

ISBN : 978-602-61535-0-0

Prosiding

KONFERENSI NASIONAL SASTRA, BAHASA DAN BUDAYA 2017

“SASTRA, BAHASA, BUDAYA, DAN PENGAJARANNYA
DI ERADIGITAL”



Fakultas Bahasa dan Sastra
Universitas Kanjuruhan Malang

Malang, 6 Mei 2017



The Multicultural University
unikama
Universitas Kanjuruhan Malang



KONFERENSI NASIONAL SASTRA, BAHASA, DAN BUDAYA (KS2B) 2017
“Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital”

Malang, 6 Mei 2017

PROSIDING

Penanggung Jawab : Dr. Mujiono, M.Pd
Ketua : Ayu Liskinasih, SS., M.Pd
Sekretaris : Siti Mafulah, S.Pd., M.Pd
Editor : Prof. Dr. Soedjidjono, M.Hum
Rusfandi, M.A., Ph.D
Umi Tursini, M.Pd., Ph.D
Ayu Liskinasih, SS., M.Pd
Uun Muhaji, S.Pd., M.Pd
Setting dan Layout : Eko Urip Mulyanto, S.Pd., M.M

ISBN : 978-602-61535-0-0

Dipublikasikan Oleh:

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG

Jl. S. Supriadi No. 48 Malang

Telp: (0341) 801488 (ext. 341)

Fax: (0341) 831532

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas terselenggarakannya **Konferensi Nasional Sastra, Bahasa, dan Budaya (KS2B) 2017** dengan tema “**Sastra, Bahasa, Budaya, dan Pengajarannya di Era Digital**” yang diselenggarakan oleh Fakultas Bahasa dan Sastra (FBS) Universitas Kanjuruhan Malang pada hari Sabtu, 6 Mei 2017 bertempat di Auditorium Multikultural Universitas Kanjuruhan Malang (UNIKAMA).

KS2B merupakan konferensi tahunan yang diselenggarakan oleh FBS UNIKAMA dengan tujuan untuk mengembangkan ilmu di bidang bahasa, sastra, dan budaya. Melalui KS2B ini, berbagai berbagai hasil penelitian dengan berbagai sub tema akan dipresentasikan dan didiskusikan diantara peserta yang hadir dari berbagai kalangan seperti akademisi dari perguruan tinggi, peneliti, praktisi, tenaga pengajar, dan pemerhati dibidang ilmu bahasa, sastra, dan budaya.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih kepada nara sumber; Prof. Dr. M. Kamarul Kabilan dari Universiti Sains Malaysia, Prof. Dr. Gunadi H. Sulisty, M.A dari Universitas Negeri Malang, Prof. Dr. Djoko Saryono, M.Pd dari Universitas Negeri Malang, dan Christopher Foertsch, M.A dari Oregon State University.

Besar harapan saya penyelenggaraan KS2B yang kedua ini akan diteruskan dengan penyelenggaraan pada tahun-tahun berikutnya sehingga dapat terus memberikan manfaat yang sebesar-besarnya untuk perkembangan dan pengajaran ilmu Bahasa, Sastra, dan Budaya di Indonesia.

Malang, 6 Mei 2017
Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra
Universitas Kanjuruhan Malang

Dr. Mujiono, M.Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Pengenalan Film Pendek Dalam Pengajaran Sastra bagi Pembelajar Bahasa Inggris: Sebuah Media Pembelajaran Alternatif di Era Internet.....	1
(Adityas Nirmala)	
The Memes Fandom: Magnifying Memes as an Agent of Change.....	11
(Agnes Dian Purnama)	
Pengintegrasian Teori <i>SIBERNETIK</i> dalam Sastra, Bahasa dan Pengajarannya di Era Digital.....	23
(Agus Hermawan)	
Kontribusi Pengetahuan Tokoh Fahmi pada Penerapan Nilai-nilai Dakwah dalam Novel <i>Api Tuhid</i> Karya Habiburrahman El Shirazy	29
(Ahmad Husin, Wahyudi Siswanto)	
Pengembangan Teknologi Digital melalui Media Massa dalam Pengajaran Bahasa dan Budaya kepada Siswa pada Atraktif TV (ATV) di SDI Ma'arif Plosokerep Kota Blitar.....	37
(Andiwi Meifilina)	
Modifikasi Seni Wayang Topeng Malangan pada Era Digital.....	45
(Arining Wibowo, Aquarini Priyatna)	
Pengaruh Pemanfaatan LCD dan Audio pada Mata Kuliah <i>HISTORY OF ENGLISH LANGUAGE</i> terhadap Peningkatan Pemahaman Mahasiswa UNIPDU Jombang.....	51
(Binti Qani'ah)	

Accommodating Cognitive Presence in Teaching English as a Foreign Language in The IMOOC (Indonesian Massive Open Online Course).....	55
(Daniel Ginting)	
Tantangan Sastra Lisan ditengah Era Digital.....	65
(Dedy Setyawan)	
Teaching Literary Appreciation based on School Curriculum.....	71
(Dian Arsitades Wiranegara)	
Fenomena Makian di Era Digital: Selayang Pandang	77
(Eli Rustinar, Cece Sobarna, Wahya, Fatimah Djajasudarma)	
Mencari Jejak Tautan Historis Cerita Rakyat di Jawa Timur (Sebuah Pelacakan Legenda di Kabupaten Malang, Pasuruan, Probolinggo, Biltar, Tulungagung, Kediri, dan Trenggalek).....	87
(Gatot Sarmidi)	
Ideologi Perempuan dalam Film <i>Perempuan Berkalung Sorban</i>.....	95
(Liastuti Ustianingsih)	
Student Teachers' Beliefs on Teaching English as Foreign Language on Digital Era.....	103
(Noor Aida Aflahah)	
Eksistensi Sastra Online dalam Kesusastraan Indonesia dengan Tinjauan Sosiologi Sastra.....	111
(Nursalam)	
Pemanfaatan Media Sosial untuk Pengajaran Sastra di Era Digital.....	119
(Purbarani Jatining Panglipur, Eka Listiyaningsih)	
Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Anak.....	129

(Reza Fahlevi)

Improving Students' Vocabulary Mastery by Translating Comic.....139

(Rizky Lutviana)

Problematik Nilai Moral Media Online Komik Manga terhadap Revolusi Mental

Anak.....147

(Saptono Hadi)

Penggunaan Aplikasi EDMODO pada Kelas Vocabulary.....157

(Siti Mafulah)

Pemanfaatan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah

Dasar.....163

(Suhardini Nurhayati)

The Correlation between Students' Learning Motivation and Vocabulary Mastery

toward Listening Comprehension of the Second Grade Students of MAN Klaten in

Academic Year of 2015/2016.....177

(Sujito, Yunia Fitriana)

Kestabilan Eksistensi Novel Cetak ditengah Kemajuan Era Digital dengan

Beredarnya Novel E-book.....187

(Suryani, Hawin Nurhayati)

Why Does Instructional Objective Matter in the Implementation of School Reform in

Indonesian Schools?.....193

(Umiati Jawas)

Membaca Fenomena-fenomena Sastra di Media Sosial.....205

(Yunita Noorfitriana)

Kajian Penggunaan Keigo dalam E-mail yang Ditulis oleh Penutur Jepang dan Penutur Indonesia dalam Bahasa Jepang.....217

(Zaenab Munqidzah)

Pengembangan Modul Pembelajaran Sastra Anak pada Program Studi PGSD FKIP Universitas Kanjuruhan225

(Ahmad Husin, Darmanto, Ali Ismail, Andriani Rosita)

ICT-Based Authentic Assessment in the Context of Language Teaching in the Indonesian (Lower and Upper) Secondary Levels of Education: Potential Areas for Real-world Development.....238

(Gunadi Harry Sulistyono)

PENGARUH FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA KEDUA ANAK

Reza Fahlevi¹

Pascasarjana Universitas Negeri Malang

rezafahlevicibro@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua Anak. Upin dan Ipin adalah film animasi yang berasal dari Malaysia, film ini menggunakan medium bahasa melayu dalam budaya mereka sehari-hari, serial anak ini mampu memikat para penggemarnya karena faktor alur cerita yang lucu, tokoh-tokoh dengan karakternya yang menarik, dan kebudayaan yang diperkenalkan lewat film animasi tersebut dapat mempengaruhi orang banyak untuk menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama anak-anak yang mampu dan mudah menerima informasi dari media elektronik. Gemar menonton film animasi membuat anak tahu, hafal, dan menguasai bahasa yang ditontonya. Penelitian ini bersifat kualitatif metode deskriptif yang menafsirkan data yang berkenaan dengan situasi yang terjadi, sikap, dan pandangan yang menggejala di dalam masyarakat serta pengaruh terhadap suatu kondisi. Data dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Melayu yang digunakan anak. Sumber data tersebut didapat dari percakapan anak sehari-hari bersama keluarganya. Data yang diperoleh tersebut langsung dianalisis berdasarkan pada teknik analisis: 1) mendengarkan anak berbicara; 2) mencari maksud bahasa yang diucapkan anak serta menghubungkannya dengan film Upin dan Ipin; 3) mengidentifikasi kosakata bahasa anak; dan 4) menganalisis data. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa adanya pengaruh film animasi Upin dan Ipin yang bisa diketahui pada saat anak melakukan komunikasi di lingkungan sekitarnya, anak ini sering mengucapkan apa yang diucapkan oleh tokoh pada film tersebut. Hal ini mampu mempengaruhi perkembangan bahasanya dengan menirukan beberapa bahasa yang sesuai dengan kebutuhannya.

Kata kunci: ekstensial, animasi Upin Ipin, pemerolehan Bahasa

A. PENDAHULUAN

Zaman selalu mengalami perkembangan yg membuat segala sesuatunya lebih mudah dan efisien, masuknya budaya dari luar turut mempengaruhi keadaan dan perkembangan bangsa Indonesia. Kebudayaan yang berkembang di Indonesia dapat dipengaruhi oleh negara lain yang masuk melalui cara apapun dan dapat dengan mudah digunakan oleh masyarakat karena menyukai budaya luar tersebut. Salah satu kebudayaan luar yang digemari oleh masyarakat Indonesia adalah serial animasi Upin dan Ipin yang berasal dari Malaysia. Perkembangan teknologi pada saat ini juga sudah sangat maju, kemajuan tersebut menjadikan banyak masyarakat dari semua lapisan memiliki televisi, sehingga mereka dapat menikmati tayangan televisi disetiap saat dan memperoleh informasi. Tidak terkecuali pada acara anak-anak misalnya film animasi. Film animasi yang banyak digemari anak-anak 2-4 tahun pada saat ini adalah Upin dan Ipin.

¹ Mahasiswa Universitas Negeri Malang

Film animasi Upin dan Ipin adalah serial televisi animasi anak-anak yang dirilis pada 14 september 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Serial ini diproduksi oleh Les'Copaque. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak agar lebih mengerti tentang ramadhan. Kini, upin dan ipin sudah memiliki delapan musim tayang. Di Indonesia, Upin dan Ipin hadir di MNCTV. Di turki, upin dan ipin disiarkan di Hilal TV. Serial ini berdurasi 5-7 menit setiap episodenya. Penayangannya setiap hari di TV9 pukul 16.30, dan di MNCTV tayang setiap hari pukul 12.00 dan 16.30 WIB. Film ini disukai dari berbagai lapisan masyarakat baik dari lingkungan kanak-kanak, remaja, dan orang dewasa, serial anak tersebut mampu memikat para penggemarnya karena faktor alur cerita yang lucu, tokoh-tokoh dengan karakternya yang menarik dan kebudayaan yang diperkenalkan lewat film animasi tersebut mempengaruhi orang banyak untuk menggunakannya juga dalam kehidupan sehari-hari.

Gemar menonton film animasi membuat si penggemar akan tahu, hafal, dan menguasai drama yang terdapat pada film yang bernuansa pada negara tertentu. Jika mengetahui kebudayaannya tentu juga mengetahui bagaimana bahasanya. Film-film animasi ini banyak ditemukan dengan beragam durasi tergantung pada jenis filmnya. Seperti film animasi upin dan ipin hanya berdurasi singkat namun sering di-ulang oleh pihak stasiun televisi, contoh lain, seperti Tom dan Jerry, Spongebob Squarepants, Dora the Explorer, One Piece dan Boboboy. Sedangkan film animasi yang berdurasi lama seperti Moana, Cinderella, Naruto the Movie, dan Despicable Me. Durasi lama dan singkat tersebut tidak mempengaruhi kemampuan seorang anak dalam menyimak dan mendengarkan bahasa Negara dari film animasi tersebut, dan juga tidak membuat pendengarnya akan fasih menggunakan bahasa negara lain lewat film animasi tersebut. Hanya beberapa bahasa saja yang dapat dikuasai dengan baik. Pemerolehan bahasa ini akan semakin meningkat jika pendengar atau penonton tertarik memperkaya pengetahuan mereka tentang beberapa film tersebut dan terlebih lagi jika ikut berpartisipasi dalam membuat animasi.

Pemerolehan bahasa pertama yang terdapat pada anak Indonesia umumnya adalah bahasa daerah atau bahasa Indonesia. Bahasa pertama diperoleh dari keluarga, sedangkan bahasa kedua biasanya diperoleh dari sekolah dan lingkungan masyarakat. Namun, akan menjadi sesuatu yang berbeda ketika seorang anak memperoleh bahasa yang didapat dari sebuah film animasi untuk digunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa tersebut tidak hanya digunakan dalam situasi nonformal tetapi juga digunakan pada situasi formal. Pemerolehan tersebut dapat dimasukkan sebagai pengganti belajar karena cenderung dipakai psikologi dalam pengertian khusus yang sering dipakai orang (Tarigan Guntur; 1988: 248). Pemerolehan bahasa pada anak akan membawa anak pada kelancaran dan kefasihan anak dalam berbicara.

Pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak kanak-kanak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Noam Chomsky (dalam Santrock, 2009) menyatakan bahwa manusia mempunyai susunan saraf dan otak untuk belajar bahasa pada waktu tertentu dan dalam cara tertentu. Beberapa ahli bahasa melihat adanya kemiripan yang luar biasa dalam cara anak-anak menyerap bahasa di seluruh dunia, meskipun ada variasi yang sangat luas dalam input bahasa yang mereka terima, sebagai bukti bahwa bahasa mempunyai dasar biologis

Pemerolehan bahasa anak melalui kebiasaan menonton film animasi akan dibahas dalam artikel ini. Eksistensi film animasi Upin dan Ipin yang ditonton oleh anak-anak usia 2-4 tahun dapat mempengaruhi pemerolehan bahasanya, subjek kajian artikel ini yaitu anak berusia 4 tahun bernama Aricomi Arae Benu. Pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap anak-anak bukan hanya soal pengetahuan, budaya dan kegiatan-kegiatan permainan tradisional saja. Melainkan telah mempengaruhi ke ranah bahasa anak-anak

sehari-hari. Karena film animasi upin ipin setiap episode yang singkat namun diputar berulang-ulang baik pagi ataupun sore hari, sehingga karena kebiasaan hal tersebut membuat anak-anak sudah hafal bahasa yang sering mereka dengarkan di luar kepala ketika menonton film animasi ini.

B. PEMBAHASAN

Sebelum kita berbicara tentang teori pemerolehan bahasa, sebaiknya kita menyamakan persepsi kita terhadap beberapa istilah penting yang biasanya dipergunakan dalam topic semacam ini yang bisa saja menimbulkan salah pengertian (*misconception*) diantara kita, diantaranya istilah pemerolehan (*acquisition*) dan pembelajaran (*learning*), *nature* dan *nurture*, serta istilah kompetensi dan performansi. Wilkins (1974) dalam Ellis (1990:41) memberikan pengertian terhadap perbedaan istilah pemerolehan dan pembelajaran sebagai berikut.

“The term acquisition is the process where language is acquired as a result of natural and largely random exposure to language while the term learning is the process where the exposure is structured through language teaching. In other words, that acquisition and learning were synonymous with informal and formal language learning context.”

Meskipun masih banyak pengertian lain yang diberikan para ahli mengenai kedua istilah tersebut, namun kita dapat membedakan keduanya dan menarik kesimpulan bahwa “*pemerolehan*” merupakan proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural pada waktu dia belajar bahasa ibunya (*native language/mother tongue*) sedangkan pembelajaran adalah proses yang dilakukan (umumnya dewasa) dalam tatanan formal, yakni belajar di kelas/di luar dan diajarkan oleh guru. Lebih rinci mengenai aspek perbedaan keduanya bisa dilihat pada Ellis (1990) dalam bukunya *Instructed Second Language Acquisition*. Namun demikian ada juga yang menggunakan istilah “*pemerolehan bahasa kedua*” (*second language*) seperti Krashen (1972), Nurhadi dan lain-lain.

Ada beberapa hipotesis yang diajukan oleh Stephan Krashen mengenai pemerolehan bahasa kedua (Ghazali, 2000 dan Chaer, 2002), diantaranya adalah hipotesis pemerolehan pembelajaran (*Acquisition Learning Hypothesis*), hipotesis Monitor (*monitor hypothesis*), Hipotesis Urutan Alamiah (*Natural Order Hypothesis*), Hipotesis masukan (*Input Hypothesis*) dan Hipotesis Saringan Afektif (*Affective Filter Hypothesis*). Namun di sini hanya akan mengembangkan tentang Hipotesis Masukan (*Input*) yang merupakan hipotesis yang menerangkan tentang proses pemerolehan bahasa pada pembelajar kedua. Pemerolehan itu dapat terjadi apabila masukan (*input*) itu dapat dipahami (*comprehensible*). *Comprehensible Input* itu bisa didapatkan melalui tuturan dan bacaan yang dipahami maknanya. Untuk memahami input ini pembelajar bisa dibantu dengan penguasaan tata bahasa yang diperoleh sebelumnya, pengetahuan tentang dunia, penjelasan atau gambar-gambar dan struktur tersebut dipahami dan bantuan penerjemahan. Hal ini akan sangat berkaitan dengan pemerolehan bahasa anak yang didapatkan setelah melihat dan mendengar tuturan dari tokoh-tokoh upin-ipin dari sebuah film.

Pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap pemerolehan bahasa merupakan salah satu cara yang menarik. Umumnya diketahui bahwa pemerolehan bahasa didapatkan ketika seorang anak belajar di dalam kelas atau lembaga tertentu dan orangtuanya sendiri. Pemerolehan bahasa pada seorang anak merupakan salah satu proses alamiah yang dialami dalam hidupnya. Bahasa anak dapat secara maksimal diperoleh dari lingkungannya. Sehingga pemerolehan yang maksimal, dapat dipengaruhi lingkungan luar bahasa kepada bahasa anak tersebut. Adapun cakupan komponen yang termasuk dari

kategori lingkungan adalah peran aktif orang tua, pengajaran pendukung dalam pemerolehan bahasa, guru, teman sebaya dan orang-orang terdekat dengan anak. Namun dalam hal ini, pemerolehan bahasa oleh anak-anak di bawah umur disebabkan karena keseringan menonton film animasi upin ipin dengan tayangan yang rutin diperlihatkan oleh salah satu stasiun televisi. Penelitian ini dilakukan pada yang masih berumur 3 tahun dan Aricomi Arae Benu yang berumur 4 tahun. Data ini diperoleh saat melakukan kegiatan sehari-hari disekitar kontrakan beserta angket terdapat beberapa pertanyaan tentang pengaruh film animasi upin ipin.

Pada saat penelitian ini ditemukan pemerolehan bahasa pada tataran sintaksis terkecil yaitu kata yang didapatkan pada saat melakukan kegiatan sehari-hari yang berusia 4 tahun dan Aricomi Area Benu yang berusia 9 tahun. Berikut hasil dan analisisnya.

Biodata Anak:

Nama : Aricomi Arae Benu
 Umur : 7 tahun
 Tempat, tanggal lahir : Aceh Tengah, 17 Juli 2012
 Film kesukaan : Upin ipin, Boboboy, Spongebob Squarepants, dan Doraemon.
 Orang Tua :
 Ayah : Abdurrahman, S.Pd
 Ibu : Amudah, S.Pd

Hasil penelitian yang diperoleh ketika melakukan penelitian pada seorang anak yang berusia tujuh tahun, ditemukan bahwa terdapat adanya pengaruh film animasi upin ipin yang bisa diketahui pada saat bahasa yang digunakan dalam kesehariannya, dia sering mengucapkan apa yang diucapkan oleh tokoh pada film tersebut. Film animasi yang digunakan pada saat penelitian adalah film yang berasal dari Negara Malaysia yaitu film animasi upin ipin, terlihat film ini mampu mempengaruhi perkembangannya dengan menirukan beberapa bahasa yang sesuai dengan kebutuhan dan yang disukainya.

Film yang sering dilihat oleh anak tentunya akan mempengaruhi pada perkembangan bahasa anak, terutama pada anak usia 1-4 tahun dimana mereka sedang belajar memperoleh bahasa baru dengan meniru gaya bahasa yang terdapat di sekitar lingkungannya. aricomi sering menonton tayangan film ini, karena dalam film aricomi bisa mendengar dan bisa melihat secara terus menerus adegan-adegan yang terdapat pada film tersebut yang menggunakan bahasa melayu, maka akan mempermudah baginya dalam memperoleh bahasa yang ia temuka di dalam film ini.

Pemerolehan bahasa anak dalam proses meniru bahasa animasi atau gaya bicara anak sangat mudah untuk terpengaruh terhadap apa yang anak dengar seperti pada percakapan data yang pertama sebagai berikut:

Data 1

Reza : gambarnya mau diwarnai apa dek?
 Aricomi area benu : *warne koning je bg*
 Reza : nanti gak cantik kalau warna kuning dek?
 Aricomi area benu : gak pa bg, benu suka warna kuning
 Reza : owh ya udah lah kalau gitu, ibu guru siapa yang suruh ini?
 Aricomi area benu : *cekgu* bahasa Indonesia bg
 Reza : haha bahasa mu itu lah ncu.

Data tersebut menunjukkan kata “*warne koning je*” merupakan kata yang diucapkan oleh aricomi area bensu ketika sedang meminta bantuan untuk melukis gambarnya. Kata tersebut telah biasa dia gunakan ketika ditanyai seperti data di atas. Hal ini ternyata bukanlah kebetulan, karena setelah diteliti ternyata ucapan yang diutarakan olehnya terdapat kesamaan pada episode film animasi upin ipin bahagian satu yang berjudul “*warna-warna kehidupan*”. Berikut teks dialognya.

Kak ros: kenape?
 Upin : hehe tak de ape-pe, ha cantiknya kak lukis
 Kak ros : cantik la, yang bikin kan akak
 Ipin : tapi kalau *warne* pasti lebih cantik
 Kak ros : tau, akak tinggal pilih warne lah ini
 Upin : alah *warne* ape ape *je*
 Kak ros : ihhh mana boleh, nanti tak cantek
 Upin : hmm kalau macam tu pilih *warne koning*
 Kak ros : kenape *warne koning*?
 Upin : sebab, upin suke *wana koning*!

Keseringan menonton film animasi upin dan ipin membuat aricomi menggunakan beberapa kosakata bahasa melayu persis seperti di filmnya sendiri seperti upin yang menyukai warna kuning begitu pula bensu juga meniru secara langsung bahwa ia menyukai warna kuning padahal menurut pengalaman dalam keseharian, bensu dikatakan menyukai warna hijau. Hal ini telah membuktikan bahwa film ini sangat mempengaruhi pemerolehan bahasa anak. Dalam hal ini, pemerolehan bahasa yang terjadi merupakan tahap pemerolehan pada kata. Kata *cekgu* juga begitu sering diucapkan ketika berada disekolah.

Berdasarkan data dari film animasi upin dan ipin ini, kata *cekgu* merupakan kata yang sering digunakan oleh upin, ipin dan teman-temannya ketika seorang guru masuk ke dalam kelas mereka. Seperti ucapan ketua kelas mereka yaitu ihsan yang mengatakan “*selamat pagi cekgu*” dan *Cekgu* menjawab “selamat pagi murik-murik”. Kata-kata *cekgu* ini lah yang sering didengar oleh Aricomi sehingga membuatnya meniru kata ini ketika ditanya oleh Reza tentang siapa guru yang menyuruh membuat lukisan dan bensu menjawab “*Cekgu Bahasa Indonesia*”. *Cekgu* dapat diartikan kedalam bahasa Indonesia dengan arti “*guru*” oleh karena itu dia mengambilnya sebagai kata yang disukai dan sering diucapkannya setiap ia ditanya tentang gurunya atau bertemu beberapa guru disekolah.

Data 2

Retha : ayok nonton upin ipin yok dek?
 Aricomi area bensu : ayok, *saya suka saya suka*
 Retha : ambilkan kerupuk tu dulu biar kakak idupin TV nya
 Bensu : nyuruh-nyuruh kakak ni woy.

Data kedua ini diperoleh juga bahasa melayu yang berasal dari film animasi upin dan ipin. Kata “*saya suka saya suka*” adalah kata yang biasanya digunakan oleh tokoh pendukung yaitu memey di salah satu episode bahagian 1 film animasi ini yaitu “*sedia menyelamatkan*” berikut dialognya.

Cekgu : hei murik-murik cekgu nak bagi satu tande tanye, siapa tau jawabanye, angkat tangan!

Mei Mei : *Saya suka saya suka*

Cekgu :apa bende jika kecil jadi kawan, jika besar jadi lawan?

Data di atas terlihat terlihat kata “saya suka saya suka” yang biasanya digunakan untuk mengucapkan bahwa seseorang menyukai sesuatu baik itu sebuah hadiah, pertanyaan, sifat, dan lainnya yang berkenaan dengan pemuas perasaan. Dalam data ini diperoleh bahwa aricomi mengucapkan kata “saya suka saya suka” karena pertanyaan dari kakaknya untuk menonton film upin dan ipin bersama. Karena kegemarannya menonton film animasi tersebut membuatnya menirukan salah satu kata-kata yang sering diucapkan oleh tokoh mei mei di dalam film itu.

Hasil Penelitian yang terdapat pada data ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari film animasi upin dan ipin dalam kehidupan sehari-harinya. Aricomi memilih kata “*saya suka saya suka*” tentunya karena kebiasaannya menonton film itu. Padahal bisa saja ia mengucapkan kata “ayok, seru sekali filmnya itu” tapi ia memilih kata yang terdapat pada film yang ia gemari tersebut yaitu “*Saya Suka Saya Suka*”. Berdasarkan hal tersebut, “*saya suka saya suka*” menggambarkan rasa minat yang tinggi pada suatu hal yang dilakukan oleh aricomi area benu.

Data 3

Reza : jalan-jalan yok?

Aricomi area benu : *kemane* bang?

Reza : ke danau dek

Aricomi area benu: ngapain kesitu?

Reza : kan terserah benu kalau mau ngapain disitu

Aricomi area benu : ya dah, *mari-mari*. Tapi beli kue dulu ya bang?

Reza : hahaha gak mau lah abang, gak usah jadi perginya kalau belik kue

Aricomi area benu : iyoh bang ni gak *seronok* kali

Reza : betul, betul betul hihhi gak seru ya udah haha

Aricomi area benu : iya wen, ya udah yok kita pegi

Reza : ayok

Dari kalimat-kalimat yang diucapkan di atas, nampak kalimat-kalimat yang diucapkan aricomi area benu sudah tidak terpotong-potong dan ketika ia mengucapkannya sudah cukup baik. Pada dialog tersebut, ia mengucapkan kata-kata yang berasal dari film animasi upin dan ipin seperti kata *kemane*, *mari-mari* dan kata *seronoknye* yang dicampur dengan penggunaan kata-kata bahasa Indonesia dan terlihat ia mampu meletakkan kata-kata tersebut pada bahasa yang berbeda agar mudah dimengerti oleh lawan bicaranya.

Dalam pemerolehan bahasa pada anak yang dikaji berdasarkan pendekatan sintaksis. Menurut data yang diperoleh dalam penelitian terhadap aricomi area benu ternyata didapatkan bahwa bahasa anak yang biasanya belum sepenuhnya baik, karena anak terkadang belum bisa menepatkan kata kata dengan tepat. Namun Aricomi sudah dapat menerapkan kalimat yang bersifat deklaratif dan imperatif.

Seperti pada kalimat ini :

- *Iyoh bang ni gak seronok kali* (deklaratif)
- *Kemane bang?* (Interogatif)
- *Ya dah mari mari, tapi beli kue dulu ya bang?* imperatif)

Kalimat pada dialog di atas memiliki penjelasan termasuk ke dalam jenis kalimat tertentu. Kalimat pertama merupakan salah satu jenis kalimat yaitu kalimat deklaratif yang diucapkan si anak. Kalimat deklaratif (adalah Kalimat pernyataan yang dipakai jika penutur ingin menyatakan sesuatu dengan lengkap pada waktu ia ingin menyampaikan informasi kepada lawan berbahasanya. ,pada data pertama di atas “*iyoh bang ni gak seronok kali*” menjelaskan aricomi menggunakan jenis kalimat yang hanya berfungsi sebagai pernyataan.

Data ketiga di atas juga menunjukkan bahwa aricomi telah dapat menggunakan kalimat interogatif. Kalimat interogatif adalah Kalimat pertanyaan yang dipakai jika penutur ingin memperoleh informasi atau reaksi (jawaban) yang diharapkan. Pertanyaan sering menggunakan kata tanya seperti *bagaimana, di mana, mengapa, berapa, dan kapan*. Pada dialog tersebut anak ini bertanya dengan baik kepada saudaranya dengan kalimat tanya “*kemane bang?*” di sini terlihat dengan jelas bahwa anak ini sudah mampu menggunakan kalimat interogatif.

Pada data ketiga juga menjelaskan aricomi telah mampu menggunakan jenis kalimat yaitu kalimat imperative yang merupakan Kalimat perintah dipakai jika penutur ingin “menyuruh” atau “melarang” orang berbuat sesuatu. (Biasanya, intonasi menurun; tanda baca titik atau tanda seru). Dialog di atas menjelaskan bahwa aricomi bernada menyuruh kepada abangnya untuk siap-siap menuju ke danau dengan ucapan yang juga disertai tanda seru “*ya dah mari-mari!, tapi beli kue dulu ya bang?*”. Di dalam data tersebut anak ini juga menambahkan pada kalimatnya kalimat interogatif dengan bertanya “*tapi beli kue dulu ya bang?*”. Data ini semakin memperkuat bahwa anak ini telah mampu menempatkan kata-kata dengan tepat.

Dari hasil pengamatan terhadap Aricomi dapat disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa yang dimilikinya digunakan dengan baik. Berdasarkan hasil analisis kalimat-kalimat yang diperoleh dan pengamatan yang dilakukan terhadap aricomi ditemukan bahwa dia telah dapat berkomunikasi dengan saudara-saudaranya. Aricomi mampu memberikan jawaban terhadap pernyataan dan pertanyaan saudara-saudaranya, dia juga telah mampu memberikan pertanyaan kepada saudaranya, lalu ia juga meminta orang lain untuk memenuhi keinginannya dengan cara menyuruh untuk melakukan sesuatu dan juga mengungkapkan emosi yang dirasakannya seperti rasa kecewa kepada saudaranya dengan kalimat yang diambil sebagiannya dari film animasi upin dan ipin. Hal ini juga dapat dilihat dari perkembangan pemerolehan sintaksis yang terjadi pada aricomi. Aricomi dapat memperoleh dan mengembangkan bahasa yang didapatnya dari lingkungan di sekitarnya dengan baik. Hal ini dapat dilihat ketika ia mengucapkan kalimat yang terdiri dari satu kata, dua kata, tiga kata, dan seterusnya.

Faktor latar belakang sosial cukup berpengaruh pada pemerolehan bahasa aricomi. Latar belakang sosial yang dimaksud di sini adalah interaksi sosialnya dengan sekitarnya. Jika diperhatikan dari segi komunikasi dengan lingkungannya, ia sangat aktif dalam percakapannya. Di dalam lingkungan keluarga, ia sering berkomunikasi kepada kedua orang tuanya, dan saudara-saudaranya dengan menggunakan sebagian bahasa melayu yang diambilnya dari film animasi upin dan ipin. Dia merasa nyaman untuk selalu berbicara dengan orang-orang di dekatnya. Orang tua dan saudaranya juga sering mengajaknya untuk berbicara tentang sesuatu hal guna pemerolehan bahasanya untuk mengikuti ujaran orang dewasa, sehingga akan melatih kata-kata yang diucapkannya akan cukup jelas dan baik.

Aricomi mempunyai interaksi sosial yang kurang aktif dengan lingkungan di luar rumah, terutama dengan tetangga. Namun ia dapat berkomunikasi dengan baik walaupun terlihat malu-malu baik dengan anak-anak lain ataupun dengan orang dewasa. Jika ada tetangga yang dikenalnya lewat di depan rumahnya, aricomi hanya akan

menyapa jika ia disapa. Atau, ia hanya mau bicara ketika dipanggil anak yang tinggal di sekitar rumahnya untuk bermain, jika dia melihat anak ada di depan rumahnya ia hanya akan memandangi dan tersenyum tanpa bicara. Namun ketika anak-anak yang lain berbicara dengannya, maka ia sesekali mengucapkan bahasa yang digunakan dalam film animasi upin dan ipin seperti betul betul betul, ayam goyeng, due tige kucing berlari, kemane kite, iye lah dan lain-lain hal ini menjelaskan bahwa film animasi upin dan ipin sangat mempengaruhi pemerolehan kosakatanya dibandingkan pemerolehan kosakata yang berasal dari lingkungannya sendiri.

Hal yang harus diperhatikan dalam perkembangan pemerolehan bahasa anak adalah terkait kepada status sosial orang tuanya. Kedua orang tua aricomi berasal dari latar belakang pendidikan yang baik. Ayahnya seorang Guru Bahasa Inggris yang pendidikan terakhirnya adalah sarjana (S2). Sedangkan ibunya adalah seorang guru biologi dengan pendidikan terakhirnya adalah sarjana (S1). Dari latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa aricomi memiliki interaksi sosial yang cukup baik dengan lingkungan di dalam ataupun di luar rumahnya. Demikian juga dengan status sosial yang dimilikinya dikaitkan dengan pekerjaan dan latar belakang pendidikan orang tuanya. Hal ini akan membantu dalam perkembangan pemerolehan bahasa aricomi berikutnya, khususnya pada tataran sintaksis.

C. KESIMPULAN

Perkembangan bahasa anak sangat terpengaruh oleh kognisi anak (proses memperoleh pengetahuan), pengetahuan bisa diperoleh dari cara mendengar dan melihat sesuatu sehingga memperoleh informasi. Film animasi merupakan salah satu media yang berpengaruh pada bahasa anak, karena film bisa memberikan informasi lewat pendengaran maupun penglihatan, sehingga memudahkan anak untuk memperoleh bahasa keduanya.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh film animasi upin dan ipin sangat mempengaruhi pemerolehan dan penguasaan bahasa kedua oleh aricomi area benua. Hal ini juga sangat didukung apabila anak sehingga peran aktif lingkungan yang positif dalam berbahasa akan membawa dampak positif pada bahasa anak. Dalam pemerolehan yang ditemukan berdasarkan penelitian tersebut ditemukan pemerolehan yang terbanyak terjadi pada tingkat tataran sintaksis yang paling rendah yaitu berupa penguasaan kosakata. Berdasarkan penelitian, beberapa kosakata yang diketahui oleh Aricomi berjumlah 20 kosakata dengan penambahan kosakata yang jarang digunakan dalam kegiatannya sehari-hari. Adapun beberapa kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari aricomi yaitu *betul betul betul, iye lah, cekgu, seronoknye dan atuk o atuk*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2003. *Psikolinguistik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dardjowidjodjo, Soenjono. 2003. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan O Pustaka Obor Indonesia.
- Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.

Ellis, Rod. 1990. *Instructed Second Language Acquisition*. Cambridge: Basil Blackwell, Inc.

Ghazali, Syukur. 2000. *Pemerolehan dan Pengajaran Bahasa Kedua*. Jakarta: Dikti Depdiknas.

Ibiz Fernandes. 2002. *Definisi Animasi "Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, McGraw- Hill/Osborn, California.

Santrock, John W.(2009). *Perkembangan Anak. Edisi 11*. Jakarta. Erlangga

Chaer, Abdul. 2010. *Sosiolinguistik : Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.

Saryono, Djoko. 2011. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Malang: Aditya Media Publishing.

Wikipedia, 2011. *Upin dan Ipin*. https://id.m.wikipedia.org/wiki/upin_%26_Ipin

