat mengingat kalimat yang banyak.

3. What did I do?

Tujuan : Narrative dan Simple Past Tense

Jumlah pemain : 4-6 pemain/kelompok

Durasi : 30 menit

Peralatan : Worksheet 3

Prosedur

1. Pemain dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok 4-6 pemain. Potong worksheet 3 hingga menjadi kartu kemudian kocok dan bagikan. Setiap kelompok mendapat satu buah kartu.
2. Setiap pemain dalam kelompoknya menulis satu kalimat tentang tema yang diperoleh. Kemudian kertas yang berisikan satu kalimat tersebut dipindahkan ke teman yang ada di sebelah kanannya. Dengan demikian semua pemain mendapat kertas dari pemain lain.
3. Setelah mendapat kertas tersebut maka penerima kertas harus melanjutkan dengan sebuah kalimat yang masih berkaitan dengan kalimat sebelumnya. Setelah selesai menulis maka kertas diberikan lagi kepada teman yang ada di samping kanannya dan penerima kertas harus melanjutkan dengan satu kalimat lagi yang berkaitan.

4. Terus lakukan hingga kertas kembali ke penulis pertama. Penulis pertama dapat menulis kalimat lagi untuk mengakhiri cerita yang telah dibuat.

Misalnya

Tema : *At the hospital*

Student 1 : *I went to the hospital with my mother yesterday.*

Student 2 : *We wanted to see my neighbor.*

Student 3 : *I met my friend there.*

Student 4 : *She was sick.*

Student 5 : *She came to the hospital with her father.*

Student 1 : *Finally, we came back home together.*

5. Setelah selesai maka masing-masing pemain membacakan cerita yang dihasilkan dari tulisan tersebut.

4. Domino

Tujuan : *Simple Present Tense*

Jumlah pemain : 3-4 orang/kelompok

Durasi : 15 menit

Peralatan : *Worksheet 4*

Prosedur

1. Permainan ini dilakukan dalam kelompok kecil dan setiap kelompok akan memerlukan satu set kartu yang diperoleh dari *worksheet 4*.

2. Kartu dikocok dan dibagikan. Setiap pemain mendapat 4 buah kartu. Sisanya dapat ditumpuk.
3. Ambil satu buah kartu dari yang ditumpuk tersebut dan letakkan diatas meja (permainan ini dimainkan seperti permainan domino).
4. Setiap pemain bergiliran meletakkan kartu yang sesuai dengan yang sudah ada di meja.
5. Pemain yang tidak dapat meletakkan kartu yang sesuai dengan yang sudah ada di meja harus mengambil kartu yang ada dalam tumpukkan hingga mendapat kartu yang sesuai.
6. Pemain yang paling awal dapat menghabiskan kartu yang ada di tangannya adalah pemenang.

5. Catch the ball!

Tujuan	: Review of <i>irregular verbs</i>
Jumlah pemain	: 10-20 pemain
Durasi	: 10 menit
Peralatan	: bola tenis (lihat daftar <i>irregular verbs</i> di <i>worksheet 5</i>)

Prosedur

1. Permainan ini dapat digunakan untuk mengulang semua *irregular verbs* atau terbatas pada yang baru saja dipelajari.
2. Buatlah lingkaran bisa dengan duduk atau berdiri. Sebutkan salah satu *simple form* dari sebuah *irregular verb* dan lemparkan bola pada salah satu pemain. Pemain yang menerima bola tersebut harus menyebutkan *simple past form* dari kata kerja yang telah disebutkan.



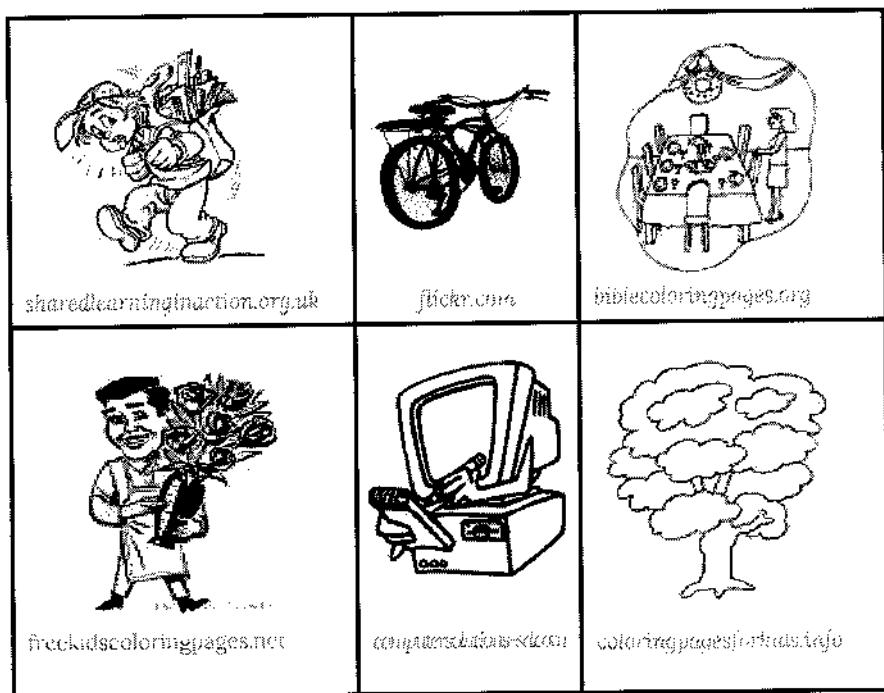
VI

STORY

Story atau cerita adalah hal yang tidak pernah terlepas dari kehidupan kita sehari-hari. Apakah Anda percaya dengan pernyataan tersebut? Mari kita buktikan ya... Jika kita bersedih maka kita akan merasa lega ketika dapat menceritakan penyebab kesedihan kita. Ketika kita berbahagia maka akan sangat melegakan ketika kita bisa menceritakan hal tersebut kepada orang lain. Bahkan kita bisa berlama-lama mengikuti cerita selama berjam-jam dengan asyiknya. Dalam permainan berikut Anda dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris peserta belajar di kelas Anda melalui cerita. Penasaran kan? Coba saja satu-persatu pasti Anda akan semakin penasaran!!!

1. Story making

- Tujuan : Membuat cerita dengan gambar
Jumlah pemain : 3-4 pemain/kelompok
Durasi : 20-30 menit
Peralatan : Kartu bergambar seperti berikut atau dapat dibuat sendiri



Prosedur :

1. Setiap kelompok berkumpul dan mendapat satu set kartu bergambar. Pemain diminta membuat cerita berdasarkan gambar kartu yang mereka peroleh. Gambar dapat dicari dan dipilih sesuai kebutuhan. Misalnya seperti satu set gambar di atas.
2. Cerita disusun berdasarkan kartu yang susunan dan urutannya dapat diubah sehingga dapat membuat cerita dan rangkaian yang logis.

Misalnya:

Kisah pertama

Urutan kartu : **Bicycle - man - tree - computer
- boy - dining room**

I have a bicycle. The color is red. I like riding it to go to everywhere. One day, when I took a rest and sat down under the tree after riding my bicycle I met a man. He brought a bunch of flower. At the same time, there was a boy who brought a computer. He was in a hurry. When I could see him clearly, I knew that he was my friend. I asked him to sit down together with me but he said that his mother were waiting for him in the dining room. Actually, he was very hungry.

3. Pemain diberi batasan waktu dalam menyusun cerita, misalnya 10 menit.
4. Setelah selesai setiap kelompok dapat mempresentasikan di depan kelompok lain sebelum dikumpulkan.

2. Making story from story

Tujuan : Memahami cerita dan membuat cerita

Jumlah pemain : 3-4 pemain/kelompok

Durasi : 30 menit

Peralatan : Worksheet 21 dan atau worksheet 22

Prosedur :

1. Pemain duduk berkelompok dan diberi satu buah cerita yang sudah terkenal, misalnya seperti di *worksheet 21* atau *worksheet 22*.
2. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan isi cerita tersebut. Pemain boleh menggunakan kamus.

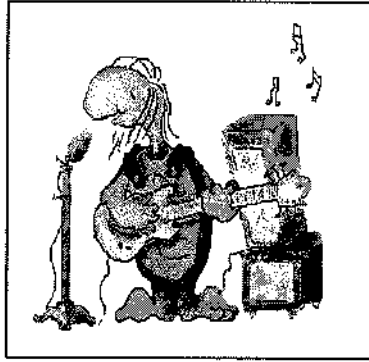
3. Untuk mengetahui apakah cerita tersebut sudah dipahami oleh para pemain, instruktur dapat bertanya atau meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.
4. Instruktur membagikan kartu yang berisi gambar yang berkaitan dengan cerita tadi. Setelah itu setiap kelompok diminta untuk membuat cerita versi kelompok masing-masing.
5. Pemenangnya adalah kelompok yang dapat menggunakan semua kartu-kartu bergambar tersebut dan membuatnya menjadi serangkaian cerita baru. Posisi atau urutan kartu dapat diubah sesuai dengan jalan cerita yang dibuat.

3. Stories from cards

Tujuan	: Mengembangkan imajinasi dengan bantuan kartu
Jumlah pemain	: 3-4 pemain/kelompok
Durasi	: 15 menit
Peralatan	: Kartu yang bertuliskan nama-nama benda, tempat, atau sifat yang dapat disesuaikan dengan tema tertentu.

Prosedur :

1. Kartu dikocok oleh instruktur dan dibagikan, setiap kelompok mendapat satu buah kartu.
2. Setiapkelompok diminta untuk membuat sebuah cerita yang berdasarkan satu buah gambar tersebut. Cerita dapat dibuat dengan imajinasi yang bebas asalkan masih berkaitan dengan gambar. Misalnya:

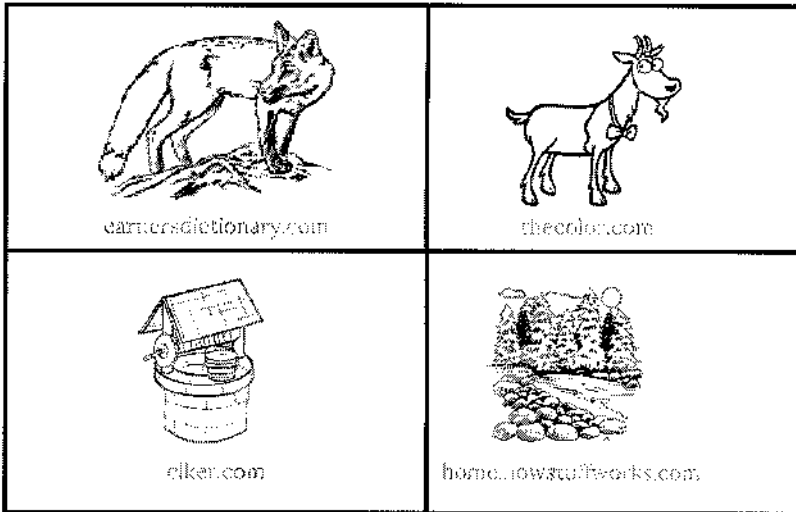


This is my turtle. I got it from my friend three weeks ago. The color is green. I call him John. I love him very much because he is a smart turtle. I also love music. Every day I listen to my favorite music with him. Even we watch music program on television every Saturday night. We enjoy it. Someday I leave him alone in my room and when I came back I saw the surprise thing. I saw him played my guitar and sang my favorite song. Immediately, I took his picture on this pose. Now, you can see. It is the picture!!

3. Setelah selesai setiapkelompok dapat mempresen-
tasikan cerita yang telah dibuat sebelum kemudian
dikumpulkan.
4. Cerita yang paling menarik akan mendapat nilai
paling besar.

The fox and the goat

Once upon a time, there was a fox fell into a well. He could not climb out of the well. He cried for help but no one heard him. After a while a goat passed by. He was very thirsty. He looked down and saw a fox. The goat asked the fox, "Hey! Is water good and fresh?" The fox had an idea to come out from the well so he answered, "Come down! The water is good and fresh." The goat jumped into the well. He drank and drank. After drinking he asked to the fox, "My friend, how can we get out of here?" The fox answered, "It's easy, put your forefeet on the wall. I'll run up your back and escape. When I'm outside, I'll help you out. The fox was planning to trick the goat. As soon as he was out of the well, the fox would leave the goat in the well. And He did his plan. "Hey, what about me? Help me get out of here," the goat shouted from the well. But the fox walked on and leaved the goat.

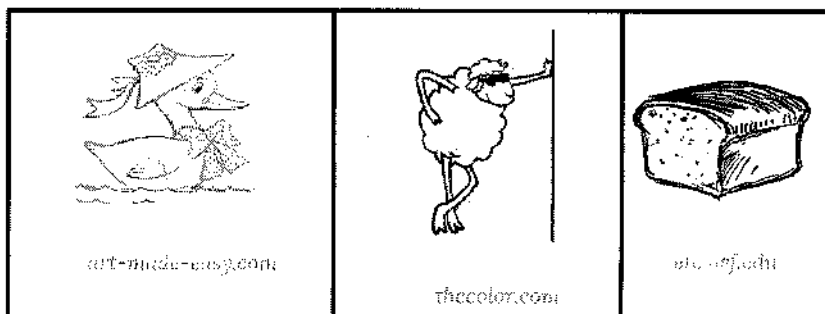
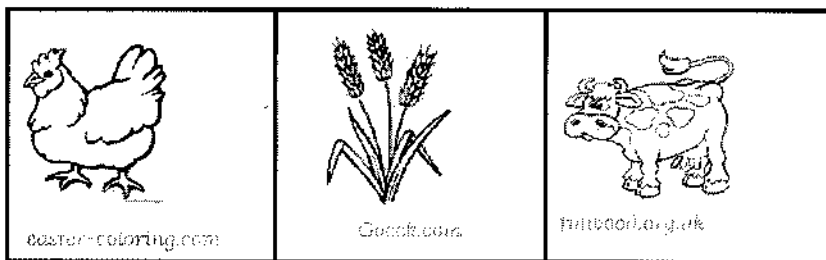


THE LITTLE RED HEN

Once upon a time, a little red hen and her chick found a stalk of wheat. "With this stalk, we can grow wheat to make into bread," the hen told her chick. "Now who will help us plant this wheat?" "I won't," said the pig. "I won't," said the duck. "I won't," said the goat. "Then my chick and I will plant it ourselves." And they did just that.

After some time, the wheat grew, and it was time to harvest it. "Who will help us harvest this wheat?" the hen asked. "I won't," said the pig. "I won't," said the duck. "I won't," said the sheep. "Well, then we will have to do it ourselves." So, the little red hen and her chick harvested all the wheat. "Now, who will help us grind this wheat into flour?" "I won't," said the cow. "I won't," said the duck. "I won't," said the sheep. Hmmm. Then I guess we will do it ourselves."

After the wheat had been ground into flour, the little red hen asked if any of others were willing to help make the bread. Again, she got the same responses from the cow, duck, and sheep. So little red hen and her chick worked hard to make the flour into bread. The pig, duck, and goat could smell the bread cooking. "Mmmm. That smells good," they all said. "Is it ready?" "Yes, it is," said the little red hen, taking the bread out of the oven. "Now, who will help us eat it?" "I will," said the cow. "I will," said the duck. "I will," said the sheep. "Oh, no you won't!" she cried. "You didn't help us plant the wheat, you didn't help us harvest the wheat, you didn't help us grind the wheat or make the bread. Now, my chick and I are going to eat it ourselves!



Sumber Rujukan

- Danarti, Dessy. 2008. *50 Games for Fun: Belajar Bahasa Inggris dengan Lebih Menyenangkan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lewis, Gordon dan Gunther Bedson. 2008. *Games for Children*. New York: Oxford University Press.
- Rini, Ayu. 2009. *Excellent English Games*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Thornbury, Scott. 2002. *How to Teach Vocabulary*. England: Longman
- Wessels, Charlyn. 1991. *Drama*. Oxford: ELBS with Oxford University Press.
- Woodward, Suzanne W. 1997. *Fun with Grammar*. USA: Prentice Hall Regent.