

**PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK NORMAL
DENGAN STIMULUS GAMES EDUKASI**

Rosida Tiurma Manurung
Universitas Kristen Maranatha
rosidatm@gmail.com

ABSTRACT

Creative and innovative therapy of media can increase children's interest in learning the language acquisition. The purpose of this paper is to reveal an increase in language skills in children with hi-tech therapy. This paper uses the method of instructional media development and action research (action research). Media were developed with media programming by displaying various forms of impressions in the hi-tech tools both visually and audiovisually. This stimulus of media is applied to sensorimotor as a neurological processes by manipulating, facilitating, and adapting the environment in order to achieve improvement, repair, and maintenance competence language in children. The result of this research showed that the increasing the proficiency index is registered with hi - tech media therapy and able boost both value and creative character in children, especially the age of 5 years. It was seen in the change of any action by the author based on the content and speech acts as well as the measurement index of child language skill, especially in terms of syntactic and pragmatic development. In addition, the development of media for language acquisition will foster motivation, creativity, and positive character traits in children. Thus, development of media treatment of language acquisition can be used as a model for the improvement of language skills in normal children.

Keywords: *language acquisition in children, the development of syntactic, pragmatic development, hi-tech media stimulus*

I. Pendahuluan

Berbicara tentang bahasa ibu sebetulnya mengandung pengertian bahwa bahasa itu pertama-tama digunakan anak dalam komunikasi setiap hari entah itu di rumah maupun dalam lingkungan pergaulannya. Pemerolehan bahasa tidak serta merta membuat anak menguasai bahasa. Setiap bahasa yang diajarkan kepada anak menjadi sangat kuat salah satunya, dipengaruhi juga oleh lingkungan di sekitar yang memaksa sang anak untuk menggunakan bahasa tersebut. Oleh karena itu bahasa ibu tidak harus sama disebut sebagai bahasa sang ibu. Bahasa ibu adalah bahasa pertama yang dikuasai anak dalam penggunaannya sehari-hari di dalam lingkungannya untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan segala kebutuhannya. Berbeda dengan bahasa sang ibu, ia adalah bahasa yang sering digunakan ibu dalam komunikasi dengan anak tersebut, seperti meninabokannya, memanjakannya, dan menyuapinya makan. Bahasa sang ibu mempunyai ciri-ciri khusus, yaitu sebagai berikut: (a) kalimatnya umumnya pendek-pendek, (b) nada suaranya biasanya tinggi, (c) intonasinya agak berlebihan, (d) laju ujaran agak lambat, (e) banyak redunsi (pengulangan), dan (f) banyak memakai kata sapaan. Akan tetapi, ciri-ciri tersebut semakin berkurang sesuai dengan perkembangan anak.

Dapat disimpulkan bahwa bahasa ibu tidak otomatis adalah bahasa daerah. Dalam konteks Indonesia, yang memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional, bahasa Indonesia bisa saja menjadi bahasa ibu atau bahasa pertama (B1). Ada pernyataan yang juga salah tentang konsep bahasa pertama dan kedua. Mereka menyebut bahasa daerah sama dengan bahasa pertama dan bahasa Indonesia adalah bahasa kedua. Hal ini tentu saja tidak benar, sebab ada kejadian anak yang dilahirkan dari orang tua yang berasal dari daerah yang berbeda lantas hidup di kota yang terdiri dari orang-orang yang memiliki latar belakang daerah yang sangat heterogen? Pada hakikatnya, bahasa ibu adalah bahasa pertama yang digunakan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan

bermainnya, sudah sangat pasti bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa pertama atau bahasa ibu sang anak.

Terlepas dalam pemerolehan bahasa, sang anak mengenal bahasa sang ibu atau bahasa sang bapak, itu tidak serta-merta membuat seorang anak menguasai bahasa tersebut sebab hakikat penguasaan bahasa, mengandaikan bahasa itu dipakai atau digunakan dalam komunikasi dan interaksi dan hakikat bahasa pertama adalah seberapa besar stimulus yang diberikan lingkungan terhadap anak dalam berkomunikasi. Jadi sekalipun anak mengenal bahasa sang ibu atau bahasa sang ayah, belum tentu si anak menguasai keduanya sebab seorang anak akan lebih cenderung menggunakan bahasa yang selalu digunakannya dalam berkomunikasi dengan teman-teman sebaya dan teman-teman bermainnya. Oleh karena itu, sudah saatnya kita dapat membedakan mana sebenarnya yang disebut sebagai bahasa ibu (bahasa pertama) dan mana yang menjadi bahasa sang ibu serta mampu mengenal konsep yang sesungguhnya tentang bahasa pertama dan kedua sehingga kita tidak salah kaprah lantas serta merta mengatakan bahwa bahasa daerah otomatis adalah bahasa ibu atau bahasa pertama.

Menurut Dardjowidjojo (2010) yang disebut pemerolehan bahasa ialah proses anak mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal disebut. Istilah pemerolehan dipakai untuk padanan istilah Inggris *acquisition*, yakni proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural pada waktu dia belajar bahasa ibunya (*native language*) Istilah ini dibedakan dari pembelajaran yang merupakan padanan dari istilah *learning*. Dalam pengertian *learning* proses itu dilakukan dalam tatanan yang formal, di belajar di kelas dan diajar oleh seorang guru. Dengan demikian, proses anak yang belajar menguasai bahasa ibunya disebut pemerolehan bahasa yang bersifat alami, sedangkan proses orang (umumnya dewasa) yang belajar bahasa secara formal di kelas disebut pembelajaran bahasa yang bersifat buatan.

Menurut Chomsky dalam Chaer (2009) setiap anak mampu menggunakan suatu bahasa karena adanya pengetahuan bawaan yang secara genetik telah ada dalam otak manusia. Dalam Hipotesis Umur Kritis, Lenneberg menyatakan bahwa pertumbuhan bahasa seorang anak itu terjadwal secara biologis (lihat Dardjowidjojo, 2000: 301). Proses kita mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal disebut dengan pemerolehan bahasa anak. Pemerolehan bahasa pertama (B1) (anak) terjadi bila kita yang sejak semula tanpa bahasa, tidak mengenal bahasa, dan tidak kompeten berbahasa, kini telah memperoleh satu bahasa pertama. Pada masa pemerolehan bahasa anak, anak lebih mengarah pada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya. Pemerolehan bahasa anak-anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit. Ada dua pengertian mengenai pemerolehan bahasa. Pertama, pemerolehan bahasa mempunyai permulaan yang mendadak, tiba-tiba. Kedua, pemerolehan bahasa memiliki suatu permulaan yang gradual yang muncul dari prestasi-prestasi motorik, sosial, dan kognitif pralinguistik. Pemerolehan bahasa pertama (B1) sangat erat hubungannya dengan perkembangan kognitif yakni pertama, jika anak dapat menghasilkan ucapan-ucapan yang berdasar pada tata bahasa yang teratur rapi, tidaklah secara otomatis menyatakan bahwa anak telah menguasai bahasa yang bersangkutan dengan baik. Kedua, penutur harus memperoleh "kategori-kategori kognitif" yang mendasari berbagai makna ekspresif bahasa-bahasa alamiah, seperti kata, ruang, modalitas, kausalitas, dan sebagainya. Persyaratan-persyaratan kognitif terhadap penguasaan bahasa. Manusia memiliki warisan biologi yang sudah dibawa sejak lahir berupa kesanggupannya untuk berkomunikasi dengan bahasa khusus manusia dan itu tidak ada hubungannya dengan kecerdasan atau pemikiran. Kemampuan berbahasa hanya sedikit korelasinya terhadap IQ manusia. Kemampuan berbahasa anak yang normal sama dengan anak-anak yang cacat. Kemampuan berbahasa sangat erat hubungannya dengan bagian-bagian anatomi dan fisiologi manusia, seperti bagian otak tertentu yang mendasari bahasa dan topografi korteks yang khusus untuk bahasa. Tingkat perkembangan bahasa anak sama bagi semua anak normal; semua anak dapat dikatakan mengikuti pola perkembangan bahasa yang sama, yaitu lebih dahulu menguasai prinsip-prinsip pembagian dan pola persepsi. Kekurangan hanya sedikit saja dapat melambangkan perkembangan bahasa anak.

Bahasa tidak dapat diajarkan pada makhluk lain. Bahasa bersifat universal. Pemerolehan bahasa pertama erat kaitannya kompetensi atau kecerdasan motorik dan kognitif.

Pemerolehan bahasa pertama erat sekali kaitannya dengan perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, erat hubungannya dengan pembentukan identitas sosial. Mempelajari bahasa pertama merupakan salah satu perkembangan menyeluruh anak menjadi anggota penuh suatu masyarakat. Bahasa memudahkan anak mengekspresikan gagasan, kemauannya dengan cara yang benar-benar dapat diterima secara sosial. Bahasa merupakan media yang dapat digunakan anak untuk memperoleh nilai-nilai budaya, moral, agama, dan nilai-nilai lain dalam masyarakat. Pada saat bayi telah berinteraksi di dalam lingkungan sosialnya, seorang ibu sering memberikan kesempatan kepada bayi untuk ikut dalam komunikasi sosial dengannya. Kala itulah bayi pertama kali mengenal sosialisasi, bahwa dunia ini adalah tempat orang saling berbagi rasa.

Pemerolehan bahasa anak terjadi bila anak yang sejak semula tanpa bahasa telah memperoleh bahasa. Pada masa pemerolehan bahasa anak, anak lebih mengarah pada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya. Pemerolehan bahasa anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit. Pada umumnya, orang tua (orang dewasa) tidak merasakan bahwa menggunakan bahasa merupakan suatu keterampilan yang luar biasa rumitnya. Pemakaian bahasa yang terasa lumrah karena memang tanpa diajari oleh siapa pun seorang bayi akan tumbuh bersamaan dengan pertumbuhan bahasanya. Sejak umur satu tahun sampai dengan umur dua tahun seorang bayi mulai mengeluarkan bentuk-bentuk kata bahasa yang telah diidentifikasi sebagai kata. Ujaran satu kata ini tumbuh menjadi ujaran dua kata dan akhirnya menjadi kalimat yang kompleks menjelang umur empat atau lima tahun. Setelah umur lima tahun, seorang anak mendapatkan kosa kata dan kalimat yang lebih baik dan sempurna.

II. Kajian Teori

2.1 Stimulus dengan Media *Hi-Tech Games* Edukasi

Menurut KBBI (2008), stimulus ialah usaha untuk merangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain menjadi aktif. Sigmund Freud berpendapat bahwa stimulus permainan dengan media ialah suatu pendekatan pendidikan dan merupakan teknik-teknik penyembuhan dengan penggunaan media dan dapat dilihat melalui analisis kejiwaan. Stimulus berasal penyembuhan atau pengobatan jasmani. Kaplan tahun 1974 menyatakan bahwa stimulus permainan bisa dilakukan dengan cara menggunakan alat yang tidak berbahaya, misalnya, buku cerita yang dapat digunakan untuk menumbuhkan pola komunikasi antara siswa dengan gurunya. Sejalan dengan perkembangan iptek, stimulus belajar dapat menggunakan Media *Hi-Tech Games* Edukasi.

Schramm (1977) dalam Yamin (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs (1977) dalam Yamin (2009) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video dan sebagainya. Brown (1973), mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan

melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu objek, yang disebabkan, karena : (a) objek terlalu besar; (b) objek terlalu kecil; (c) objek yang bergerak terlalu lambat; (d) objek yang bergerak terlalu cepat; (e) objek yang terlalu kompleks; (f) objek yang bunyinya terlalu halus; (f) objek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak

Terdapat berbagai jenis media belajar dengan penggunaan *hi-tech*, yaitu sebagai berikut.

- 1) *media visual*: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- 2) *media audial*: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- 3) *projected still media*: *slide*; *over head projektor (OHP)*, *in focus* dan sejenisnya
- 4) *projected motion media*: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan iptek, penggunaan *Media Hi-Tech Games Edukasi*, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut multimedia. Pada saat ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, tetapi dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

2.2 Prinsip-prinsip Stimulus dengan Media *Hi-Tech Games Edukasi*

Penggunaan Stimulus *hi-tech Games Edukasi* diperlukan dalam pemerolehan bahasa telah membantu pengajaran bahasa. Stimulus media ini diterapkan pada sensomotorik dan sebagai proses neurologi dengan cara memanipulasi, memfasilitasi, serta mengadaptasi lingkungan sehingga tercapai peningkatan, perbaikan, dan pemeliharaan kemampuan berbahasa pada anak. Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa peningkatan indeks kemampuan berbahasa teregister dengan stimulus Media *Hi-Tech Games Edukasi* serta dapat meningkatkan nilai dan karakter kreatif pada anak, khususnya usia 4-5 tahun. Selain itu, pengembangan media pemerolehan bahasa akan menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan karakter positif pada anak. Pengembangan stimulus media pemerolehan bahasa ini dapat dijadikan model untuk peningkatan kemampuan berbahasa pada anak normal. Dalam penelitian ini, digunakan *games* edukasi tentang *Games* mengetahui, *Games* tes, *Games* olahraga, *Games* mengenal huruf, *Games* tebak-tebakan, dan *Games* memori.

2.3 Perkembangan Fonologi

Perkembangan *Fonologi* melalui proses yang panjang dari dekode bahasa. Sebagian besar pembinaan morfologi anak akan bergantung pada kemampuannya menerima dan mengeluarkan unit *Fonologi*. Selama usia prasekolah, anak tidak hanya menerima inventaris fonetik dan sistem *Fonologi* tapi juga mengembangkan kemampuan menentukan bunyi mana yang dipakai untuk membedakan makna. Pemerolehan *Fonologi* berkaitan dengan proses konstruksi suku kata yang terdiri dari gabungan vokal dan konsonan. Bahkan dalam mengumam, anak menggunakan konsonan-vokal (KV) atau konsonan-vokal-konsonan (KVK).

Proses lainnya berkaitan dengan asimilasi dan substitusi sampai pada persepsi dan produksi suara.

Pemerolehan sintaksis pada anak-anak dimulai pada usia kurang dari 2 tahun. Pada usia tersebut anak sudah bisa menyusun kalimat dua kata atau lebih *two word utterance* 'Ujaran Dua Kata' (UDK). Anak mulai dengan dua kata yang diselingi jeda sehingga seolah-olah dua kata itu terpisah. Dengan adanya dua kata dalam UDK, orang dewasa dapat lebih bisa menerka apa yang dimaksud oleh anak karena cakupan makna menjadi lebih terbatas. UDK sintaksisnya lebih kompleks dan semantiknya juga semakin jelas (Dardjowidjojo, 2010:248). Ciri lain dari UDK adalah kedua kata tersebut adalah kata-kata dari kategori utama, yaitu nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

Menurut Brown (dalam Dardjowidjojo, 2010:249) anak usia 2;0 telah menguasai hubungan kasus-kasus dan operasi-operasi seperti pelaku-perbuatan (FN-FV), pelaku-objek (FN-FN), perbuatan-objek (FV-FN), perbuatan-lokasi (FV-FAdv), pemilik-dimiliki (FN-FV), objek-lokasi (FN-FAdv), atribut-entitas, nominatif, minta ulang, tak-ada lagi. Walaupun, maknanya sudah jelas, setiap ujaran anak harus disesuaikan dengan konteksnya.

2.4 Perkembangan Semantik

Untuk dapat mengkaji pemerolehan semantik anak-anak kita perlu terlebih dahulu memahami apa yang dimaksud dengan makna atau arti itu. Ada beberapa teori mengenai makna dan semantik itu. Menurut salah satu teori semantik yang baru, makna dapat dijelaskan berdasarkan apa yang disebut fitur-fitur atau penanda-penanda semantik. Ini berarti, makna sebuah kata merupakan gabungan dari fitur-fitur semantik ini (Larson, 1989). Namun, ada satu masalah yang sukar dipecahkan oleh teori semantik yaitu masalah bagaimana menarik garis pemisah antara yang disebut sintaksis dan yang disebut semantik. Demikian juga antara yang disebut makna dengan yang disebut pengetahuan kognitif (Bolinger, 1965).

Untuk memecahkan masalah itu, Simanjuntak (1977, 1987) mengatakan bahwa komunikasi, pragmatik (konteks), makna, dan sintaksis terjadi bersama-sama. Keempat unsur itu merupakan salah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan untuk menyampaikan pengetahuan, perasaan, dan emosi dari seseorang kepada orang lain. Jadi, kita tidak mungkin dapat memisahkan makna dari sintaksis karena sesungguhnya makna itu diwujudkan oleh sintaksis; dan sintaksis itu ada untuk mewujudkan makna. Sintaksis dan makna adalah dua buah wujud yang harus ada bersama-sama dalam komunikasi.

2.5 Perkembangan Sintaksis

Sehubungan dengan teori hubungan tata bahasa nurani, Bloom (1973) mengatakan bahwa hubungan-hubungan tata bahasa tanpa merujuk pada informasi situasi (konteks) belumlah mencukupi untuk menganalisis ucapan atau bahasa anak-anak. Maka untuk dapat menganalisis ucapan anak-anak itu informasi situasi ini perlu diperhatikan Brown (1973) juga memperkuat pendapat Bloom ini.

Selanjutnya Bloom juga menyatakan bahwa suatu gabungan kata telah digunakan oleh anak-anak dalam suatu situasi yang berlainan. Juga dengan hubungan yang berlainan di antara kata-kata dalam gabungan itu. Umpamanya, kedua kata benda dalam pada contoh yang lalu sangat jelas menunjukkan hal itu pada situasi pertama hubungan kedua kata benda itu adalah menyatakan hubungan sedangkan dalam situasi kedua adalah hubungan pemilik. Dalam bahasa Indonesia ucapan "ibu permen" dalam situasi yang berbeda-beda dapat diartikan:

- 1) Anak itu meminta permen kepada ibunya.
- 2) Anak itu menunjukkan permen kepada ibunya.
- 3) Anak itu menawarkan permen kepada ibunya.
- 4) Anak itu memberitahukan ibunya bahwa permennya jatuh atau diambil orang lain.

Setiap ibu biasanya dapat menafsirkan makna ucapan dua kata anak-anaknya. Oleh karena sebuah gabungan kata yang sama digunakan oleh anak-anak dalam situasi yang berlainan,

Bloom (1970) menyimpulkan bahwa anak-anak tidak menyusun kata-kata itu semuanya. Jika anak-anak dapat menyusun semuanya, pastilah banyak muncul berbagai gabungan kata. Kenyataannya gabungan kata yang muncul dalam ucapan kanak-kanak merupakan hubungan-hubungan yang menjadi bagian dari bahasa anak-anak.

Digunakannya sebuah gabungan kata untuk mewakili beberapa situasi akan menyebabkan gabungan kata itu menjadi taksa dan meragukan. Lalu satu-satunya cara untuk menganalisis gabungan yang meragukan itu adalah dengan cara memberikan representasi yang berlainan kepada gabungan kata itu menurut situasi-situasi di mana gabungan kata itu digunakan. Oleh karena informasi situasi dapat memberikan pertolongan dalam menentukan hubungan-hubungan ini, informasi situasi inilah yang harus digunakan untuk menentukan hubungan tata bahasa ucapan-ucapan dua kata dari anak-anak itu.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa pandangan Mc. Neil dan Bloom (1970) mengenai perkembangan sintaksis anak-anak ada persamaannya, yang satu dari lainnya saling menunjang. Hanya bedanya kalau MC Neil merujuk pada struktur tata bahasa nurani, Bloom merujuk kepada informasi situasi dalam menjelaskan hubungan kata-kata dalam ucapan kanak-kanak itu mendapatkan gabungan-gabungan kata yang digunakan itu dalam situasi-situasi yang berlainan.

III. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap subjek I.S. (memiliki nama panggilan Uwel) yang berusia 4 tahun 6 bulan setelah diberikan stimulus dengan Media Hi-Tech *Games* Edukasi berupa *Games* edukasi yang terdiri atas *Games* mengetahui, *Games* tes, *Games* olahraga, *Games* mengenal huruf, *Games* tebak-tebakan, dan *Games* memori, diperoleh hasil sebagai berikut.

3.1 Perkembangan Fonologi

Dari segi perkembangan fonologi, dapat dianalisis perkembangan fonem I.S. sebagai berikut :

- 1) Fonem *segmental*: vokal dan konsonan
I.S. dapat mengucapkan seluruh vokal dengan cukup jelas, demikian pula dengan semua konsonan.
- 2) Fonem *suprasegmental*: nada, tekanan, dan panjang jeda.
I.S. dapat menggunakan perbedaan nada, tekanan, dan panjang jeda pada kalimat-kalimat yang diucapkannya. Misalnya, ketika ditanya oleh peneliti, I.S. menjawab dengan antusias mengenai pengalamannya *bermain Games* di rumah dengan kakaknya. Nada dan tekanan di kalimat tersebut berbeda dengan kalimat ketika ia mengatakan sudah bisa mandi sendiri. Juga berbeda dengan ketika ditanya siapa yang mengantar ke sekolah, dan ia menjawab, kakeknya yang mengantar. Artinya, I.S. sudah bisa menggunakan fonem suprasegmental.

3.2 Perkembangan Semantik

Dari segi perkembangan semantiknya, I.S. memiliki perbendaharaan kata cukup banyak dalam bidang masak-memasak. Makna kata yang terbentuk di dalam diri I.S., dipengaruhi oleh pengalamannya bermain *Games* dengan ibunya, maupun di sekolah dengan guru dan teman-temannya. Oleh sebab itu, konsep yang terbentuk juga lebih banyak mengenai konsep dalam bermain *Games*, misalnya :

- bola bergulir
- pensil panik
- olimpiade
- pesawat baris
- pistol target
- bola bergulir
- menembak
- putar papan
- pasar buah
- gua es
- ruang dingin
- rumah Yeti
- sentuh pet
- pemotretan
- skor poin
- sulit
- hati-hati
- waktu tunggu

3.3 Perkembangan Sintaksis

Contoh kategori kata yang sudah bisa dikuasai oleh I.S. adalah sebagai berikut.

1) Nomina

- | | |
|---------------|----------------|
| • permainan | • pesawat |
| • <i>game</i> | • imajinasi |
| • bola | • sikat |
| • tingkat | • palet |
| • papan | • gambar |
| • pensil | • rumah |
| • bagian | • korban |
| • kompetisi | • tempat |
| • pistol | • restoran |
| • tabel | • dia |
| • pemotretan | • pengunjung |
| • lapangan | • waktu tunggu |
| • | |

2) Verba

- | | |
|---------------|------------------|
| • pergi | • tahu |
| • membantu | • menyalakan |
| • putar | • menonton |
| • bergulir | • mendapatkan |
| • menemukan | • melarikan diri |
| • meniup | • mengambil |
| • mulai | • melukis |
| • terbatas | • melirik |
| • melakukan | • memilih |
| • memiliki | • menutup |
| • mengambil | • mencari |
| • membawa | • mengeluarkan |
| • menunjukkan | • menang |
| • melihat | • bermain |
| • lanjutkan | |
| • | |

3) Adjektiva

- | | |
|----------|----------|
| • akhir | • dingin |
| • akurat | • lapar |
| • lucu | • marah |

4) Numeralia

- dua
- tiga

Struktur kalimat yang dihasilkan oleh I.S. sebagai berikut.

- 1) Uwel lihat yang terjadi di lapangan bermain.
- 2) Sekarang pesawat lucu sudah siap.
- 3) Uwel lagi menembak.
- 4) Yetinya marah dan lapar.

Dari segi perkembangan kalimat, I.S. mampu mengaplikasikan nomina, verba, adjektiva, adverbial, dan numeralia. Selain itu, ia pun sudah mampu mengekspresikan kelompok kata (frasa) dengan gabungan nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

4. Analisis Fungsi Bahasa

1) *Speech Act* atau Tindak Tutur

Dari tiga bentuk tindak ujar yang umum, yaitu bertanya, pemberitahuan, dan perintah, maka dapat dianalisis bentuk tindak ujar I.S., sebagai berikut.

a) Bertanya

I.S. dapat mengajukan beberapa pertanyaan.

- Gimana kalau gagal?
- Larinya gimana?
- Target tuh apa?

b) Memberitahu

- Bantu Uwel dong.
- Hore, Uwel menang.
- Ya, kalah deh.

c) Memerintah

- Ajar Uwel cara nembaknya!

2) *Thematic Structure*

Thematic Structure adalah penilaian tentang keadaan mental pendengar pada saat seseorang berbicara. Untuk dapat melakukan penilaian seperti itu, seseorang harus memiliki kapasitas kognitif tingkat yang cukup tinggi, yaitu berada pada tahap perkembangan operasional formal. Pada tahap ini, seseorang akan dapat berpikir abstrak, menilai dari sudut pandang kebutuhan, perasaan dan pikiran mitra bicaranya. Tahap perkembangan formal operational pada umumnya dicapai ketika seseorang memasuki masa remaja.

Analisis:

I.S. adalah seorang anak normal yang masih berusia 4 tahun 6 bulan, artinya belum mencapai tahap perkembangan operasional formal. I.S. baru berada pada tahap perkembangan praoperasional. Ciri tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain.

Menurut Piaget, yang dikutip dari Dariyo, dalam diktat *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, tahapan praoperasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimana pun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan dalam berbicara, I.S. masih belum dapat menggunakan *thematic structure* karena pemikirannya masih egosentris.

3) *Propositional Content*

Kalimat yang dipilih pembicara harus merefleksikan jalan pikiran pembicara mengenai objek-objek, kejadian-kejadian, fakta-fakta seperti yang dimaksudkan

di dalam tindak ujar. Sebuah kalimat dinilai memiliki *proper idea* jika pendengar dapat menangkap ide yang terkandung di dalamnya.

Selama percakapan dengan I.S., peneliti dapat menangkap jalan pikiran I.S.. Ia dapat menyusun kalimat yang mudah dipahami *content*-nya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kalimat yang diutarakan oleh I.S. memenuhi syarat *propositional content*.

4 Simpulan

- 1) I.S. dapat dikatakan tidak menguasai bahasa ibunya. Kedua orang tua I.S. berasal dari Sumatera. Ia hanya menggunakan bahasa Indonesia walaupun kadang menggunakan dialek Sunda, seperti *teh, mah*. I.S. berdialek Sunda disebabkan ia dibesarkan dalam lingkungan yang memiliki etnis Sunda. Selain dengan orang tuanya, ia juga banyak berinteraksi dengan teman-teman di lingkungannya yang juga memiliki dialek Sunda.
- 2) Perkembangan fonologi boleh dikatakan telah berakhir. Mungkin masih ada kesulitan pengucapan konsonan majemuk dan sedikit kompleks. I.S. tampak telah menguasai seluruh vokal dan konsonan, dan dapat mengucapkan semuanya dengan jelas.
- 3) Perbendaharaan kata berkembang, baik kuantitatif maupun kualitatif. Beberapa pengertian abstrak seperti pengertian waktu, ruang, dan kuantum mulai muncul.
- 4) Fungsi bahasa untuk berkomunikasi betul-betul mulai berfungsi, anak sudah dapat mengadakan percakapan dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang dewasa. I.S. sudah dapat menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. I.S. dapat mengadakan percakapan dengan cara yang dapat dimengerti orang dewasa. Ketika berbicara dengan peneliti, isi percakapan I.S. dapat dipahami dengan mudah.
- 5) Persepsi anak dan pengalamannya tentang dunia luar mulai ingin dibaginya dengan orang lain, dengan cara memberikan kritik, bertanya, menyuruh, memberi tahu, dan sebagainya. Seperti halnya pada analisis tindak ujar, pada percakapan ini I.S. baru dapat menunjukkan fungsi bertanya, memberi tahu, dan memuji (I.S. memuji kakaknya). Fungsi kritik belum tampak.
- 6) Sebagai orang dewasa yang mengerti dan peduli terhadap pertumbuhan anak dalam berbahasa, sebaiknya kita dapat berkontribusi dalam pengembangan pemerolehan bahasa pada anak, salah satunya stimulus dengan Media Hi-Tech *Games* Edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin.2010. *Neuro Psiko Linguistik*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., dan Krathwohl, D.R. 1970. *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Brown, A.L., dan Cooking, R.R. 1973. *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington DC: National Academy Press.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____.2003. *Psikolinguistik:Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____.2004.*Sosiolinguistik Perkenalan Awal*.Jakarta:PT Rhineka Cipta.
- _____.2009. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2010. Psikolinguistik. Jakarta: Yayasan obor Indonesia.

- Dariyo, Tanpa Tahun. Diklat *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*.
- Kaplan, H. & Sadock, B. 1997. *Sinopsis Psikiatri*. Terjemahan oleh Widjaja Kusuma. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2005. *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Simanjuntak, Mangantar. 1987. *Pengantar Psikolinguistik Modern*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasadan Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Yamin, Martinis. 2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Persada.