
PENGARUH *GAME ONLINE* BABYBUS TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK USIA 5 TAHUN

Maulida Meisya Rinjani¹, Sulvia Aisyah Amimi², Dona Aji Karunia Putra³

^{1,2,3}UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Alamat Pos-el: ¹maulida.meisya20@mhs.uinjkt.ac.id*,

²sulvia.amimi20@mhs.uinjkt.ac.id, ³dona.aji@uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Kata Kunci: anak; *game online*; pemerolehan bahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud pemerolehan bahasa pada usia 5 tahun akibat pengaruh *game online* Babybus. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini berupa 4 peristiwa tuturan yakni, pada peristiwa tuturan pertama dan kedua terdapat pemerolehan kalimat yang termasuk dalam frasa nomina, peristiwa tuturan ketiga terdapat pemerolehan kata yang termasuk dalam frasa adjektiva dan frasa nomina, dan peristiwa tuturan keempat terdapat pemerolehan kata yang termasuk dalam frasa adjektiva. Dalam penelitian ini menggunakan teknik simak catat dan wawancara.

ABSTRACT

Keywords: children; online games; language acquisition.

This study aims to describe the form of language acquisition at the age of 5 years due to the influence of the Babybus online game. The method used in this study is a descriptive method through a qualitative approach. The results of this study are in the form of 4 speech events namely, in the first and second speech events there is the acquisition of sentences that are included in noun phrases, in the third speech events there are acquisition of words that are included in Adjective Phrases and Noun Phrases, in the fourth and third speech events there are acquisition of words that are included in in Adjective Phrases. In this study using note-taking and interview techniques.

Diterima: 10 September 2022; direvisi: 11 Oktober; disetujui: 15 November 2022

PENDAHULUAN

Dampak dari berkembangnya teknologi globalisasi salah satunya ialah *gawai*. Melalui *gawai*, kita dapat menemukan fitur-fitur yang amat canggih. Salah satu fitur di dalamnya adalah akses mengunduh beragam aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna *gawai* tersebut. Salah satunya yaitu penggunaan *game online*. *Game online* menurut Kim, dkk (dalam Kustiawan & Utomo, 2019:5) ialah sebuah bentuk yang dapat dimainkan melalui perangkat komputer (PC), laptop, *gawai* serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet, baik yang berbasis teks maupun grafik.

Game online tidak hanya dikagumi oleh anak-anak dan remaja. Kalangan orang tua pun hobi memiliki aplikasi ini. Kebutuhan terhadap *game online* oleh orang tua dirasakan amat penting karena memperkenalkan teknologi pada anak, orang tua juga dapat digunakan untuk menenangkan sang anak ketika sedang rewel. Namun, hal ini menimbulkan banyak pro dan kontra di masyarakat. Hal tersebut pada satu sisi dapat mengenalkan fasilitas teknologi pada anak, namun di sisi lain dapat berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. Dalam menyikapi hal tersebut, orang tua dapat melakukan pendampingan ketika sang anak menggunakan *gawai* yang tujuannya ialah agar anak dapat terkontrol ketika menggunakan *gawai* terutama *game online*.

Game online yang cukup diminati di kalangan anak-anak, yaitu *game* Baby Bus. Baby Bus merupakan sebuah *game online* edukasi yang dikembangkan oleh *Sinyee Information Co, LTD* dan didesain untuk memberikan pengenalan dan pembelajaran awal bagi anak-anak prasekolah dengan rentang usia hingga 6 tahun. *Game* ini dikembangkan dengan fitur khas anak-anak meliputi lagu dan musik, permainan atau *puzzle*, warna-warni yang cerah dan beragam, hingga tuntutan daya nalar yang diperuntukkan bagi anak seusianya.

Dalam pemerolehan bahasa pada manusia, pembelajaran bahasa diarahkan pada pencapaian kompetensi dengan menekankan aspek keterampilan berbahasa. Aspek keterampilan berbahasa secara lebih detail meliputi keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, baik reseptif maupun produktif. Hampir seluruh aktivitas kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari kegiatan berbahasa (Junaidi, 1987:5). Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh setiap manusia. Komunikasi yang dilakukan tersebut dapat dilakukan secara verbal maupun nonverbal. Baik verbal maupun nonverbal dapat dengan tulisan, bacaan, tanda, ataupun simbol. Melalui bahasa, manusia memerlukan proses perkembangan pada tahap-tahap usianya. Untuk mengetahui kemampuan proses berbahasa pada manusia dapat diperhatikan dari kecil atau dalam usia satu hari sampai anak-anak berusia pra-sekolah.

Proses penyimpanan kosakata, dialek, dan kebiasaan berbahasa pada anak bergantung dari lingkungan sekitarnya, apakah anak tersebut memperoleh penyerapan secara langsung atau tidak langsung. Baik atau buruknya seseorang berkomunikasi di masa depan bergantung pada faktor utama di belakang. Faktor tersebutlah yang telah

Pengaruh Game Online Babybus terhadap Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 5

menyiratkan etika komunikasi. Seseorang akan mengeluarkan kosakata yang santun dan tak lepas dari normatif bahasa yang diserapnya semasa anak-anak, begitu pun sebaliknya.

Pemerolehan bahasa atau *language acquisition* adalah suatu proses yang dialami oleh anak-anak untuk menyesuaikan teori-teori atau pembelajaran terhadap ucapan orang tuanya, hingga sang anak dapat memahami secara individu tata bahasa yang paling baik serta yang paling sederhana dari bahasa tersebut. (Kiparsky, 1968: 194) dalam (Br. Manik dkk, 2020). Anak-kanak melakukan proses ini dengan melihat tutur orang tua serta orang di sekitarnya sebagai tata bahasa tunggal. Kemudian anak menyusun atau membangun suatu tata bahasa yang baru serta yang disederhanakan dengan pembaharuan-pembaharuan yang dibuatnya sendiri.

Pada anak-anak, penggunaan *game online* dapat memengaruhi pemerolehan bahasa yang dikuasainya. Namun, hal tersebut tetap bergantung pada lingkungan sekitarnya, jika dari lingkungan keluarga dapat membimbing pertumbuhan dan perkembangan anak, pengaruh *game online* terhadap pemerolehan bahasa sang anak tidak akan membawa dampak buruk baginya dan dapat menjadi hal positif terhadap pemerolehan bahasa yang ia dapatkan melalui *game online* tersebut, seperti kosa kata baru, dan lain-lain. Begitupun sebaliknya.

Penelitian relevan terhadap penelitian yang penulis lakukan ini, ialah penelitian dari Farah Nur Fakhriyah dengan judul *Media Youtube sebagai Sarana Pemerolehan Bahasa B2 Anak Usia 3—5 tahun (Studi Kasus Dua Orang Anak)* dalam Jurnal Kadera Bahasa, Vol.12, No.1 tahun 2020, penelitian ini membahas mengenai bahasa kedua, yakni bahasa Inggris pada dua orang anak melalui tontonan YouTube, responden tersebut ialah seorang anak berusia 3 tahun 8 bulan yang berinisial MAA dan anak usia 5 tahun yang berinisial FPH. Pemerolehan B2 pada kedua anak tersebut dapat diserap melalui bentuk sebuah kata.

Penelitian kedua yakni dari Hamida Jekawati dengan judul *Pemerolehan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Smartphone Berbasis Android* dalam Jurnal Idiomatik, Vol. 3 No. 2 tahun 2020, penelitian ini membahas tentang pemerolehan bahasa pada siswa PAUD Mentari yang memiliki rentang usia 4—5 tahun. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa 21 kata tidak sempurna dan 12 kata sempurna diucapkan oleh responden dari PAUD Mentari yang diperoleh melalui gawai jenis android. Dua belas kata sempurna di antaranya didapatkan oleh siswa yang berusia 5 tahun.

Tujuan penulis menyusun penelitian ini untuk menambah referensi bagi orang tua mengenai pengaruh *game online* terhadap pemerolehan bahasa pada anak. Hal tersebut menjadi keresahan penulis sebab masih sedikitnya penelitian yang membahas tentang pengaruh *game online* anak-anak terhadap pemerolehan bahasa anak itu sendiri. Selain itu, menurut penulis, pengaruh *game online* tidak selalu

Pengaruh Game Online Babybus terhadap Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 5

membawa pengaruh negatif terhadap sang anak. Oleh karena itu, penulis akan sedikit menjelaskan pengaruh positif dan negatif dari *game online* anak-anak terhadap pemerolehan bahasa pada anak, tentunya dampak positif ini dapat muncul karena adanya bimbingan orang tua terhadap durasi anak bermain *game online* tersebut.

METODE

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Menurut Nazir (Nazir, 2011), metode deskriptif adalah metode yang meneliti suatu kelompok manusia, suatu subjek, atau pemikiran pada masa sekarang. Metode deskriptif digunakan untuk mendapatkan data yang lebih kompleks dengan wawancara bersama orang tua dan anak, serta mengamati tingkah laku anak sebagai gambaran pemerolehan bahasa pada anak tersebut. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan teknik simak dan catat. Dalam penelitian ini kami mengambil subjek pada satu orang anak perempuan yang berinisial JA yang berusia 5 tahun. Pada penelitian ini, penulis mencatat proses-proses kegiatan pembicaraan antara sang anak dengan keluarga ataupun dengan teman di lingkungannya. Seperti bagaimana mereka membuka pembicaraan, tema yang dibicarakan, apakah ada kata baru yang diutarakan setiap harinya hingga menambah kosakata anak dan kebenaran sistematis kebahasaan, setelah itu, penulis mengklasifikasikan dalam bentuk peristiwa tuturan dan dianalisis dengan menggunakan analisis data morfologi dan sintaksis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penulis mengamati interaksi yang dilakukan oleh JA dengan lingkungan di sekitarnya. Penulis mendapatkan dua hasil dalam penelitian ini, yakni pemerolehan bahasa yang digunakan oleh JA, yakni anak usia 5 tahun dan pengaruhnya terhadap *game online* Babybus. Dalam analisis data yang didapatkan, penulis mentranskripsinya ke dalam teks dan mendapatkan 4 peristiwa tuturan dengan hasil sebagai berikut.

Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 5 Tahun dalam Game Online *Babybus*

Peristiwa tutur 1

- J : “Wah, ini banyak sekali makanannya ya, mbak.”
Kakak : “Iya, banyak ya.”
J : “Ini seperti *pesta makan malam*.”
Kakak : “*Pesta makan malam gimana tuh?*”
J : “Iya, ini kayak yang di *Babybus* itu loh ada pesta makan juga.”

Pada peristiwa tuturan ini, subjek yang sedang bersiap makan malam bersama keluarga menuturkan kalau makanan yang terdapat dihadapannya banyak sekali dan teringat dengan *game* *Babybus* yang ia mainkan kalau di dalamnya terdapat pesta makan yang menyajikan banyak makanan. Ia berpikir bahwa jika terdapat banyak jenis makanan menyiratkan adanya pesta makan.

Pengaruh Game Online Babybus terhadap Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 5

Pemerolehan kalimat “*pesta makan malam*” tersebut termasuk dalam frasa nomina. Frasa Nomina adalah kumpulan yang terdiri dari dua kata ataupun lebih, yang kedudukannya tidak sama/sederajat. Dalam frasa nomina pesta makan, yang menjadi inti frasa adalah pesta sedangkan makan adalah pewatasnya. Data tersebut ia peroleh dalam bagian *game* Babybus: Dunia Bayi Panda dan karakter yang memengaruhi subjek adalah Kiki.

Peristiwa Tutur 2

Sepupu JA : “*Ini aku bawa mainan buat kamu.*”

JA : “*Wah, aku sangat suka mainan ini.*”

Peristiwa tuturan kedua ini, lawan tutur datang ke rumah JA sambil membawa mainan milik lawan tuturnya yang ingin diberikan kepada subjek, kemudian JA merespons pemberian lawan tutur tersebut dengan “*Wah, aku sangat suka mainan ini.*” sebagai menyatakan kesukaan terhadap mainan tersebut.

Ibu JA juga menjelaskan bahwa JA sering menuturkan kata “*sangat suka*” sebagai pernyataan kesukaan terhadap suatu hal, namun dari anggota keluarganya di rumah tidak ada yang mengajari kata tersebut. Setelah diamati, kata tersebut ia dapatkan pada *game* Babybus: Dunia Bayi Panda yang sering ia mainkan. Bahwa dalam menyatakan kesukaan, salah satu karakter dalam *game* tersebut akan mengatakan “*sangat suka*” sebagai pernyataan kesukaan akan suatu hal. Kata “*sangat suka*” masuk ke dalam kategori frasa adjektiva yaitu frasa yang mempunyai distribusi yang sama dengan adjektiva. (Ramlan, 1196:128)

Peristiwa Tutur 3

JA : “*Th aku pernah liat makanan itu di Babybus, ibu.*”

Ibu : “*Iya? Itu namanya apa emang?*”

JA : “*Hmm...apa ya namanya? Tapi aku lupa hehe, apa mbak namanya?*”

Kakak : “*Tanghulu.*”

JA : “*Nah iya itu ibu, itu yang sate buah yang kaya permen itu kalau dimakan kenyes-kenyes, itu ada di babybus.*”

Pada peristiwa tuturan ini, JA yang sedang menonton televisi bersama Ibu dan Kakaknya melihat tontonan yang memperlihatkan sebuah makanan yang tidak asing baginya. Untuk itu, ia memberitahu kepada Ibunya bahwa ia mengetahui makanan tersebut dari *game* Babybus, namun lupa akan nama makanannya karena penyebutannya yang cukup sulit baginya, kemudian ia bertanya kepada kakaknya dan mendeskripsikan makanan tersebut kepada Ibunya.

Tanghulu merupakan cemilan khas Tionghoa yang terbuat dari buah-buahan segar yang ditusuk dengan tusukan bambu dan dicelupkan ke dalam lelehan gula pasir. Pemerolehan kosakata baru, *tanghulu* ia dapatkan dari *game* Babybus: Resep China - masakan Asia, namun subjek sulit untuk menyebutkan

Pengaruh Game Online Babybus terhadap Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 5

kosakata tersebut karena pengucapan kata *tanghulu* yang cukup sulit baginya. Kata *tanghulu* termasuk ke dalam kategori nominal.

Lalu, pada kata *kenyes-kenyes*, JA menjelaskan kata tersebut sebagai penjelasan karena Tanghulu memiliki mtektur renyah saat dimakan. Kata *kenyes-kenyes* termasuk ke dalam kategori frasa ulang atau reduplikasi (penuh atau semu) Kridalaksana (2007: 46) mengungkapkan bahwa adjektiva sama dengan verba, karena sama-sama bisa didampingi.

Peristiwa Tutur 4

- JA : “*Mbak, liat deh Miu-miu nya cantik pake tas unicorn.*”
Kakak : “*Iya cantik.*”
JA : “*Ih sini liat dulu mba ...*”
Kakak : “*Iya, cantik banget ya. Itu kaya punya kamu ya tasnya.*”
JA : “*Iya, tapi punya aku kecil, punya dia gede.*”

Pada tuturan ini, JA yang sedang bermain *game* Babybus menunjukkan salah satu karakter Babybus, yakni Miu-Miu yang mengenakan tas unicorn kepada lawan tutur. Dalam mengucapkan tuturannya, kalimat “*Mbak, liat deh Miu-miu nya cantik pake tas unicorn.*” tersebut mengandung unsur adjektiva, yakni “cantik” dan dapat dikatakan, bahwa Jazila telah mengenal dan dapat mengungkapkan kata sifat dalam tuturannya. Unsur adjektiva juga merupakan kata yang menjelaskan tentang sifat/ keadaan. Kata ini merupakan kata ulang atau reduplikasi (penuh atau semu).

Selain itu, ia juga telah mengenal unsur satuan ukuran dalam kalimat yang diucapkannya, yakni pada tuturan “*Iya, punya aku kecil, punya dia gede.*” Bermakna bahwa JA dapat membandingkan ukuran tas yang dimilikinya dengan tas yang terdapat pada *game* Babybus milik karakter tokoh yang bernama Miu-Miu.

Pengaruh Game Online terhadap Anak Usia 5 Tahun

Setelah mengamati pemerolehan bahasa JA dalam peristiwa tuturan di atas, dapat dikatakan bahwa *game online* yang ia mainkan, yakni *game* anak Babybus dapat mempengaruhi pola bahasa padanya. Karakter tokoh dalam segi bahasa pada *game* tersebut membuat JA mengikuti ucapan-ucapan yang ia anggap baru didengarnya pada *game* tersebut dan dapat menyusunnya menjadi sebuah kalimat dalam kehidupan sehari-hari, walaupun kata yang ia gunakan termasuk dalam kata baku bahasa Indonesia.

Menurut pernyataan dari kedua orang tuanya, JA merupakan anak yang aktif bertanya kepada kedua orang tuanya jika ia mendapatkan kosakata baru, termasuk kosakata yang ia dapatkan dari *game* ataupun video YouTube. Jika ia mendapatkan kosakata baru, ia suka menuturkan kalimat yang mengandung kosakata tersebut secara terus menerus walaupun terkadang tidak sesuai dengan konteks kalimat yang dimaksudnya. Namun, hal ini secara perlahan distimulasi oleh kedua orang tua JA agar ia menggunakan kata tersebut sesuai dengan konteks yang tepat.

Pengaruh Game Online Babybus terhadap Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 5

Di sisi lain, orang tua Jazila merasakan pengaruh positif dari *game* tersebut, yakni bahwa pengaruh *game* Babybus menjadikan JA mengenal lebih banyak kata, angka, bentuk, jenis-jenis makanan, bahkan nama-nama negara. Walaupun dalam penyebutan dari kata terkadang terdengar kurang jelas, orang tua JA merasa dari *game* tersebut Jazila dapat mengenal lingkungan sekitar. Pada zaman sekarang, *games online* dapat dirasakan dampak positifnya pada anak-anak, salah satunya dalam perkembangan bahasa anak. Namun, dalam bermain *games*, anak-anak juga perlu dampingan dan bimbingan orang tua agar anak-anak tersebut tidak kecanduan dalam bermain *game* dan dampak positif dari *game* tersebut dapat dirasakan oleh anak dan orang tua. Namun, orang tua juga tidak boleh abai dalam perkembangan bahasa anak dan sebaiknya tidak selalu menjadikan *game online* sebagai wadah perkembangan bahasa anak. Bimbingan dari orang tua dan keluarga perlu diajarkan pula kepada anak secara langsung.

PENUTUP

Simpulan yang dapat diperoleh adalah pemerolehan bahasa pada anak usia 5 tahun dalam *game online* Babybus ditemukan 4 peristiwa tuturan. Peristiwa tutur pertama terdapat pemerolehan pada frasa nomina, pada peristiwa tutur kedua dapat pemerolehan frasa adjektiva tutur ketiga terdapat pemerolehan kata ulang atau reduplikasi, pada peristiwa tutur keempat terdapat pemerolehan kata ulang atau reduplikasi. *Game* anak Babybus dapat memengaruhi pola bahasa pada anak. Karakter tokoh dalam segi bahasa pada *game* tersebut membuat JA mengikuti ucapan-ucapan yang ia anggap baru didengarnya dan ia pun menyusunnya menjadi sebuah kalimat dalam kehidupan sehari-hari, walaupun kata yang ia gunakan termasuk dalam kata baku bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Fakhriyah, Farah Nur. (2020). "Media YouTube sebagai Sarana Pemerolehan Bahasa B2 Anak Usia 3-5 Tahun (Studi Kasus Dua Orang Anak)." *Jurnal Kadera Bahasa* 12(1).
- Firdaus, Y., Y. Pebrianti, and T. Andayani. (2018). "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online." *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* 2(2).
- Hanna, Aris Badar. (2020). "*Pemerolehan Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Berbasis R&D*". Kendari: Universitas Halu Oleo Press Kampus Hijau Bumi Triperdana.
- Iswanti, Sudarmini. (2019). "Frasa Adjektiva dalam Rubrik Opini Surat Kabar Harian dan Kedaulatan Rakyat Edisi Oktober 2017 dan Kaitannya dengan Pembelajaran Teks Deskripsi Kelas VII." *Jurnal Genre* 1(1).
- Jekawati, Hamida. (2019). "Pemerolehan Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun melalui Smartphone Berbasis Android." *Jurnal Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 3(2).

Pengaruh Game Online Babybus terhadap Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 5

- Kustiawan, A. A., and Utomo AWB. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. Magetan, Jawa Timur: AE Media Grafika.
- Manik, A. A. R. B., J. F. Purba, and I. S. Sianturi. (2020). “Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 5 Tahun: Kajian Psikolinguistik.” *Jurnal Sasindo (Program Studi Sastra Indonesia FBS Unimed)*, 9(2).
- Murdyanti, Nurma. (2021). *Kajian Frasa Nomina Beratribut pada Teks Terjemahan Al-Quran Surat Al-Ahzab*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nazir, Moh, and Moh. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Risma, Tiya Ningsrum, and Purwo Yudi Utomo Asep. (2021). “Analisis Frasa Nominal Subordinatif pada Teks Berita Suara.Com ‘Tak Semuanya Sehat, Sayuran Jenis Ini Justru Picu Tekanan Darah Tinggi.’” *Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesehatan*.
- Rodhiyatullahmi, R., S. Makmun, and B. Muslim. (2022). “Peran Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 7—12 Tahun di Desa Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat.” *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1).
- Setyadi, Ary. (2017). “Unsur Tambahan dalam Frase Adjektiva.” *Jurnal Nusa* 14(4).
- Sulastri, Eko Evi. (2022). “Pemerolehan Bahasa Anak Usia 5 Tahun pada Tataran Fonetik: Kajian Psikolinguistik.” *Jurnal Palgunadi*, 1(1).