

REKONSTRUKSI KATA DALAM BAHASA INGGRIS OLEH PELAJAR NON-INGGRIS DI PERMAINAN *ONLINE*

Asih Prihandini

Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, UNIKOM, Jl. Dipati Ukur No. 112-116 Bandung, 40132.

Correspondence Email : asih.prihandini@email.unikom.ac.id

ABSTRACT

As a human, everyone needs a language as his/her identity. The language acquisition is carried out in various ways, one of which is from the surrounding environment. The differences in the language faculties possessed result in the emergence of a variety of acquisitions in a language. The use of language in the surrounding environment that is informal and used in everyday life contributes greatly to speakers reconstructing the language they use. Likewise in online game, people use English a lot in playing the game. In linguistics, this process is studied in the study of morphology, where the process is divided into inflectional morphology and derivational morphology. Based on this phenomenon, the researcher found several interesting issues to be investigated. The concept that becomes the discourse in this research plan is the derivation morphology process which is part of the process of reconstructing English words used in online game. The subject studied was a kid who was assumed to be able to be involved in playing online game and was familiar with the use of English in the game. The method used is descriptive qualitative with morphological studies as the approach used to analyze the data obtained. The findings obtained are that the formation of English words used by the subjects when playing in online game is mostly a reconstruction of words that are affected by the derivation morphology process, resulting in changes in word classes.

Keywords: *reconstruction, derivational morphology, online game*

ABSTRAK

Bahasa adalah sebuah identitas bagi seorang penutur. Proses pemerolehannya dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dari lingkungan sekitarnya. Perbedaan fakultas bahasa yang dimiliki oleh tiap penutur mengakibatkan munculnya ragam pemerolehan pada suatu bahasa. Penggunaan bahasa di lingkungan sekitar yang bersifat informal dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari memberi kontribusi besar bagi penutur merekonstruksi bahasa yang digunakannya. Demikian juga dalam permainan *online* yang banyak menggunakan bahasa Inggris di dalam permainannya. Dalam ilmu bahasa, proses ini dikaji dalam kajian Morfologi, dimana proses tersebut terbagi atas morfologi infleksi dan morfologi derivasi. Berdasarkan fenomena ini, peneliti menemukan beberapa isu yang menarik untuk diteliti. Konsep yang menjadi wacana dalam rencana penelitian ini adalah proses morfologi derivasi yang menjadi bagian dari proses rekonstruksi kata dalam bahasa Inggris yang digunakan pada permainan *online*. Subyek yang diteliti adalah seorang anak yang diasumsikan sudah dapat terlibat bermain dalam permainan *online* dan famililar dengan penggunaan bahasa Inggris di dalam permainannya. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan kajian Morfologi sebagai pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh. Temuan yang diperoleh adalah pembentukan kata Bahasa Inggris yang digunakan subyek pada saat bermain di permainan online lebih banyak merupakan

rekonstruksi kata yang terkena proses morfologi derivasi sehingga mengakibatkan perubahan pada kelas kata.

Kata kunci : rekonstruksi, morfologi derivasi, permainan *online*

Pendahuluan

Pemerolehan bahasa pada anak menjadi isu yang terus dikaji oleh para ahli bahasa. Kemajuan teknologi menjadikan anak harus dapat terus mengejar peradaban dengan menguasai bahasa internasional, salah satunya adalah bahasa Inggris. Berselancar di dunia maya, berinteraksi dengan orang-orang dari segala penjuru dunia membutuhkan keterampilan kompleks, yaitu antara lain kemampuan untuk bisa beradaptasi dengan bahasa dan budaya yang digunakan.

Bahasa yang digunakan dalam *games online* memiliki karakter yang berbeda-beda. Setiap permainan memiliki aturannya masing-masing yang mana aturan ini sedikit banyak akan mempengaruhi pada bahasa yang digunakan. *Bilingual* atau bahkan *multilingual* menjadi komunitas yang banyak muncul akibat dari kemajuan teknologi di mana anak dituntut untuk bisa menguasai lebih dari satu bahasa pada proses adaptasi dalam hidupnya. Faktor lingkungan menjadi pemberi pengaruh terbesar dalam proses pemerolehan bahasa pada anak. Dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi Boris Vazquez-Calvo dalam penelitiannya yang berjudul *The Online Ecology of Literacy and Language Practices of a Gamer* menggambarkan bagaimana Selo (nama pemain, laki-laki, berumur 30 tahun) dapat memposisikan dirinya dalam permainan daring dan pembelajaran bahasa yang didapatkan dari permainannya. Melalui metode *interview, online observation, screencast videos, dan email* dapat diketahui bahwa Selo menerjemahkan semua percakapan yang dilakukan saat bermain secara mandiri.

Penelitian lain tentang dampak permainan daring (*massively multiplayer online role-playing games*-(MMORPGs) dalam pembelajaran bahasa juga dilakukan oleh Joeun Baek dan Hyekyeong Park dalam penelitiannya yang berjudul *Learning a Language through Gaming: A Minecraft Game Design for Negotiation of Meaning and Co-contrsuction of Knowledge* yang merancang permainan *Minecraft* di mana para pemain dapat berkomunikasi, melakukan negosiasi, menciptakan pengetahuan dan pengalaman dengan pemain lain selama bermain. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengklasifikasikan desain dalam permainan *Minecraft*, yaitu : *Getting Started with Landmarks , Having Fun in the Amusement Park, Attending a Party at a Friend's house, Designing a Share House*. Implementasi sebagai uji awal yang dilakukan oleh dua guru IT menunjukkan hasil bagaimana permainan yang didesain diharapkan dapat menjadi alat pembelajaran bahasa seperti bernegosiasi dan juga mendapatkan pengetahuan selama bermain.

Chatwara Suwannamai Dura dalam tulisannya pada Jurnal Internasional Linguistics and Education yang berjudul “*You not die yet*”: *Karenni refugee children's language socialization in a video gaming community*” menyebutkan bahwa *video games offline* dapat memotivasi pemainnya untuk mempertahankan komunitas interaksi lokalnya. Chatwara menyimpulkan pentingnya mengakses teknologi digital sebagai media pembelajaran baru dan menekankan bagaimana sosialisasi bahasa tidak hanya difasilitasi oleh bahasa.

Proses morfologi derivasi merupakan salah satu proses dalam pembentukan sebuah kata. Kata mengalami afiksasi sehingga mengakibatkan munculnya kata baru yang memiliki makna dan kelas kata yang berbeda dari sebelumnya. Proses ini dialami oleh seluruh bahasa yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, salah satunya adalah bahasa Inggris. Proses pembentukan kata bahasa Inggris dibagi dua, yaitu morfologi infleksi dan morfologi derivasi. Dalam proses morfologi derivasi kata mengalami afiksasi, yaitu kata tersebut mendapat imbuhan di awal (prefiks), di tengah (infiks), di akhir (sufiks), atau di awal dan akhir (konfiks) sehingga kata tersebut akan berubah bukan saja pada kelas katanya, namun juga pada artinya.

Seperti dalam permainan *Growtopia (game online)*, kata *buyfood* yang pada awalnya merupakan kata kerja *buy* dan kata benda *food* memiliki makna tunggal membeli dan makanan, namun menjadi berubah maknanya ketika digabungkan menjadi satu kata “*buyfood*”, yang adalah nama toko yang menjual makanan. Proses ini yang disebut salah satunya memberi pengaruh besar terhadap pengembangan kosakata dalam sebuah bahasa.

Berdasarkan paparan di atas dapat diketahui bahwa proses pemerolehan bahasa pada anak yang sejak lahirnya sudah dibekali kemampuan, dibutuhkan stimulus dalam proses perkembangannya. Pemerolehan bahasa pada anak dalam hal ini adalah proses derivasi pembentukan kata dalam bahasa Inggris menjadi kebutuhan vital seiring dengan kemajuan teknologi yang menyertainya. Cummings (2008:3) mengatakan, “*Before we can utter a single word, we have to be capable of forming thoughts that are appropriate for communication*”.

Penelitian tentang pemerolehan bahasa kedua pada anak telah menuai berbagai temuan penting dalam sejarahnya. Namun penelitian ini tidak akan serta merta berhenti ketika temuan sudah didapatkan. Perkembangan bahasa masing-masing anak memiliki keunikan yang berbeda-beda. Banyak faktor yang melatarbelakangi proses tersebut.

“A second language is one being acquired in an environment in which the language is spoken natively. The word second implies that it is acquired later than the first (language). It's also said that foreign language usually require instruction whereas second languages can often be “picked up” from the environment “(Larsen, et.al, 2014:43).

Pendapat di atas senada dengan kasus yang terjadi pada subyek yang diteliti. Subyek menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa asing sekaligus menjadikannya bahasa kedua ketika berada di lingkungan para pemain *online game Growtopia*.

Bahasa Inggris diajarkan secara resmi di sekolah dan digunakan secara informal di *online game Growtopia*.

Beberapa variabel menjadi faktor pendukung seorang penutur dalam menguasai pemerolehan bahasa keduanya. Kemampuan dalam pengucapan, pembentukan kata (morfologi), meniru, dan menerjemahkan melibatkan banyak faktor yang melatarbelakanginya. Larsen-Freeman menyebutkan, faktor-faktor tersebut adalah :

a. *Age*

Dalam banyak penelitian disebutkan bahwa umur menjadi faktor dasar dikajinya proses pemerolehan sebuah bahasa. Hal ini disebabkan pertumbuhan setiap individu terus berubah sejalan dengan umurnya. Misalnya pada saat usia remaja, beberapa kata yang merupakan sebuah instruksi akan dapat dipahami secara tepat.

b. *Aptitude*

Neufel (1978) menyebutkan bahwa kemampuan seseorang dalam menguasai bahasa kedua bukanlah kemampuan yang dibawa dari lahir, namun lebih pada stimulus dari pengalaman yang ada di sekitarnya. Pendapat ini memicu munculnya pendapat lain yang menyebutkan bahwa terlepas kemampuan berbahasa ini adalah kemampuan bawaan dari lahir atau bukan, kemampuan seseorang dalam menguasai bahasa barunya dipicu oleh banyak faktor yang melatar belakanginya.

c. *Social-psychological factors*

Motivasi menjadi salah satu faktor psikologi sosial yang mempengaruhi proses pemerolehan bahasa kedua. Anak dituntut untuk segera dapat menguasai bahasa keduanya demi mengejar kompetensi yang harus dicapai, misalnya dalam menguasai bahasa Inggris.

Faktor lainnya adalah sikap, yaitu sikap yang dimunculkan secara positif dikarenakan kebutuhan akan penguasaan bahasa kedua. Lingkungan di sekeliling anak seperti guru, teman, orang tua dan penutur dari bahasa kedua itupun dapat menjadi motivasi anak dalam menguasai bahasa keduanya.

d. *Personality (kepribadian)*

Beberapa ahli bahasa menemukan bahwa ada beberapa jenis kepribadian yang memberikan pengaruh pada anak dalam memperoleh bahasa keduanya, yaitu: *self-esteem, extroversion, anxiety, risk-taking, sensitivity to rejection, empathy, inhibition, tolerance*

Kedelapan jenis kepribadian ini memberikan dampak signifikan terhadap proses pemerolehan bahasa pada anak.

e. *Cognitive style*

Naiman et al, Tucker, Hamayan and Genesee, Bialystok and Frohlich, Hansen and Stansfield dan masih banyak lagi para ahli bahasa yang membahas tentang gaya kognisi seorang anak dan membaginya dalam beberapa jenis, yaitu *field independence or dependence, category width, reflectivity or impulsivity, aural or visual, analytic or gestalt*.

f. *Hemisphere specialization*

Beberapa penelitian menemukan bahwa lateralization adalah sebuah proses di mana masing-masing hemispheres otak berlembang secara khusus. Masing-masing hemisphere memiliki kekhususannya sendiri dalam melakukan proses berpikirnya.

Hartnett (1975) said that the left hemisphere is also responsible for abstraction from a field, conversely, the domain of the right hemisphere is appositional thought, which means that its basic processing mode is simultaneous for spatial relations and for task which involve matching some part of a schema to a whole.

g. *Learning strategies*

Rubin (1975; 43) menyebutkan bahwa yang dimaksud strategi pembelajaran di sini adalah teknik atau alat yang digunakan oleh pembelajar untuk mendapatkan pengetahuannya. Pembelajar yang baik adalah ketika memiliki keinginan dan kemauan yang kuat untuk berkomunikasi, berani terus mencoba meski akan nampak kebodohnya. Proses pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu strategi metakognisi dan strategi kognisi yang mana masing-masing strategi tersebut dibagi lagi menjadi elemen yang lebih spesifik.

h. *Other factors*

Faktor-faktor lain yang melatarbelakangi proses pemerolehan bahasa pada seorang anak adalah memori, kesadaran, kegagalan berbahasa, ketertarikan, jenis kelamin, proses kelahiran hingga pengalaman yang menyertainya.

Proses derivasi pembentukan kata bahasa Inggris adalah salah satu proses yang muncul dari sebuah proses pemerolehan bahasa pada anak. Proses pembentukan bahasa sudah dilakukan sejak manusia dilahirkan, bahkan dari dalam rahim, manusia sudah dirangsang untuk mengembangkan fakultas bahasa yang dimilikinya. Hal ini seperti yang diungkapkan Chomsky (1965, 1968, 1986):

Language acquisition must be guided by innate constraint and that language is a special faculty not dependent on other cognitive or perceptual processes. It is acquired at a time when the child is incapable of complex intellectual achievements, and therefore could not be dependent on intelligence, cognition, or experience. The language they hear is impoverished and degenerate, children cannot acquire a grammar by exposure to language alone. Assistance is provided by the innate structure called the language acquisition device (LAD) that is replaced by the idea of universal grammar (Harley, 2014:111).

Morfologi adalah ilmu yang mengkaji tentang proses pembentukan kata. Berasal dari kata morfem, di mana *morphe* adalah bentuk dan *ema* adalah yang mengandung arti. Dengan demikian morfem dapat disimpulkan sebagai bentuk yang mengandung

atau memiliki arti. Morfem ini yang akan menjadi unsur terbentuknya satuan yang lebih besar, yaitu kata.

Morfem terbagi menjadi dua, yaitu morfem bebas dan morfem terikat. Morfem bebas, atau yang juga disebut sebagai kata dasar, bersifat mandiri dan memiliki makna. Morfem terikat, sebaliknya, adalah morfem tidak bebas, dan baru akan memiliki makna jika digabungkan dengan morfem bebas, atau kata dasar.

Proses afiksasi adalah proses di mana morfem terikat menggabungkan diri dengan morfem bebas. Proses afiksasi dibagi menjadi dua, yaitu proses infleksi dan proses derivasi. Perbedaan proses infleksi dan derivasi dipaparkan sebagai berikut :

Pertama, proses infleksi tidak akan mengubah kelas sebuah kata dari imbuhan yang mengenyainya. Sebagai contoh kata *book* (buku) + *s* (*plural*) = *books*. Baik *book* maupun *books* keduanya memiliki kategori gramatikal kata benda. Berbeda dengan yang dilakukan dalam proses derivasi, di mana kategori sebuah kata mengalami perubahan setelah melalui proses tersebut. Sebagai contoh kata *nation* (*Noun*) + *al* = *national* (*Adjective*).

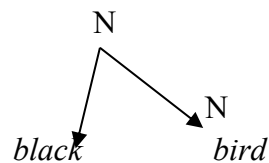
Kedua, proses infleksi selalu menempati posisi terakhir dalam setiap perubahannya. Hal ini berlawanan dengan yang dilakukan oleh proses derivasi. Sebagai contoh, sebuah morfem bebas, atau kata dasar *agree* (*Verb*) + *ment* = *agreement* (*Noun*). Perubahan kelas kata dari *Verb* menjadi *Noun* adalah bagian dari proses derivasi. Selanjutnya, jika kata *agreement* (*Noun*) + *s* = *agreements* (*Noun*). Perubahan kata *agreement* (*noun-Singular*) menjadi *agreements* (*noun-Plural*) merupakan bagian dari proses infleksi, yaitu tidak mengubah kelas kata, dan sekaligus menempati posisi atau proses terakhir dari proses perubahannya tersebut.

Ketiga, proses infleksi memiliki peluang lebih besar dalam menggabungkan morfem-morfemnya dibandingkan dengan proses derivasi. Sebagai contoh, akhiran –*s* dapat melekat pada semua kata benda untuk menunjukkan kejamakannya. Seperti pada contoh di atas, kata *book* + *s* = *books*. Namun tidak demikian dengan proses derivasi yang memiliki keterbatasan dalam proses afiksasinya. Sebagai contoh, imbuhan –*ize* yang hanya dapat melekat pada beberapa kata hingga menghasilkan kelas kata yang berbeda. Kata *clinic* (*adjective*) + *ize* = *clinicize* (*verb*), *glass* (*noun*) + *ize* = *glassize* (*verb*). Beberapa hal lain seperti perubahan kata kerja tidak teratur dalam bahasa Inggris (*verbal inflection*), dan kata-kata yang digunakan dalam membuat perbandingan lebih dan paling seperti *taller* dan *the tallest*, merupakan bagian dari proses infleksi.

Keunikan yang dimiliki oleh proses derivasi adalah membuat proses pembentukan kata menjadi lebih berkembang. Perubahan kelas kata pada setiap proses afiksasi memberikan dampak perluasan pada makna yang dikenainya. Hal ini semakin terekam pada data yang diperoleh dari proses pembentukan kata bahasa Inggris anak di permainan *online*.

Anggota-anggota suatu morfem yang disebut alomorf dapat mengembangkan perbendaharaan kata yang dimiliki anak tersebut. Proses derivasi mengubah suatu kata menjadi kata baru. Beberapa perubahan yang dihasilkannya, dapat dilihat antara lain dari :

- a. jenis morfem segmental atau suprasegmental, monomorfemis atau polimorfemis,
- b. jumlah fonem yang membentuknya,
- c. perbedaan berdasarkan maknanya, morfem bermakna leksikal yaitu semacam makna dasar yang menunjuk kepada benda, hal, perbuatan, atau sifat yang terdapat di alam sekitar, dan morfem makna gramatikal, morfem yang tidak mempunyai makna dasar, tetapi kehadirannya membawa fungsi gramatikal. Misal pada kata *black bird* yang memiliki makna leksikal gabungan *black* dan *bird* yang menerangkan burung hitam dengan struktur ajektifa + noun. Namun untuk kata *blackbird* memiliki makna yang berbeda, yaitu sejenis burung tertentu yang tidak semuanya memiliki warna hitam. Seperti pada diagram berikut :



Modifier pada kata *black* di atas tidak memiliki kategori dan makna (Aronoff, etc, 2003: 216). Yule (2010, 68-70) membagi morfem bebas menjadi dua, yaitu leksikal dan fungsional morfem. Morfem leksikal dapat berupa nomina, verba, ajektifa ataupun adverbial. Morfem fungsional adalah morfem yang memiliki fungsi tertentu, seperti pada konjungsi, preposisi, artikel dan pronomina.

Berdasarkan fenomena ini, peneliti menemukan beberapa isu yang menarik untuk diteliti. Konsep yang menjadi wacana dalam rencana penelitian ini adalah proses morfologi derivasi yang menjadi bagian dari proses rekonstruksi kata dalam bahasa Inggris. Subyek yang diteliti adalah seorang anak yang diasumsikan sudah dapat terlibat bermain dalam permainan *online* dan familial dengan penggunaan bahasa Inggris di dalam permainannya.

Metode

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak Indonesia yang menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa pertamanya, dan Bahasa lain, termasuk Bahasa Inggris, sebagai Bahasa keduanya. Penelitian adalah sebuah proses di mana serangkaian langkah-langkah logis dilakukan. Langkah- langkah tersebut dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis pengetahuan kita tentang sebuah fenomena. Menurut Creswell (2012, 3) terdapat tiga langkah dalam melakukan sebuah penelitian, yaitu :

1. *pose a question* (menampilkan masalah),
2. *collect data to answer the question* (mengumpulkan data untuk menjawab pertanyaan),
3. *present an answer to the question* (memberikan jawaban atas pertanyaan yang muncul).

Penelitian kualitatif ini akan menghasilkan desain penelitian yang dikembangkan menjadi langkah-langkah yang lebih besar guna mendapatkan temuan

yang lebih lengkap dan terukur. Creswell (2012, 7-11) menyebutkan proses atau langkah-langkah dalam sebuah penelitian tersebut adalah sebagai berikut

1. *identifying a research problem (specifying a problem, justifying it, suggesting the need to study it for audiences)*
2. *reviewing the literature (locating resources, selecting resources, summarizing resources)*
3. *specifying a purpose for research (identifying the purposes statement, narrowing the purpose statement to the research questions or hypotheses)*
4. *collecting data (selecting individuals to study, obtaining permissions, gathering information)*
5. *analyzing and interpreting the data (breaking down the data, representing the data, explaining the data)*
6. *reporting and evaluating research (deciding on audiences, structuring the report, writing the report sensitively).*

Penelitian ini dilakukan dengan menentukan topik penelitian sejalan dengan fenomena yang terjadi yaitu penggunaan Bahasa Inggris oleh anak non Inggris di media permainan *online*. Topik yang dipilih adalah rekonstruksi Bahasa yang dikaji dalam studi Morfologi Bahasa. Penelitian dilanjutkan dengan mengkhususkan pada proses morfologi derivasi yang merupakan awal dari terbentuknya perubahan pada satu kata atau dapat disebutkan sebagai sebuah rekonstruksi kata baru. Peneliti merekam percakapan yang dilakukan oleh subyek penelitian pada saat bermain di permainan *online*. Hasil rekaman percakapan dipilih sesuai dengan topik yang akan dikaji yang dilanjutkan dengan analisis dari temuan yang diperoleh.

Temuan dan Pembahasan

Temuan data di permainan Minecraft

Subyek : pedangnya yang di enchant, yang aku liat dibuka pake tangan, ***auto cliker***.

Subyek : kamu bikin aku jadi ***survival***

Subyek : bar bar ***gaming***

Subyek : itu ***bed wars*** yang sebenarnya

Subyek : Gila dia langsung nge crash kalo pake ***shaders***

Subyek : Buang aja bikin kaget aja aku dikirain aku itu ***creeper***

Subyek : ***helo guys*** namaku Lintang

Tabel 1. Daftar kata dalam Bahasa Inggris

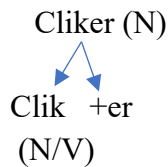
Kata-kata dalam Bahasa Inggris	Proses Morfologi
auto cliker	Morfologi derivasi
survival	Morfologi derivasi
gaming	Morfologi infleksi
bed wars	Morfologi infleksi
nge crash	Morfologi derivasi

shaders
creeper
guys

Morfologi derivasi dan infleksi
Morfologi derivasi
Morfologi infleksi

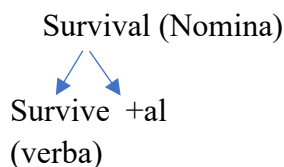
Pembahasan Morfologi derivasi

Data 1 : Auto cliker



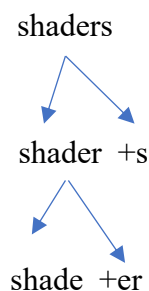
Kata *cliker* merupakan kata yang dibentuk dari kata dasar *clik* dan mendapat imbuhan –er, dimana akibat dari proses afiksasi ini, morfem leksikal nomina/verba *clik* berubah menjadi nomina *cliker*. Konstruksi ini juga mengakibatkan pembentukan makna baru, yaitu dari *clik* yang adalah sebuah aktivitas untuk memilih dengan menekan sebuah tombol atau menyentuh layar menjadi *cliker*, yaitu sebuah alat yang digunakan untuk melakukan aktivitas tersebut.

Data 2 :



Kata *survival* merupakan kata yang dibentuk dari kata dasar *survive* dan mendapat imbuhan –al, dimana akibat dari proses afiksasi ini, morfem leksikal verba *survive* berubah menjadi nomina *survival*. Konstruksi ini juga mengakibatkan pembentukan makna baru, yaitu dari *survive* yang adalah bertahan (hidup) menjadi *survival*, yaitu sebuah obyek atau latihan dalam mempertahankan hidup.

Data 3 :



Kata *shader (s)* merupakan kata yang dibentuk dari kata dasar *shade* dan mendapat imbuhan –er, dimana akibat dari proses afiksasi ini, morfem leksikal nomina *shade* berubah menjadi nomina *shader (s)*. Konstruksi ini juga mengakibatkan pembentukan

makna baru, yaitu dari *shade* yang adalah bayangan menjadi *shader(s)*, yaitu sesuatu atau seseorang yang membayangi.

Data 4 :

creeper

Kata *creeper* merupakan kata yang dibentuk dari kata dasar *creep* dan mendapat imbuhan –er, dimana akibat dari proses afiksasi ini, morfem leksikal verba *creep* berubah menjadi nomina *creeper*. Konstruksi ini juga mengakibatkan pembentukan makna baru, yaitu dari *creep* yang adalah bergerak pelam dan hati-hati agar jangan sampai terdengar atau diketahui menjadi *creeper*, yaitu monster yang dengan diam-diam mendekati lawan dan meledakkan diri.

Simpulan

Berdasarkan temuan dan analisis dari beberapa temuan di atas dapat disimpulkan bahwa rekonstruksi kata dalam Bahasa Inggris oleh pelajar non Inggris di permainan *online* dilakukan dengan mendapat pengaruh dari beberapa faktor seperti umur, *aptitude*, yaitu kemampuan yang diperoleh dari stimulus pengalaman yang ada di sekitarnya, *learning strategies*, yaitu dengan menggunakan media permainan *online* sebagai strategi pembelajarannya.

Konstruksi kata dalam penelitian ini dikhususkan pada analisis konstruksi kata yang terkena proses morfologi derivasi. Kata-kata Bahasa Inggris yang diucapkan merupakan kata-kata yang sudah mengalami afiksasi sehingga mengakibatkan perubahan pada kategori dan maknanya.

Daftar Pustaka

- Baek, Joeun; Park, Hyekyeong. 2019. *Learning a language through gaming : A Minecraft game design for negotiation of meaning and co-construction of knowledge*. IADIS 2019 S PP (ED601184).
- Boudadi, Nadia Azzouz, Gutierrez – Colon. 2020. *Effect of Gamification on Students' Motivatioon and Learning Achievement in SLA within higher education: a literature*. The EUROCALL review. V.28 n1 p.57-69. ERIC number : EJ1257523. EISSN 1695-2618
- Cummings, Louise. 2008. *Clinical Linguistics*. Edinburgh University Press.
- Creswell, John W. 2012. *Educational Research. Fourth Edition*. Pearson
- Donan, Linda. 1997. *Students as Ethnographers*. ERIC Number : ED415699
- Duran, Chatwara Suwannama. 2017. "You not die yet": Karenni refugee children's language socialization in a video gaming community. ELSEVIER; Linguistics and Education Volume 42, December 2017, Pages 1-9 Language : English. DOI: 10.1016/j.linged.2017.09.002
- Efrika Siboro; Barli Bram. 2020. *Morphological Analysis of Derivational Affixes in Brothers Grimm's the Story of Rapunzel*. In English Franca : Academic Journal of English Language and Education Vol. 4, No. 1, Pp. 71-84
- Freeman, Larsen; Diane and Long H. Michael. 2014. *An Introduction to Second Language Acquisition Research*. Routledge. Taylor & Francis Group.
- Harley, Trevor A. 2014. *The Psychology of Language*. Psychology Press.

- Khasanah, Uswatun Hayu,dkk. .2017. *Derivational Morphology in English Language*. Jurnal JOSAR, Vol. 2 No. 1 March, 2017; p-ISSN: 2502-8251; e-ISSN: 2503-1155
- Kusumawardhani, Paramita. 2018. *The Error Analysis of Derivational Morphology in EFL'S English Narrative Composition*. International Journal of Language Education, Vol. 2 No. 1, 2018 pp. 22-30.
- Leier, Vera; Cunningham, Una. 2016. "Just Facebook Me". *A Study on the Integration of Facebook into a German Language Curriculum*. EUROCALL Conference (23rd, Limassol, Cyprus, Aug 24-27, 2016). ERIC number : ED572186
- Marina Wernholm & Sylvi Vigmo. 2015. *Capturing Children's Knowledge- making dialogues in Minecraft*. International Journal of Research and Method in Education, 38:3, 230-246. DOI: 10.1080/1743727x.2015.1033392
- O'Grady, William, Michael Dobrovolsky, Mark Aronoff. 1989. *Contemporary Linguistics: An Introduction*. New York. St. Martin's Press
- Perko, I. & Mendiwelso- Bendek, Zoraida. 2018. *Gaming for Introducing Social Challenges and Responsibility to Young People* in NGOE Vol. 64, Iss. 4 pp. 34-48. DOI: 10.2478/ngoe-2018-0021.
- Prihandini, Asih, Haryanto. 2015. *Morphology An Introduction*. Sleman : deepublish.
- Stephens, Gregory. 2016. *Digital Liminality and Cross-Cultural Re-Integration in the Middle East*. CEA Forum, v.45 n1 p.20-50 win-spr. ERIC Number : EJ1107063. ISSN 0007-8034
- Wati, Atikah. 2018. *The Analysis of Derivation in Conversation Scripts*. WEJ. Vol 2 No 2 September 2018
- Wardhaugh, Ronald. 1977. *Introduction to Linguistics*. New York. Mcgraw-Hill Book Company.
- Yule, George. 2010. *The Study of Language. Fourth Edition*. Cambridge University Press.