

# PEMBELAJARAN MODEL GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA

Oleh : Hj. Sri Dewi Agustina, S.Pd  
MTs Negeri 2 Model Palembang  
November 2012

## I. Pendahuluan

Bahasa Inggris dewasa ini telah memasuki era globalisasi sehingga mempelajari bahasa Inggris merupakan suatu kewajiban yang mau tidak mau harus dipahami dan dikuasai. Di Indonesia, bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang diajarkan di sekolah-sekolah atau madrasah mulai dari tingkat dasar, ibtidaiyah sampai tingkat perguruan tinggi. Kebutuhan akan kompetensi berbahasa Inggris ini semakin tinggi mengingat perkembangan dan globalisasi dunia saat ini. Kurikulum yang digunakan dewasa ini berorientasi pada kompetensi, artinya siswa dituntut untuk memiliki kompetensi tertentu atau kecakapan sebagai hasil proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan berbasis kompetensi menekankan pada kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan suatu jenjang pendidikan. Kompetensi yang sering disebut dengan standar kompetensi adalah kemampuan yang secara umum harus dikuasai lulusan. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki seorang pembelajar bahasa Inggris yaitu; *Listening, Speaking, Reading and Writing*.

Kompetensi menurut Hall dan Jones (1976: 29) adalah "pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur". Kompetensi (kemampuan) lulusan merupakan modal utama untuk bersaing di tingkat global, karena persaingan yang terjadi adalah pada kemampuan sumber daya manusia. Oleh karena itu, penerapan pendidikan berbasis kompetensi diharapkan akan menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi di tingkat global.

Paradigma lama pembelajaran bahasa Inggris, siswa selalu mempunyai pandangan bahasa Inggris itu 'hantu, sulit dipelajari dan membosankan' telah sering kita dengar. Disinilah dituntut inovasi dan kreatifitas mengajar guru, sehingga siswa akan lebih giat dan aktif dalam mempelajari bahasa Inggris dan akan menjadikannya sebagai salah satu mata pelajaran favorit. Persoalan di dalam *language acquisition* adalah cara (Sugeng Wahyudi, 2006:5). Cara yang tepat akan berbias pada atmosfer psikologis "menyenangkan or tidak menyenangkan". Sunatullah, manusia cenderung menghindari yang "tidak menyenangkan" dan memilih yang "menyenangkan". Semakin menyenangkan, semakin menimbulkan emosi ada perhatian lebih, ada motivasi lebih, lebih mudah berekspresi, tidak malu dan lain-lain. Bila pembelajaran bahasa Inggris dikondisikan dengan atmosfer psikologis menyenangkan, maka diharapkan siswa khususnya *young learners* mampu belajar bahasa dengan baik dan cepat, dalam konteks ini adalah mempelajari bahasa Inggris.

## II. Pembelajaran Model Games

*Suatu permainan (Games) adalah suatu aktifitas yang mengandung unsur peraturan, tujuan dan rasa kesenangan. Ada dua jenis permainan yang biasa dilakukan yaitu : permainan kompetisi (competitive games), dimana pemain atau tim berlomba untuk menjadi yang pertama mencapai tujuan, dan permainan kerjasama (co-operative games) dimana pemain dan tim bekerja sama untuk mencapai tujuan. Jill hadfield (1984:5) menyatakan*

**A game is an activity with rules, a goal and an element of fun. One of the most important reasons for using games is simply that they are immensely enjoyable for both teacher and student.**

Mengajak siswa bermain sambil belajar ternyata memberi banyak manfaat bagi guru dan siswa.

Bagi guru:

- Guru akan lebih mudah memberikan penjelasan suatu materi pelajaran, bila diterapkan dalam bentuk permainan.
- Guru juga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup.
- Guru akan mendapatkan prestasi tersendiri dimana guru mampu membuat semua siswanya berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar di kelas.

Bagi siswa:

- Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari karena disajikan dalam bentuk permainan.
- Permainan dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kebosanan siswa belajar di dalam kelas.
- Siswa dapat lebih mudah dan cepat mengingat materi pelajaran.
- Siswa menjadi aktif di kelas.
- Siswa akan memiliki rasa solidaritas dan sportivitas dikalangan teman-temannya.

*Games* mempunyai atau menggunakan suatu variasi teknik atau cara. Teknik-teknik itu adalah *gap informasi* (information gap), *tebak kata* (guessing games), *permainan cari* (search games), *Mencocokkan* (matching games), *permainan diskusi dan pasangkan* (matching-up games : jigsaw), *permainan 'tukar dan kumpulkan'* (exchanging and collecting games), *menggabungkan aktivitas* (combining activities), *teka-teki* (puzzle), *bermain peran* (role-play) atau *simulasi* (simulation).

*A. Gap Information (gap informasi)*

Gap informasi adalah permainan yang mengandung unsur , prinsip – prinsip sederhana. Dalam

kegiatan ini, siswa A memiliki beberapa informasi yang tidak dimiliki siswa B. Siswa B harus mengenali, mencari informasi untuk menyelesaikan tugas secara sempurna. Permainan jenis ini bisa dilakukan dengan cara berlawanan atau secara *resiprokal*, dimana kedua pemain memiliki informasi yang sama dan mereka diharuskan menyelesaikan tugas yang sama secara kompetisi. Hal ini dapat dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil, dimana semua anggota memiliki beberapa informasi.

#### *B. Guessing Games (permainan tebak kata)*

Permainan ini memiliki kesamaan prinsip dengan permainan pertama. Pemain dengan informasi akan menyembunyikan informasinya, sedang yang pemain lain berusaha menebak apa benda atau kata yang disembunyikan.

#### *C. Search Games (permainan cari)*

Permainan jenis ini, akan melibatkan seluruh kelas. Setiap orang dalam kelas memiliki satu informasi (sebagian informasi). Anggota kelas harus mengumpulkan dan mendapatkan banyak informasi (keterangan) untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sehingga dapat memecahkan masalah yang diberikan. Setiap siswa dalam kelas secara berkelanjutan akan menjadi pemberi dan pengumpul informasi.

#### *D. Matching Games (permainan mencocokkan)*

*Permainan ini didasarkan pada peraturan yang berbeda, tetapi tetap melibatkan kegiatan pertukaran informasi. Dalam permainan ini, siswa akan mencocokkan kartu-kartu atau gambar-gambar yang sama dan ini dapat dimainkan sebagai kegiatan seluruh kelas. Setiap siswa dapat bergerak, berputar sampai ia dapat menemukan teman yang memiliki kartu atau gambar yang sama. Bila dilakukan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil, pemain-pemain harus memilih gambar-gambar atau kartu-kartu, kemudian dipasangkan dengan gambar-gambar atau kartu-kartu yang telah dipilih oleh pasangannya atau temannya.*

#### *E. Matching up games (permainan diskusi memasangkan)*

Permainan ini didasarkan pada peraturan permainan kegiatan /gerak bolak balik, "Jigsaw". Setiap pemain dalam satu kelompok memiliki daftar pendapat, keinginan atau kemungkinan. Hanya satu dari pendapat-pendapat ini akan dibagikan pada kelompok. Melalui diskusi, kelompok harus menentukan satu keinginan atau kesepakatan, misalnya *tanggal untuk makan malam bersama* atau *kegiatan yang akan dilaksanakan pada sore hari*.

#### *F. Exchanging and Collecting Games (permainan tukar dan kumpulkan)*

*Permainan ini adalah permainan tukar menukar (barter). Para pemain memiliki artikel-artikel tertentu atau kartu-kartu yang ingin mereka tukar dengan milik pemain lainnya untuk melengkapi atau menyempurnakan bagian kecil yang telah mereka miliki.*

*Permainan ini dapat dimainkan sebagai kegiatan seluruh siswa dalam kelas, dimana mereka dapat bergerak bebas menukar artikel atau kartu secara acak; atau sebagai kegiatan antar kelompok, dimana sekelompok pemain setuju untuk menukar kartu atau artikel mereka dengan kelompok lain, sehingga mereka dapat mengumpulkan semua artikel atau kartu yang sejenis atau yang sudah disepakati dalam menyelesaikan bagian kecil yang telah mereka miliki.*

### *G. Combining Activity (permainan gabungan)*

Ini adalah permainan dimana para peserta harus berperan mengikuti informasi tertentu (yang diberikan) agar dapat mengelompokkan mereka dalam satu kesamaan, misalnya sebagai keluarga atau *orang-orang yang hidup di lingkungan yang sama*

### *H. Puzzle (teka-teki)*

Teka-teki adalah aktifitas dimana para peserta permainan berbagi dalam mengumpulkan informasi untuk memecahkan suatu masalah atau misteri, - "*What happened on your holiday, last summer?*, *Who lives in the house no 13 ?*. Masalah atau misteri dapat juga berupa kata-kata acak atau hurup-hurup acak

### *I. Role Play (bermain peran).*

*Para peserta dalam permainan ini diberikan nama dan sifat-sifat tokoh hayalan. Bagaimapun, ini bukanlah merupakan permainan peran (tokoh) sesungguhnya. Unsur permainan peran ini selalu dihubungkan pada permainan dengan tujuan penggunaan bahasa. Kartu-kartu peran dalam permainan ini tidak membutuhkan pengembangan tokoh-tokoh fiktif seperti yang diperlukan dalam kegiatan main peran sesungguhnya. Peran yang dimainkan terbatas pada apa yang telah ditentukan atau ditulis pada kartu yang telah dibagikan pada seluruh anggota permainan.*

### *J. Simulation (permainan simulasi)*

*Permainan ini adalah permainan tiruan suatu kondisi, misalnya ruang kelas yang dibentuk atau diatur sehingga membentuk kondisi yang ada jalan besar, hotel dan pasar swalayan. Kondisi dan benda bangunan tersebut menjadi objek simulasi pembelajaran bahasa Inggris. Ini memungkinkan para peserta permainan berlatih berinteraksi antar individu pada tempat-tempat; toko, bank, tempat-tempat pariwisata, rumah sakit, stasiun atau bandara.*

*Bagaimanapun, untuk alasan-alasan kondisi diatas, kegiatan-kegiatan ini merupakan permainan simulasi atas kondisi sebenarnya. Siswa mengerjakan tugas tertentu atau rangkaian-rangkaian tugas untuk diselesaikan selama terjadinya simulasi.*

### **Beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum menerapkan satu jenis permainan:**

- *Sebelum memulai satu permainan, tata cara, aturan dalam permainan harus ditulis atau dijelaskan. Demonstrasi akan lebih baik dilakukan dibandingkan penjelasan verbal yang panjang. Guru harus menjelaskan dengan singkat atau membagikan salinan kartu, memberikan waktu pada siswa untuk mempelajari aturan permainan dan melakukan permainan contoh kepada salah satu siswa. Siswa akan lebih cepat menemukan ide dari permainan tersebut.*
- *Alat-alat atau kondisi permainan yang diperlukan harus disiapkan terlebih dahulu.*
- *Ada 3 jenis dasar dalam permainan, "Pair Work" (berpasangan, melibatkan 2 orang/kelompok), "Small Group Work" (melibatkan 3 atau 4 kelompok), "Whole Class Activitie" (semua siswa dalam kelas dapat berpartisipasi, bergerak bebas didalam kelas). Permainan membutuhkan fleksibilitas didalam kelas. Susunan tempat duduk berbentuk "U" akan membuat siswa lebih fleksibel dalam melakukan permainan. Siswa dapat langsung bekerja dengan teman disampingnya untuk kegiatan berpasangan. Kelompok 3 atau 4 dapat dengan mudah dibentuk dengan memutar kursi-kursi terdekat, sedangkan untuk kegiatan seluruh anggota kelas, dapat dilakukan dengan mudah karena susunan yang memungkinkan mereka*

untuk saling berhadapan. Susunan tempat duduk tradisional; semua tempat duduk menghadap kedepan, memungkinkan kegiatan permainan berpasangan (siswa dapat langsung bekerja dengan teman disampingnya), 3 dan 4 kelompok (siswa dapat membuat kelompok dengan teman-teman yang tempat duduknya berdekatan). Untuk aktifitas kelas, ini akan menemukan sedikit kesulitan. Dimana siswa dan guru harus membuat tempat kosong yang luas sehingga siswa dapat bergerak bebas, yaitu mungkin dengan cara memindahkan semua kursi ke belakang, sehingga tersedia tempat yang kosong besar untuk melakukan kegiatan bersama.

- Peran guru adalah memonitor dan sebagai tempat pusat informasi permainan. Guru harus bergerak dari satu siswa ke siswa lainnya, kelompok ke kelompok lainnya untuk membantu kesulitan atau memperbaiki kesalahan siswa dan juga dapat membuat suasana permainan lebih hidup dan menarik.
- Beberapa masalah, kesulitan mungkin muncul pada permainan (ini memungkinkan terjadi pada kegiatan proses pembelajaran bahasa asing, Inggris dalam kelas) yang disebabkan oleh intelegensi atau faktor fisik, guru harus memperhitungkan hal ini, membuat catatan-catatan kecil atau solusi untuk mengatasinya. Permainan dapat diulang dengan pasangan atau kelompok yang sama atau pasangan atau kelompok yang lain.
- Dalam proses belajar mengajar didalam kelas harus diperhatikan manfaat yang bisa diperoleh dari suatu permainan. Batasan-batasan topik, materi pembelajaran dan jenis permainan yang tepat akan memperbesar keberhasilan pembelajaran yang diinginkan.
- Reward (penghargaan) atau punishment (hukuman) merupakan dua hal yang sangat berperan dalam kesuksesan suatu permainan. Siswa yang dapat melakukan permainan dengan baik atau berhasil keluar sebagai pemenang diberikan ucapan "Excellent, Very Good, Good job". Sedangkan hukuman diberikan dengan motif memberikan dorongan agar siswa dapat memperbaiki kesalahan. Hukuman juga harus mempertimbangkan aspek-aspek penting misalnya; kepribadian siswa, daya berpikir, kondisi fisik dan suasana hati.

### III. Kemampuan Kosakata (Vocabulary)

**Kosa kata merupakan salah satu komponen yang penting dalam belajar bahasa. Semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki pembelajar, semakin tinggi keberhasilan akademik pembelajaran bahasa si pembelajar itu sendiri. Kosakata (Inggris: vocabulary) adalah himpunan kata yang diketahui maknanya dan dapat digunakan oleh seseorang dalam suatu bahasa. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensia atau tingkat pendidikannya.**

Pemahaman kosakata secara umum dianggap sebagai bagian penting dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.

Penguasaan kosa kata merupakan hal yang paling mendasar yang harus dikuasai seseorang dalam pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing. Bagaimana seseorang dapat mengungkapkannya suatu bahasa apabila ia tidak memahami kosakata dari bahasa tersebut. Apalagi

kalau yang dipelajari itu adalah bahasa asing, sehingga penguasaan kosakata bahasa tersebut merupakan sesuatu yang mutlak dimiliki oleh pembelajar bahasa..

Apabila seorang siswa memiliki perbendaharaan kata bahasa Inggris yang memadai maka otomatis akan lebih menunjang pada pencapaian empat kompetensi bahasa Inggris tadi. Demikian juga sebaliknya tanpa memiliki kosa kata yang memadai seorang siswa akan mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi berbahasa di atas.

Kompetensi menurut Hall dan Jones (1976: 29) adalah “pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan dan kemampuan yang dapat diamati dan diukur”. Kompetensi (kemampuan) lulusan merupakan modal utama untuk bersaing di tingkat global, karena persaingan yang terjadi adalah pada kemampuan sumber daya manusia. Oleh karena itu, penerapan pendidikan berbasis kompetensi diharapkan akan menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi di tingkat global.

Becker (1997) menekankan tentang pentingnya pengembangan kosakata yaitu menghubungkan berapa jumlah kosakata yang dikuasai oleh para siswa dengan materi akademik pembelajaran bahasa. Dia Menyatakan bahwa kurangnya pemahaman kosakata adalah penyebab utama dari kegagalan akademik yang dialami siswa.

Sebuah riset menyatakan bahwa pemahaman suatu teks juga bergantung pada ukuran kosakata yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Graves (1986) kosakata ideal yang harus dimiliki oleh pembelajar pemula adalah antara 2500 sampai 5.000 kata untuk menunjang pembelajaran bahasa. Namun hal ini kurang dimiliki oleh para pembelajar bahasa Inggris di negara kita, apalagi bahasa Inggris adalah sebagai bahasa asing sehingga penggunaan bahasa tersebut hanya pada beberapa hal dan kebutuhan saja.

#### **IV. Pembelajaran Model Games untuk Meningkatkan kemampuan Kosakata Bahasa Inggris**

Ada banyak cara yang dapat dilakukan didalam kelas selama proses pembelajaran, untuk meningkatkan kemampuan kosakata siswa dalam bahasa Inggris. Games merupakan alternatif cara yang dapat dipakai melihat beberapa aspek positif yang akan didapat pada unsur-unsur kegiatan *games*.

Berikut 2 contoh Permainan Kosakata (Vocabulary Games) yang dapat dilakukan pada kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.

##### **1. BINGO**

Tipe : Individu (whole class)  
Level : Intermediate  
Alat : Kertas dan Pensil

Bingo adalah sebuah permainan tentang kosakata yang sangat terkenal di negara-negara barat. Permainan ini paling baik dilakukan pada saat telah selesai mengajarkan suatu materi (Post Activity) karena permainan ini bertujuan untuk membuat siswa lebih mudah mengingat pelajaran yang baru saja diajarkan.

Prosedur permainan :

- Sebelum memulai permainan siswa diminta untuk menyebutkan kata-kata yang mereka ingat berkenaan dengan materi pelajaran yang baru saja didapatkan. Misalnya mereka baru

saja mempelajari “ Family”(Keluarga), maka kata-kata yang akan diterima dari siswa adalah **father, mother, brother, sister, nephew, cousin** dan sebagainya. Bersamaan dengan disebutkannya kata-kata itu, tuliskan semua kata di papan tulis

- Siswa diminta memilih 5 buah kata yang tertulis di papan tulis serta menyalinnya di buku catatan masing-masing. Guru menuliskan setiap kata di papan tulis pada setiap lembar kertas kecil, 1 lembar kertas bertuliskan sebuah kata.
- Pada saat permainan dimulai, babak pertama, guru mengambil 5 buah potongan kertas satu persatu dan membacakannya dengan keras. Setiap siswa akan mencocokkan kata-kata yang dibacakan dengan kata-kata yang mereka tulis di buku catatan mereka. Tiap siswa akan mencoret tiap kata yang mereka tulis apabila kata itu sama dengan kata yang dibacakan oleh guru.

Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang memiliki paling banyak kata yang dicoret. Sebagai bahan modifikasi, guru dapat menggunakan *materi-materi bacaan* yang sudah dipelajari atau materi seperti *fruit, school, animal, colour, food, part of the body* dan lain-lain.

## 2. ANIMAL TWISTER

Tipe : Grup  
Level : Elementary  
Alat : Beberapa set gambar

Permainan ini tergolong permainan yang mudah dan sangat efektif bila diterapkan dalam pengajaran kosakata (*vocabulary*). Karena permainan ini dikategorikan sebagai permainan tingkat elementary, bahasa tubuh dalam menyampaikan permainan juga akan sangat membantu. Misalnya materi pembelajaran kosakata adalah *part of the body* sekaligus *animal*.

Sebelum permainan dimulai, guru menyiapkan terlebih dahulu beberapa set gambar binatang pada kertas gambar A4. Misalnya, satu set gambar binatang yang dibuat adalah *lion, gorilla, snake, crocodile, elephant* dan *bird*. Guru membuat beberapa set gambar sesuai dengan jumlah grup yang dibentuk siswa. Guru harus benar-benar yakin bahwa seluruh kelas mengetahui nama-nama hewan tersebut dalam bahasa Inggris. Sementara itu bagian-bagian tubuh juga harus dikenal oleh siswa agar permainan dapat berlangsung dengan sempurna.

Prosedur permainan :

- Guru membentuk beberapa grup siswa yang terdiri dari 5 atau 6 orang.
- Guru memberikan satu set gambar kepada setiap grup.
- Guru memberikan instruksi *twister (Memutar)*, seperti contoh:

**Put your finger on the gorilla.**

**Then, put your chin on the crocodile**

Setelah mendengar instruksi twister dari guru, setiap grup akan mematuhi instruksi dari guru

tersebut dan menyentuhkan bagian tubuh mereka pada gambar sesuai instruksi. Agar setiap siswa berpartisipasi aktif, sebaiknya tiap anggota group secara bergiliran mengikuti instruksi twister, dan supaya lebih seru, guru dapat memberikan reward (hadiah) bagi grup yang tidak pernah melakukan kesalahan selama mengikuti instruksi sementara memberikan hukuman bagi grup yang melakukan kesalahan paling banyak.

Di bawah ini adalah contoh-contoh instruksi yang dapat guru berikan :

- Put your head on the bird.
- **Put your left leg on the elephant.**
- **Put your lips on the gorilla,** dan lain-lain

Pembelajaran model games sebaiknya diberikan secara berkala, dalam artian tidak diterapkan dalam tiap pertemuan , agar proses belajar tidak selalu menjadi terlalu santai . Ini akan berakibat pada opini mata pelajaran itu sendiri yaitu pelajaran santai. Tujuan dalam pembelajaran model games ini adalah agar siswa lebih aktif, tidak malu dan berani dalam melakukan pembelajaran bahasa.

## **Vi.Kesimpulan**

Kemampuan kosakata bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat penting.Ibarat perjalanan untuk memasuki dunia negara lain maka kita harus mampu melihat, kosakata ibarat mata bagi pembelajaran bahasa Inggris. Siswa dapat mengerti pembelajaran bahasa Inggris bila mereka kaya akan kosakata dalam bahasa Inggris. Kata adalah bagian penting terbentuknya bahasa.Ini juga merupakan salah satu pokok bahasan pembelajaran pengembangan mata pelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan standar kompetensi.

*Tekhnik penyajian games* merupakan alternatif cara dari proses belajar yang variatif, ini penting untuk menghindari suasana pembelajaran yang kaku dan jenuh, demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran sekolah khususnya, dalam hal ini pembelajaran kosakata.



## DAFTAR PUSTAKA

Dorry Nye Gertrude.1966. *Games for second language learning* Philipines: McGraw-Hill.

Vale, David with Anne Feunteun. *Teaching Children English*..1955. New York: Cambridge Univerity Press.

Hornby, AS.2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York :Oxford University Press.

Hadfield , Jill. 1984. *Elementary Communication games*. Hong Kong: Thomas Nelson Ltd.

Rini, Ayu.2006. *Excellent English Games*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Brown. H. Douglas.1987. *Principles of Language Learning and Teaching* . Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.