



PROSIDING SAMASTA

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

DAMPAK FILM SPONGEBOB DAN GAME ONLINE TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA KEDUA ANAK USIA 6 TAHUN

Samsul Arifin^{1)*}, R.Panji Hermoyo²⁾, M. Ridlwan³⁾

¹⁾Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana,, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo 59 Surabaya

²⁾Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana,, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo 59 Surabaya

³⁾ Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana,, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Jl. Sutorejo 59 Surabaya

*email: samsularifin020691@gmail.com

ABSTRAK

Hasil penelitian berjudul Dampak Film *Spongebob* dan *Game Online* terhadap pemerolehan bahasa kedua anak usia 6 Tahun. Penelitian ini dilatar belakangi maraknya anak-anak usia dini sekarang yang kecenderungan menonton film kartun dan game online yang membuat anak-anak pada usia 6 Tahun di desa Gulbung Kabupaten Sampang sampai bisa menggunakan bahasa Indonesia karena saking seringnya menonton film kartun *Spongebob* dan *game online* tersebut, sedangkan bahasa pertama anak tersebut merupakan bahasa Madura. Sehingga penulis berinisiatif melakukan penelitian untuk bisa mendeskripsikan Pengaruh Film *Spongebob* dan *Game Online* terhadap pemerolehan bahasa kedua anak usia 6 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi di lapangan. Hasil dari penelitian ini adalah: a. Pengaruh film kartun terhadap pemerolehan bahasa kedua anak usia 6 Tahun di desa Gulbung Kabupaten Sampang Madura ialah anak bisa berbahasa Indonesia (dalam bentuk kalimat) walaupun ada sebagian diksi mengarah ke hal yang kurang sopan seperti ujaran menjelekkkan dengan kata dasar gendut, jelek dan lain sebagainya. b. Pengaruh game online terhadap pemerolehan bahasa kedua anak usia 6 Tahun di desa Gulbung Kabupaten Sampang Madura ialah anak bisa berbahasa Indonesia (dalam bentuk kalimat) walaupun dalam struktur kalimatnya masih kurang lengkap semisal tidak menggunakan bahasa baku, masih belum menyertakan subjek dengan jelas.

Kata kunci: Pemerolehan Bahasa, *Spongebob*, *Game Online*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan media yang digunakan manusia untuk bisa berinteraksi dengan lingkungannya baik secara pribadi ataupun dalam sebuah golongan. Mulai dari lahir manusia sudah berinteraksi menggunakan Bahasa contohnya menangis ketika sedang lapar. Dalam proses pertumbuhan dari seorang bayi menjadi seorang anak tentu akan bertumbuh secara fisik yang hal itu akan diikuti oleh perkembangan kemampuan berbahasanya. (Hafifah, et al 2022). Tentunya dari manusia lahir hingga manusia menjadi makhluk dewasa (aqil baligh) manusia akan terus berkembang dalam menggunakan bahasa untuk berinteraksi dengan individu

lainnya. Bahasa tentunya juga sebagai media komunikasi. Komunikasi anak kecil akan berbeda dengan cara orang dewasa berkomunikasi. Anak kecil ketika berinteraksi atau berkomunikasi tentunya masih sangat butuh pendampingan dari pihak orang tua. Hakikat komunikasi pada dasarnya merupakan sebuah ekspresi manusia. Hal yang disampaikan merupakan ide, pikiran atau perasaan kepada lawan bicara atau orang lain yang disampaikan melalui Bahasa. Anak usia menjalani proses komunikasi ketika sedang berinteraksi dengan orang lain semisal ketika bertanya kepada orang tua, teman bahkan guru, dan isi pesan yang disampaikan anak dikendalikan oleh pikiran anak (Hermoyo, 2015)

Bahasa mempunyai fungsi sebagai alat komunikasi tentunya akan terus berkembang dengan seiring berjalannya dunia pengetahuan ini. Bahasa akan menjadi media untuk bisa menyambungkan tali interaksi satu sama lainnya guna menggapai tujuan yang diharapkan oleh masing-masing kepentingan. Manusia untuk memperoleh sebuah bahasa tentunya melalui proses pemerolehan bahasa. Pemerolehan bahasa merupakan usaha yang ditempuh oleh seseorang untuk bisa mengetahui, dan memahami bahasa. (Hikam, 2022). Setiap seseorang pasti ada upaya untuk bisa menguasai atau memahami bahasa. Pemerolehan bahasa terbagi dalam beberapa katagori; pertama, pemerolehan bahasa pertama yang lebih sering dikenal dengan bahasa ibu (mother language), kedua, pemerolehan bahasa kedua (second language) (Swastyastu, 2020). Bahasa pertama atau bahasa ibu tentunya merupakan bahasa pertama kali yang dimiliki oleh seorang anak, setelah itu barulah seorang anak atau orang dewasa bisa memperoleh bahasa yang kedua.

Menurut Nuryani dalam Rosiyana (2020). Bahasa kedua merupakan Bahasa yang dimiliki seseorang sesudah ia memiliki atau memperoleh Bahasa pertama atau bahasa ibu. Bahasa kedua sering juga disamakan sebagai bahasa asing karena diperoleh setelah mereka memiliki bahasa pertama. Istilah bahasa pertama di Indonesia biasanya berpedoman pada bahasa yang berada dan dipergunakan pada didaerah tertentu. Sedangkan kategoru bahasa kedua biasanya merupakan bahasa Indonesia maupun bahasa asing. (Rosiyana, 2020). Artinya kebanyakan di Indonesia bahasa daerah menjadi bahasa pertama sedangkan bahasa Indonesia dan bahasa asing rata-rata menjadi bahasa kedua.

Desa Gulbung yang terletak di kecamatan Pangarengan Kabupaten sampang Madura merupakan suatu lokasi yang masyarakatnya dalam kesehariannya menggunakan bahasa Madura. Tentunya anak anak usia dininya juga menggunakan bahasa Madura. Tapi fenomena yang berkembang saat ini anak-anak usia sekitaran 6 tahun sudah mulai bisa menggunakan bahasa Indonesia, walau penggunaannya masih dalam taraf perkembangan bahasa anak pada usia 6 tahun.

Perkembangan bahasa pada umur 6 atau 7 tahun disini anak mulai bisa bercakap- cakap , bertanya jawab dengan teman-temannya menurut Piaget dalam Paul Sumarno dalam (Kholilullah, et al, 2020). Artinya anak yang pada pada usia 6 tahun sudah bisa berkomunikasi dengan anak seusianya tersebut.

Penelitian tentang pemerolehan bahasa kedua pernah dilakukan oleh (Aryanto, 2020) dengan judul *Pemerolehan Bahasa Anak Somalia Umur 4 Tahun Terhadap Bahasa Kedua*

Dalam Lingkungan Masyarakat Ciputat Tangerang Selatan dengan kesimpulan menyatakan Ahamad yang berusia 4 Tahun 8 bulan yang terpengaruh dengan lingkungannya dengan mayoritas berbahasa Indonesia, Ahmad sudah bisa mengucapkan lebih dari dua suku kata dalam perkalamannya. Ahmad juga dapat menyesuaikan dirinya dari segi penggunaan bahasanya dengan lawan bicaranya. Ahmad juga masih belum sempurna, terdapat beberapa kelemahan yang terdapat pada dirinya seperti dalam pelafalan- pelafalan beberapa fonem; /l/, /c/, dan /s/, selain itu Ahmad juga sangat sulit untuk mengucapkan fonem /r/, tetapi itu semua tidak mempengaruhi makna kalimat yang diucapkan Ahmad.

Penelitian terkait pemerolehan bahasa kedua pernah juga dilakukan oleh (Setiawan & Munawaruzaman, 2021) dengan judul *Pengaruh Game Online dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris (Ditinjau dari Persepsi Siswa)* dengan menghasilkan kesimpulan bahwa game online pada dasarnya memiliki Pengaruh yang baik dan tidak baik. Orang tua, guru sering mengasumsikan hal buruk yang bersumber dari game online. Tetapi perlu dilihat dari segi yang berbeda seperti di dalam game online terdapat kosa kata yang berupa bahasa Inggris, hal ini bisa menjadi pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. Game online yang disertai dengan pendampingan yang bagus dan terkontrol bisa membawa pada sebuah pembelajaran dan aspek manfaat menjadi media pembelajaran bahasa Inggris.

Dari hal redaksi dan contoh kejadian dia atas uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian supaya bisa mendeskripsikan Pengaruh Film kartun Spongebob dan Game online terhadap pemerolehan bahasa kedua anak usia 6 tahun di desa Gulbung Kabupaten Sampang Madura

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif merupakan metode yang diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk bisa mengetahui hal-hal yang terjadi atau dialami oleh subjek penelitian., semisal tindakan, motivasi, persepsi dan lain sebagainya dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Asriani, 2022). Dalam konteks penelitian kualitatif data akan diperoleh dalam bentuk kata kata dan bahasa.

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan dengan wawancara dan observasi di lapangan secara langsung, untuk mengetahui detailnya objek yang penulis teliti. Objek penelitian ini anak usia 6 Tahun di desa Gulbung Kabupaten Sampang Madura. Adapun lama penelitian ini kurang lebih satu bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian dengan dengan mengambil data pada penelitian ini yang berasal dari hasil wawancara dan observasi dengan anak yang berusia 6 tahun yang memiliki intensitas menonton Film kartun dan sering bermain *game online* dalam sehari harinya. Data yang kami peroleh dapat kami deskripsikan sebagai berikut:

Pengaruh menonton Film kartun

Data 1

Anak: "Dasar kamu gendut kayak Pettrik"

Data di atas menunjukkan bahwa anak usia 6 tahun sudah bisa menggunakan bahasa Indonesia, padahal dalam lingkup kesehariannya masyarakat sekitar dan lingkungan sekitar yakni, Desa Gulbung, Kecamatan Pangarengan, Kabupaten Sampang - Madura menggunakan bahasa madura dan anak itu sudah bisa dikategorikan anak berbahasa madura tetapi didalam beberapa kali kesempatan anak itu sudah bisa menggunakan bahasa Indonesia yang merupakan kategori bahasa kedua dari anak tersebut.

Dalam teori perkembangan berbahasa miring anak usia 6 tahun sudah bisa berkomunikasi dengan lawan bicara termasuk membentuk kalimat seperti yang ada pada contoh data 1 di atas. Ungkapan nama Pettrik merupakan salah satu tokoh pemeran dalam sebuah Film karton Spongebob yang ciri-cirinya Pattrik itu mempunyai kepala Panjang yang plontos dan gendut atau perut besar yang berpenampilan tidak memakai baju. Makanya kadang- kadang anak-anak yang menonton Film kartun Spongebob, membuat *Pattrik* sebagai bahan ledekan.

Data 2

Bapak: *"Cong obu 'nah kakeh cokor pagundul yech"?* *"Nak rambutmu potong gundul ya"?*

Anak: *"tidak pak, takut jellek kayak Pettrik"*

Data di atas juga merupakan bentuk kalimat pemerolehan bahasa kedua yakni bahasa Indonesia, dan masih sama dengan data 1 pemerolehan bahasa kedua ini dipengaruhi oleh menonton Film kartun Spongebob, walau si Bapak berbicara menggunakan bahasa Madura tapi si anak menjawab dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang ia peroleh dari seringnya menonton Film kartun. Sama halnya pada data 1 nama Pattrik ia ketahui dari menonton film Spongebob karena salah satu pemeran dalam Film kartun tersebut bernama Pattrik. Indikasi kuat pemerolehan bahasa kedua anak yang berupa bahasa Indonesia itu diperoleh saking serinya anak itu menonton Film kartun Spongebob.

Dari data 1 dan 2 penulis juga mengasumsikan bahasa kedua yang diperoleh anak merupakan bahasa yang kurang sopan atau bisa dikatakan bahasa yang bisa berpengaruh negatif, karena bersifat ejekan dengan mengatakan gendut, jelek kepada orang lain dan lain sebagainya.

Data 1 dan 2 dari anak usia 6 Tahun berupa kalimat dalam bahasa Indonesia yang menjadi bahasa kedua dari anak tersebut, karena bahasa pertama atau bahasa ibu dari anak tersebut merupakan bahasa Madura. Penulis mengasumsikan bahwa yang dipaparkan dalam data 1 dan 2 sudah berbentuk kalimat, karena dalam pengertian secara umum kalimat adalah kumpulan atau kesatuan dari beberapa kata yang mengandung makna tertentu (Mahmur, et al 2020). Penulis berasumsi bahwa ucapan dari anak tersebut sudah masuk kategori kalimat, karena sudah mencukupi unsur kalimat secara umum yakni kumpulan atau kesatuan kata yang mengandung makna tertentu.

Pengaruh game online

Data 3

Bapak: “Nak..di Hp itu ada permainan apa saja?”

Anak: “banyak pak! Ada mobil kecil dan mobil besar balapan, bola volly, permainan catur, permainan domino, permainan bola, permainan kuda-kudaan”

Data di atas (data 3) menunjukkan bahwa anak usia 6 tahun sudah mulai bisa bercakap menggunakan bahasa Indonesia dengan kalimat yang begitu Panjang disini merupakan tanda bahwa game online salah satu media yang berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa kedua seorang anak. Karena seperti yang penulis paparkan di atas anak yang berada di dusun Srapong, desa Gulbung, Kecamatan Pangarengan, Kabupaten Sampang Madura bahasa yang digunakan dalam kesehariannya menggunakan bahasa Madura yang merupakan bahasa pertama atau bahasa Ibu.

Data 3 di atas menunjukkan bahwa melalui game online anak juga bisa berinteraksi dengan lingkungannya menggunakan bahasa Indonesia yang notabenehnya merupakan bahasa kedua bagi mereka. Maka dari hal tersebut penulis berasumsi bahwa game online juga menjadi salah satu media yang bisa menghasilkan pengetahuan kosa kata baru yang dijadikan bahasa kedua.

Data 4

Pewawancara: “kamu kalo bermain di HP itu sukanya bermain apa?”

Anak: “kalo bermain, suka main mobil balap”

Data 4 disini juga menggambarkan bahasa kedua yang diucapkan anak tersebut juga kurang baik, karene struktur kalimatnya kurang lengkap, anak itu menggunakan bahasa kalo yang merupakan bahasa tidak baku terus anak itu juga tidak memasang Subjek dalam kalimat yang diucapkan tentunya kalau dilengkapai menjadi **“kalau bermain, saya suka main mobil balap”** tentunya kalimatnya akan semakin sempurna, tapi bagi anak usia 6 tahun tentunya hal semacam itu merupakan hal yang lumrah, dan jika mau ditelisik keseluruhannya tentunya bahasa yang digunakan masih jauh dari kata sempurna.

Beberapa kekurangan kalimat yang disampaikan anak di atas penulis berdasarkan pada pendapat Alwi, dkk. (2010) menyatakan unsur kalimat ada dua. Kedua unsur tersebut, yaitu (1) unsur wajib yang kehadirannya tidak dapat dihilangkan, terdiri atas subjek dan predikat, serta (2) unsur tak wajib yang kehadirannya dapat dihilangkan atau tidak harus ada dalam kalimat, terdiri atas objek, pelengkap, dan keterangan(Yodeska, & Nursaid, 2019). Dari sinilah penulis berkesimpulan jika kalimata dari anak usia 6 Tahun tersebut masih kurang benar dalam mempraktikkan berbahasa Indonesia yang merupakan bahasa kedua bagi anak tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa: 1). Pengaruh Film kartun terhadap pemerolehan bahasa kedua anak usia 6 Tahun di desa Gulbung

Kabupaten Sampang ialah anak bisa berbahasa Indonesia (dalam bentuk kalimat) walaupun ada sebagian diksi mengarah ke hal yang kurang sopan seperti ujaran menjelekkan dengan kata dasar gendut, jelek dll. 2). Pengaruh *game online* terhadap pemerolehan bahasa kedua anak usia 6 Tahun di desa Gulbung Kabupaten Sampang ialah anak bisa berbahasa Indonesia (dalam bentuk kalimat) walaupun dalam struktur kalimatnya masih kurang lengkap semisal tidak menggunakan bahasa baku, masih belum menyertakan subjek dengan jelas.

REFERENSI

- Aryanto, D. E. (2020). Pemerolehan Bahasa Anak Somalia Umur 4 Tahun Terhadap Bahasa Kedua Dalam Lingkungan Masyarakat Ciputat Tangerang Selatan. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(2), 97–103. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i2.2970>
- Asriani. (2022). Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia 2-3 Tahun Di Desa Mattrotasi Kabupaten Maros. *IDIOMATIK Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 1–7.
- Hafifah, S., & Adawiyah, R. dan D. A. K. P. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 19–35. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.19-35>
- Hikam, A. I. (2022). ANALISIS PEMEROLEHAN BAHASA KEDUA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN (Studi Kasus Terhadap Anak bernama Elwa di Perumahan Alam Sari). *Jurnal Sandhyakala*, 3(1), 61–71.
- Kholilullah, Hamdan, & H. (2020). PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. *AKTUALITA Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(1), 75–94.
- Mahmur, & Hasbullah, M. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 169–184. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>
- Hermoyo, RP (2015). MEMBENTUK KOMUNIKASI YANG EFEKTIF PADA MASA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.30651/PEDAGOGI.V1I1.21>
- Rosiyana. (2020). Pengajaran Bahasa Dan Pemerolehan Bahasa Kedua Dalam Pembelajaran Bipa (Bahasa Indonesia Penutur Asing). *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(3), 374–382. <https://doi.org/10.33369/jik.v4i3.13839>
- Setiawan, D. &, & Munawaruzaman, A. (2021). Pengaruh Game Online dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris (Ditinjau dari Persepsi Siswa). *Prosiding SENANTIAS: Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan PkM*, 2(1), 69–76.
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- Yodeska, Yolla Karchia, &, & Nursaid. (2019). Struktur Kalimat Dan Diksi Teks Eksposisi Karya Siswa Kelas Viii Smp Negeri 12 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(3), 517–525. <https://doi.org/10.24036/108242-019883>