

PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK 4 - 5 TAHUN DENGAN STIMULASI GAMES EDUKASI¹

Rosida Tiurma Manurung

Universitas Kristen Maranatha
rosidatm@gmail.com

Abstrak

Penggunaan stimulasi media yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat belajar anak dalam pemerolehan bahasa. Tujuan penulisan makalah ini ialah untuk mengungkapkan peningkatan kemampuan bahasa pada anak dengan stimulus games edukasi. Penulisan makalah ini menggunakan metode pengembangan media pembelajaran dan penelitian tindakan (*action research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan indeks kemampuan berbahasa teregister dengan stimulus media games edukasi serta dapat meningkatkan nilai dan karakter kreatif pada anak, khususnya usia 5 tahun. Hal itu terlihat dalam perubahan setiap aksi yang penulis lakukan berdasarkan isi dan tindak tutur anak serta pengukuran indeks kemampuan berbahasa, khususnya ditinjau dari perkembangan sintaksis dan pragmatis. 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.

Kata kunci: pemerolehan bahasa pada anak, perkembangan sintaksis, perkembangan pragmatis, stimulasi media games edukasi

Abstract

Creative and innovative simulation 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 games education simulation. This paper uses the method of instructional media development and action research (action research). The result of this research showed that the increasing the proficiency index is registered with hi-tech media simulation 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,

¹ Makalah ini merupakan edisi revisi dari makalah yang sudah pernah disajikan dalam Seminar Internasional Bahasa Ibu 2014, Bandung.

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, games education, stimulus*

I. Pendahuluan

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, 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 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 sebagai berikut. 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, dan kausalitas. 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 sehingga erat dengan pembentukan identitas sosial. Mempelajari bahasa pertama merupakan salah satu perkembangan menyeluruh anak menjadi anggota penuh suatu masyarakat. Bahasa memudahkan anak mengekspresikan gagasan dan kemauannya dengan cara yang benar-benar sehingga 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 sangat rumit. Pemakaian bahasa yang terasa lazim karena tanpa diajari oleh siapa pun seorang bayi akan tumbuh bersamaan dengan pertumbuhan bahasanya. Sejak berumur 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 berumur lima tahun, seorang anak mendapatkan kosakata dan kalimat yang lebih baik dan sempurna.

II. Kajian Teori

2.1 Stimulasi dengan Media Games Edukasi

Menurut Thorndike dalam Mudzakir, Ahmad dan Sutrisno Joko (1997), belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respons (R). Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi atau berbuat, sedangkan respons adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang. Eksperimen Thorndike ini menggunakan hewan-hewan, terutama kucing, untuk mengetahui fenomena belajar. Dari eksperimen kucing lapar yang dimasukkan dalam sangkar (*puzzle box*) diketahui bahwa supaya tercapai hubungan antara stimulus dan respons, perlu adanya kemampuan untuk memilih respons yang tepat serta melalui usaha-usaha atau percobaan-percobaan (*trials*) dan kegagalan-kegagalan (*error*) terlebih dahulu. Bentuk paling dasar dari belajar adalah "trial and error learning atau selecting and connecting learning" dan berlangsung menurut hukum-hukum tertentu. Oleh karena itu, teori belajar yang dikemukakan oleh Thorndike ini sering disebut dengan teori belajar koneksionisme atau teori asosiasi. Adanya pandangan-pandangan Thorndike yang memberi

sumbangan yang cukup besar di dunia pendidikan tersebut, mengantarkannya dinobatkan sebagai salah satu tokoh pelopor psikologi pendidikan.

Menurut KBBI (2008), stimulus ialah dorongan atau rangsangan; menstimulasi artinya mendorong atau menggiatkan. 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 dari 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 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, dan video. Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi 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, bergantung pada faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, dan kesempatan melancong. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, 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, oleh (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, semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.

Pemerolehan Bahasa pada Anak 4 - 5 Tahun ...

- 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 games edukasi, 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 proyektor* (OHP), *in focus* dan sejenisnya
- 4) *projected motion media*: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan iptek, penggunaan media 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.

Menurut buku *Learning Online with Games, Simulations and Virtual Worlds* karya Clark Aldrich, terdapat beberapa jenis game yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan yaitu sebagai berikut.

1. *Educational Simulations*: game yang bertujuan untuk sebuah pembelajaran.
2. *Serious Games*: Serious game adalah suatu konsep game dengan tujuan untuk kepentingan *training*, *advertising*, simulasi, edukasi, atau untuk kepentingan yang sifatnya *nonentertainment*. Implementasinya, *serious game* ini bisa diterapkan untuk berbagai tingkatan usia dengan berbagai genre dan teknologi.

2.2 Prinsip-prinsip Stimulus dengan Media Games edukasi

Penggunaan stimulus games edukasi diperlukan dalam pemerolehan bahasa boleh membantu bahkan menentukan kejayaan dalam bidang 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 *games education* 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. Penerapan stimulus media pemerolehan bahasa ini dapat dijadikan model untuk peningkatan kemampuan berbahasa pada anak normal.

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, tetapi juga mengembangkan kemampuan menentukan bunyi mana yang dipakai untuk membedakan makna. Pemerolehan fonologi berkaitan dengan

proses konstruksi suku kata yang terdiri atas 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 tahun 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. Oleh karena itu, 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 permintaan, 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. 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.

II. Metodologi

3.1 Metode Analisis Deskriptif

Metode ini dipilih karena permasalahan diselesaikan berdasarkan fakta dan potret yang terjadi lapangan yang bersifat empirikal, objektif, apa adanya, dan tanpa diintervensi. Dalam hal ini, data kemampuan pertuturan menjadi data utama untuk dianalisis.

3.2 Metode Pendekatan bermain

Pendekatan yang dipandang tepat diterapkan pada anak adalah pendekatan bermain (*play approach*) karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain secara tidak langsung, anak dituntut untuk mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan mainannya karena setiap

permainan mempunyai aturan-aturan yang harus dipahami anak. Dalam kegiatan bermain bersama, anak dapat terdorong untuk memperhatikan dan menirukan bicara atau suara teman bermainnya atau memperagakan penggunaan mainannya dengan atau tanpa bicara.

3.3 Metode Pendekatan Multisensoris

Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak, kita perlu memberikan berbagai stimulus yang dapat menstimulasi berbagai indera/sensoris, seperti indera visual, auditif, dan kinestetik dengan terapi *hi-tech*.

3.4 Pendekatan Multidisipliner/Kolaboratif

Para ahli tersebut dapat berkolaborasi dalam memberikan intervensi secara dini terhadap anak yang mengalami gangguan dalam pemerolehan bahasa. Kolaborasi tersebut penting juga dilakukan dengan orang tua atau orang terdekat anak sehingga mereka dapat memberikan pelatihan yang mendukung intervensi yang dilakukan di sekolah.

3.5 Metode Stimulasi

Metode ini dilakukan berdasarkan prinsip pengamatan terhadap suatu stimulus melalui pendengaran dan atau penglihatan anak. Dengan mengembangkan berbagai kemampuan pengamatan yang dimiliki anak, kita memberikan stimulus melalui penglihatan dan atau pendengarannya. Melalui cara ini anak akan menerima cara bicara yang benar, kemudian dibandingkan dengan konsep bicaranya yang salah. Bila cara bicara yang benar tadi semakin diperkuat dengan diulang terus-menerus, akan terjadi proses perpindahan dari bicara yang salah menjadi bicara yang benar secara menetap. Metode ini dapat juga digunakan untuk menanamkan pengertian bahasa dengan cara menstimulasi anak melalui berbagai media yang menarik perhatian anak, seperti gambar, dan foto. Dalam menanamkan pengetahuan bahasa pada anak, penting untuk selalu memperbincangkan hal-hal yang sedang mengasyikan anak. Kata-kata dan artinya paling baik dipelajari dalam keadaan sewaktu bermain. Kita memperkatakan apa yang dilihat, diperbuat, dan dipikirkan anak. Setiap saat merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar berbahasa. Kita harus berusaha untuk mengerti isyarat gerak yang diperbuat anak, mengerti bunyi yang diucapkannya, kemudian membahasakannya sehingga anak dapat memahami betul kata-kata yang diucapkan dengan aktivitas yang dilakukan.

3.5 Metode Psikoedukatif

Metode ini didasarkan pada prinsip-prinsip psikoterapi, bimbingan dan konseling, serta pendidikan. Dengan metode ini kita dapat menanamkan konsep berbicara dan berbahasa yang benar melalui berbagai alternatif kepada anak untuk mengganti atau menghilangkan konsep bicara dan bahasa yang salah. Metode ini dapat diberikan melalui teknik-teknik *play-therapy*, dan *role playing* dramatisasi.

IV. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap subjek I.S. (memiliki nama panggilan Uwel) yang berusia 4 tahun 6 bulan setelah diberikan stimulus dengan media *games education* 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, ataupun di sekolah dengan guru dan teman-temannya. Oleh sebab itu, konsep yang terbentuk juga lebih banyak mengenai konsep dalam bermain games.

1. bola bergulir
2. pensil panik
3. olimpiade
4. pesawat baris
5. pistol target
6. bola bergulir
7. menembak
8. putar papan
9. pasar buah
10. gua es
11. ruang dingin
12. rumah Yeti
13. sentuh pet

14. pemotretan
15. skor poin
16. sulit
17. hati-hati
18. waktu tunggu

3.3 Perkembangan Sintaksis

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

1) Nomina

1. permainan
2. game
3. bola
4. tingkat
5. papan
6. pensil
7. bagian
8. kompetisi
9. pistol
10. tabel
11. pemotretan
12. lapangan
13. pesawat
14. imajinasi
15. sikat
16. palet
17. gambar
18. rumah
19. korban
20. tempat
21. restoran
22. dia
23. pengunjung
24. waktu tunggu

2) Verba

1. pergi
2. membantu

Pemerolehan Bahasa pada Anak 4 - 5 Tahun ...

3. putar
4. bergulir
5. menemukan
6. meniup
7. mulai
8. terbatas
9. melakukan
10. memiliki
11. mengambil
12. membawa
13. menunjukkan
14. melihat
15. lanjutkan
16. tahu
17. menyalakan
18. menonton
19. mendapatkan
20. melarikan diri
21. mengambil
22. melukis
23. melirik
24. memilih
25. menutup
26. mencari
27. mengeluarkan
28. menang
29. bermain

3) Adjektiva

1. akhir
2. akurat
3. lucu
4. dingin
5. lapar
6. marah

- 4) Numeralia
 1. dua
 2. 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) Tindak Tutur (*Speech Act*)

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

- a) Bertanya
I.S. dapat mengajukan beberapa pertanyaan.
 - (1) Gimana kalau gagal?
 - (2) Larinya gimana?
 - (3) Target tuh apa?
- b) Memberitahu
 - (1) Bantu Uwel dong.
 - (2) Hore, Uwel menang.
 - (3) Ya, kalah deh.
- c) Memerintah
 - (1) Ajar Uwel cara nembaknya!

2) Struktur Tematik (*Thematic Structure*)

Struktur Tematik 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 bicarannya. Tahap perkembangan formal operasional pada umumnya dicapai ketika seseorang memasuki masa remaja.

Analisis:

I.S. adalah seorang anak 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, 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 Struktur Tematik 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 isinya. 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 Sumatra. Ia hanya menggunakan bahasa Indonesia walaupun kadang menggunakan dialek Sunda, seperti *teh, mah*. I.S. berdialek Sunda karena 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 rangsangan atau stimulus dengan media games edukasi.

Daftar Pustaka

- Aldrich, Clark. 2009. *Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds: Strategies for Online Instruction*. San Francisco: Jossey-Bass.
- 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. Diktat 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.
- Mudzakir.1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Simanjuntak, Mangantar. 1987. *Pengantar Psikolinguistik Modern*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Yamin, Martinis.2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Persada.