

# **BAB 1**

## **Pendahuluan**

### **1.1. Latar Belakang**

Bahasa, sebagai sarana komunikasi, merupakan aspek penting dalam menjalani kehidupan sosial manusia yang memerlukan interaksi antar individu. Bahasa dianggap sebagai alat yang sangat efektif dalam menyampaikan pemikiran dan emosi, baik yang bersifat konkret maupun abstrak. Berbicara adalah proses mental yang melibatkan baik produksi maupun penerimaan pesan yang digunakan untuk interaksi komunikatif. Manusia mengembangkan kemampuan berbicara secara bertahap seiring dengan pertumbuhan usia mereka, dimulai dari bayi, melalui masa kanak-kanak, remaja, hingga dewasa. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, keahlian berbahasa menjadi semakin penting bagi manusia. Noam Chomsky menyatakan bahwa setiap individu sejak lahir dilengkapi dengan seperangkat alat yang memungkinkannya untuk memperoleh bahasa ibu (B1) dan bahasa lain yang seiring dengan berjalannya waktu diperoleh. (Chomsky, 1965) menyebut alat ini Language Acquisition Device (LAD), yang dianggap sebagai perangkat lunak dalam otak bahasa, serta perangkat kerasnya berupa organ-organ ucap seperti paru-paru, tenggorokan, dan rongga mulut. LAD adalah faktor yang membedakan manusia dari hewan dan makhluk lainnya, serta menjadi ciri khas manusia. Chomsky juga meyakini bahwa dengan adanya LAD, seseorang dapat membentuk aturan dan menguasai tata bahasa sesuai dengan bahasa yang didengar dan digunakan dalam

kehidupan sehari-hari. Pemerolehan bahasa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal dan internal dalam diri masing-masing orang. Hal ini berkaitan dengan kesadaran alam bawah sadar tiap-tiap orang dalam merangsang insting penggunaan bahasanya. Faktor eksternal juga berperan penting terhadap pemerolehan bahasa, salah satunya adalah seberapa besar paparan bahasa target yang ada disekitar lingkungan seseorang.

Salah satu jenis paparan yang sering kita temui di sekitar kita adalah seperti buku, surat kabar, majalah hingga akses digital seperti ponsel dan internet. Tidak terkecuali dengan paparan bahasa Inggris yang sudah marak ditemukan disekitar kita. Faktor eksternal inilah yang memengaruhi pemerolehan bahasa seseorang. Pemerolehan bahasa sendiri adalah proses alami di mana seseorang dapat memperoleh bahasa kedua setelah bahasa pertamanya, yakni bahasa ibu, secara spontan tanpa memerlukan pembelajaran formal atau tekanan. Proses pemerolehan ini dapat melibatkan pengambilan kata-kata, frasa, atau kalimat baru. Bahasa Inggris merupakan *lingua franca* diseluruh dunia, termasuk Indonesia.

Pemerolehan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua merupakan suatu hal yang normal di era sekarang ini terutama di Indonesia. Krashen (1981) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa merujuk pada kemampuan linguistik yang diserap secara alami atau tanpa disadari, dengan fokus pada struktur linguistik seperti contohnya adalah kata-kata. Informasi dan teknologi yang tersedia membuat siapa saja mampu mengakses bahasa ini dengan mudah pada semua kalangan usia. Pemerolehan bahasa juga dapat terjadi secara tidak disadari atau tidak sengaja. Fenomena ini adalah yang biasa disebut dengan Pemerolehan Kosakata Insidental atau *Incidental Vocabulary*

*Acquisition* (IVA). Ellis (1994) menjelaskan bahwa pemerolehan kosakata insidental sebagai "dengan arti kata baru diperoleh secara sepenuhnya tanpa disadari sebagai hasil dari abstraksi dari paparan berulang dalam berbagai konteks yang diaktifkan." Salah satu aspek kunci dari pembelajaran kosakata insidental adalah integrasinya ke dalam penggunaan bahasa sehari-hari.

Berbeda dengan studi kosakata yang disengaja, di mana pembelajar mungkin menghafal daftar kata, pemerolehan secara insidental melibatkan menemui kata-kata dalam konteks otentik, membuat hubungan antara mereka dan pengetahuan yang sudah ada, dan menerapkannya dalam situasi komunikasi kehidupan nyata. Banyaknya hal disekitar kita membuat kita secara tidak sadar telah mengalami, melihat, merasakan dan juga memahami sesuatu yang baru dan tidak pernah kita ketahui sebelumnya. Salah satu contoh dari fenomena ini bisa dilihat dalam lingkungan yang mendalam seperti membaca novel berbahasa Inggris, mendengarkan percakapan atau *conversation*, menonton film Inggris yang memiliki subtitle, atau terlibat dalam pengalaman interaktif seperti permainan video. Selama aktivitas ini, individu akan menemui kosakata baru atau ungkapan yang tidak dikenal dalam konteks, dan melalui paparan berulang dan petunjuk kontekstual, mereka secara bertahap memahami makna dan penggunaan istilah tersebut serta sedikit demi sedikit mampu menguasai bahasa Inggris.

Agar bisa menguasai bahasa Inggris secara efektif, penting bagi individu untuk mengembangkan dan memahami kosakata. Kosakata bahasa Inggris adalah fondasi utama yang membantu seseorang memperoleh kemampuan membaca,

menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa tersebut. Semakin luas kosakata yang dimiliki seseorang, semakin baik pula pemahamannya terhadap bahasa tersebut, khususnya bahasa Inggris. Salah satunya adalah keterlibatan video game online yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utamanya. Dalam konteks ini, penelitian tentang perolehan kosakata insidental dalam permainan video menarik perhatian karena permainan video menjadi salah satu cara yang populer dan menarik untuk terlibat dalam aktivitas berbahasa Inggris tanpa disadari. Melalui interaksi yang berulang dan terus menerus dengan bahasa Inggris di dalam permainan, pemain memiliki kesempatan untuk secara tidak langsung memperluas kosakata mereka sambil menikmati pengalaman bermain yang menyenangkan. Dengan demikian, memahami bagaimana permainan video mempengaruhi perolehan kosakata insidental dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan pendidikan bahasa Inggris yang lebih efektif dan menyenangkan.

Di Indonesia, bahasa Inggris hampir dapat ditemukan didalam setiap hal dan kegiatan, terutama dalam bidang entertainmen seperti game online. Game online merupakan jenis permainan yang dapat diikuti oleh sejumlah besar pemain yang terkoneksi melalui internet. Game online akan lebih tepat dilihat sebagai sebuah teknologi daripada sekadar sebuah genre atau jenis permainan. Ini adalah sebuah sistem untuk menghubungkan pemain secara bersamaan melalui internet daripada hanya sebuah pola permainan yang spesifik. Dapat dikatakan bahwa salah satu manfaat dari video game adalah terhadap perkembangan psikologi, mental, dan kesehatan seseorang (Mitchell & Savill-Smith, 2004).

Pemerolehan kosakata dalam bahasa Inggris melalui video game merupakan fenomena yang semakin menjadi perhatian di tengah perkembangan teknologi dan popularitas industri hiburan interaktif. Dalam era dimana teknologi informasi menjadi bagian yang sudah menyatu dengan kehidupan sehari-hari, video game tidak hanya menyajikan hiburan semata, tetapi juga menyediakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Penggunaan video game sebagai sarana pemerolehan bahasa Inggris menawarkan berbagai manfaat, baik bagi pemula yang sedang belajar dasar-dasar bahasa Inggris maupun untuk meningkatkan keterampilan berbahasa bagi yang sudah mahir.

Salah satu game yang marak dan populer dimainkan di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) atau yang biasa disebut ML (*em el*). MLBB merupakan video game bergenre *multiplayer online battle arena* atau MOBA yang dimana di setiap pertandingan, ada 2 tim yang masing-masing berisi 5 orang akan bertanding untuk mengalahkan tim lawan. Game ini dikembangkan oleh Moonton dan rilis pada tahun 2016 diseluruh dunia. Sampai saat ini, MLBB masih menjadi salah satu game yang memiliki pemain aktif paling banyak, terutama di Asia Tenggara. Contoh kepopuleran game ini bisa ditemukan dimana saja, termasuk dikalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dampak yang diberikan dari game ini tidak hanya dalam segi hiburan semata, tetapi juga mempengaruhi bagaimana pemain berbicara dan berkomunikasi dalam game. Semakin sering pemain menghabiskan waktu berkomunikasi dan bermain MLBB, maka semakin melekat konten, isi dan bahkan detail terkecil seperti *sound effect (defeat, victory, maniac, savage)* di dalam

video game yang akhirnya menjadikan seseorang bisa mengucapkan sebuah kata dan memahami arti dibalik kata tersebut.

Dari fenomena penggunaan video game sebagai media pemerolehan bahasa secara tidak sengaja inilah yang menjadikan alasan utama penelitian ini dilakukan. Permasalahan dalam konteks ini melibatkan pengenalan tantangan dan keterbatasan dalam pendekatan konvensional pengajaran kosakata bahasa Inggris, serta eksplorasi potensi solusi yang dapat ditawarkan oleh penggunaan video game. Fokus utama penelitian ini adalah pada sejauh mana pengaruh video game dalam pemerolehan bahasa, yang mana nantinya akan menjawab dan membuktikan pengaruh video game dalam pemerolehan bahasa. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait sejauh mana video games dapat memperkaya pemerolehan kosakata bahasa Inggris bagi para pemainnya. Dengan memperdalam pemahaman terhadap interaksi antara elemen-elemen desain ini, penelitian akan dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap keberhasilan pemerolehan kosakata melalui pendekatan pembelajaran ini.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah fitur-fitur di dalam Mobile Legends Bang Bang seperti naratif, dialog, serta teks dalam permainan memfasilitasi dan mempengaruhi terjadinya pemerolehan kosakata secara insidental pemain?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana video game dapat mempengaruhi pemerolehan kosakata dan pemerolehan bahasa pada pemainnya. Fokus utama penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi jenis-jenis kosakata yang diperoleh secara insidental oleh pemain selama bermain video game.
2. Menelusuri bagaimana video game dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan bahasa pemain, terutama dalam konteks bahasa Inggris sebagai bahasa kedua
3. Menilai sejauh mana video game dapat menjadi metode pemerolehan bahasa secara tidak langsung yang efektif untuk memperluas kosakata dan kemahiran bahasa secara menyenangkan.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Kontribusi signifikan yang diharapkan akan terjadi setelah penelitian ini dilakukan adalah:

1. Dari segi manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih dalam bidang pemerolehan bahasa kedua karena dengan mengetahui bahwa video game dapat membantu dalam pemerolehan kosakata dan pemerolehan bahasa, pengajar dapat menggunakan strategi yang menarik seperti penggunaan video game dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

2. Dari segi manfaat praktis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam memberikan pemahaman tentang pemerolehan bahasa kedua melalui media video game ketika digunakan sebagai salah satu sarana atau media pembelajaran bahasa secara non-konvensional.

### **1.5. Kerangka Pemikiran**

Dengan menggunakan teori pemerolehan kosakata secara insidental dari Ellis sebagai kerangka utama, penelitian ini juga akan mempertimbangkan kontribusi teori pemerolehan bahasa dari Krashen sebagai landasan pendukung. Hal ini akan memberikan landasan yang kokoh untuk menjelaskan bagaimana video game dapat mempengaruhi pemerolehan kosakata dan pemerolehan bahasa, serta faktor-faktor yang memengaruhinya, dalam konteks pembelajaran bahasa.

Pada teori dari Ellis, Ia menekankan bahwa pemerolehan kosakata secara insidental terjadi melalui paparan berulang terhadap kata-kata baru dalam konteks yang bermakna. Ellis juga menyorot pada paparan yang konsisten dari kata-kata tersebut untuk bisa dipahami oleh seseorang. Menurutnya, pemerolehan bahasa insidental akan menjadi efektif apabila kata-kata baru tersebut disajikan dalam konteks yang relevan dan bermakna, sehingga akan memperkuat ingatan seseorang terhadap kosakata tersebut. Teori ini diperkuat dengan teori dari Stephen Krashen yang memiliki pendapat yang sama bahwa pemerolehan bahasa terjadi secara alami melalui paparan terhadap bahasa yang digunakan dalam situasi komunikatif yang bermakna.

Teori dari Ellis juga diperkuat dengan adanya teori dari Bygate, yang dimana dia menjelaskan bahwa perintah atau tugas yang ada pada dalam game dapat membantu pemain untuk memperoleh bahasa secara tidak langsung, karena pemain berfokus kepada jalannya perintah atau tugas permainan sehingga mereka secara tidak langsung terpapar oleh adanya bahasa atau kalimat yang belum mereka pahami. Tetapi, dengan tingginya frekuensi tugas yang berulang, maka mereka akan sedikit demi sedikit memahami konteks bahasa atau kalimat yang sebelumnya mereka tidak pahami.