

INTERFERENSI BAHASA KOMPUTER PADA PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH

Maryono

SMP Negeri 3 Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia

Pos-el: mpakmar@yahoo.co.id

Abstrak: Pada perkembangannya Indonesia tidak bisa lepas dari pengaruh bahasa lain. Hal ini disebabkan bahasa dan kontak budaya antara penutur bahasa Indonesia untuk penutur bahasa lain. Salah satu efek yang selalu ditemukan dalam bahasa yang berkembang adalah interferensi bahasa. Interferensi leksikal adalah bahasa komputer yang banyak jenis interferensi yang dihadapi dalam penggunaan bahasa Indonesia di sekolah-sekolah. Bentuk penggunaan bahasa komputer dalam kegiatan bahasa yang tidak selalu benar dalam hal bentuk dan makna. Dengan latar belakang ini penelitian dilakukan agar penggunaan bahasa komputer tidak berpengaruh negatif terhadap Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan (1) mengidentifikasi penggunaan bahasa komputer, (2) menentukan tingkat pemahaman siswa terhadap bahasa komputer, (3) menentukan kemampuan siswa dalam menerapkan bahasa komputer, dan (4) menentukan tingkat efektivitas bahasa komputer interferensi leksikal. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Purwokerto mengambil sampel dari 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa berkemampuan rendah dan 20 siswa tinggi kemampuan. Penelitian ini mencakup studi kuantitatif dengan menggunakan jenis pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi (penggunaan bahasa komputer) dan tes pemahaman kata dan aplikasi kata. Data akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis data inferensial. Hasil penelitian menunjukkan berbagai interferensi leksikal bahasa komputer. Bentuk bahasa komputer yang ditemukan dalam bentuk gejala dan substitusi impor, sedangkan dari segi makna bahasa komputer ada makna leksikal dan gramatikal yang signifikan paling berbeda dengan pada dasarnya berarti atau telah mengalami pergeseran makna. Tingkat pemahaman siswa terhadap bahasa komputer adalah 67,90 yang berarti sebanyak 67,90% dari siswa memahami bahasa komputer. Tingkat penerapan bahasa komputer siswa adalah 78,20% yang berarti bahwa siswa dapat menerapkan bahasa komputer. Kombinasi dari tingkat pemahaman dan penerapan interferensi leksikal menghasilkan efektivitas dalam bahasa komputer. 73,05% siswa menggunakan istilah komputer secara efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interferensi leksikal bahasa komputer mempengaruhi penggunaan bahasa Indonesia di sekolah-sekolah. Dalam hal dengan ini kita perlu selektif dan harus selalu menggunakan bahasa komputer tanpa efek negatif. Penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan dan membuka untuk penelitian lebih lanjut.

Kata kunci: analitis, bahasa komputer, deskriptif, interferensi, leksikal

THE INTERFERENCE OF COMPUTER LANGUAGE ON THE USE OF INDONESIAN AT SCHOOL

Abstract: Indonesian in its development can not escape from the influence of other languages. This was due to language and cultural contact between speakers of Indonesian to speakers of other languages. One effect that is always found in the evolving language is interference. Lexical interference is a computer language that many types of interference encountered in the use of Indonesian in schools. The shape of the term computer use in language activities that are not always correct in terms of form and meaning. With this

background a research is done so that the use of a computer language does not negatively affect Indonesian. This study was conducted with the purpose of (1) identifying the use of computer languages, (2) determining the level of students' understanding of computer languages, (3) determining the ability of students in applying computer language, and (4) determining the level of effectiveness of a computer language lexical interference. This research was conducted at SMP Negeri 3 Purwokerto taking a sample of 40 students consisting of 20 low-ability students and 20 high-ability students. This study includes a quantitative study using the descriptive type of approach. The data were collected through observation (of the use of computer languages) and tests of word comprehension and word application. Data were analysed using descriptive statistics and inferential data analysis. The results showed a wide variety of computer languages lexical interference. Form of computer terms found in the form of symptoms and import substitution, whereas in terms of computer term meaning there is significant lexical and grammatical meaning most different with essentially meaning or has undergone a shift of meaning. The level of students' understanding of computer languages was 67.90 which means as many as 67.90% of students understand computer language. The level of application of the students' computer language was 78.20% which means that students can apply the language of the computer. The combination of the level of understanding and application of the lexical interference results in effectiveness in computer language. 73.05% of students effectively use computer terms. The results of this study indicate that the computer language lexical interference affects the use of the Indonesian language in schools. In regard with this we need to be selective and should always use computer language with no negative effect. This research still has many limitations and opens for further researches.

Key words: analytical, computer language, descriptive, interference, lexical.

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan masyarakat karena masyarakat dapat berkembang dengan menggunakan bahasa sebagai salah satu alatnya. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang majemuk juga memiliki masalah dalam hal mengembangkan bahasanya. Negara yang anekabahasa seperti halnya Indonesia, menurut Sumarsono (2009: 174), mempunyai masalah lebih banyak dibandingkan dengan negara ekabahasa. Masalah kebahasaan tersebut terjadi karena banyaknya kontak bahasa sebagai akibat banyaknya bahasa yang dipakai

masyarakat Indonesia. Kontak antarkelompok masyarakat yang menyebabkan terjadinya kontak bahasa tersebut merupakan tuntutan akibat berkembangnya manusia karena perkembangan peradaban dan teknologi. Masyarakat yang berkembang tidak dapat menghindari berkembangnya teknologi yang dapat mempengaruhi bahasa mereka.

Kehadiran teknologi yang memudahkan kehidupan manusia membuat pemakaian bahasa tidak dapat dibatasi secara geografis. Sebuah bahasa dapat digunakan di mana-mana demi dapat menyerap teknologi. Salah satu hasil teknologi yang sekarang banyak

digunakan untuk membantu mempermudah kehidupan manusia adalah komputer. Hampir semua kegiatan manusia sekarang ini dibantu komputer. Dengan komputer, pekerjaan yang tadinya berat menjadi ringan, yang tadinya jauh menjadi lebih dekat, yang tadinya kecil dan tak kelihatan menjadi besar dan kelihatan, yang tadinya barang abstrak menjadi nyata, dan seterusnya. Pendek kata, komputer meringankan hidup manusia.

Karena komputer telah menjadi bagian hidup manusia, berbagai pengaruh muncul akibat penggunaan perangkat tersebut. Komputer telah mengubah pola dan gaya hidup manusia. Salah satu gaya hidup manusia yang berubah karena pengaruh komputer adalah cara berbahasa. Sekarang ini telah muncul dan banyak dipakai ragam bahasa komputer, yaitu ragam bahasa yang banyak mengambil atau menggunakan kata-kata khas yang dipakai di dunia komputer untuk percakapan sehari-hari. Kosa kata khas komputer ini pada awalnya merupakan istilah-istilah yang dipakai bidang komputer. Sesuai dengan batasannya, istilah merupakan kata atau gabungan kata yang secara cermat mengungkapkan suatu konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu (Alwi, 2000: 1). Dengan demikian istilah bidang komputer adalah kata atau gabungan kata

yang secara cermat mengungkapkan suatu konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang komputer.

Penggunaan istilah bidang komputer dapat dikategorikan sebagai bentuk interferensi produktif. Interferensi merupakan perubahan sistem suatu bahasa sehubungan dengan adanya persentuhan bahasa dengan unsur-unsur bahasa lain yang dilakukan oleh penutur yang bilingual (Weinreich dalam Chaer: 2004:120). Interferensi produktif sebagai salah satu bentuk interferensi wujudnya berupa penggunaan bahasa A tetapi dengan unsur atau struktur bahasa B. Sebagai contoh, kata dalam bahasa Inggris *install* diberi imbuhan bahasa Indonesia *di-* sehingga terbentuk kata *diinstal*, kata *click* dalam bahasa Inggris diberi imbuhan bahasa Indonesia *di-* sehingga menjadi *diklikkan*, dan sebagainya.

Interferensi dapat terjadi pada bidang fonologi, morfologi atau leksikal, dan sintaksis. Penggunaan bahasa komputer dapat digolongkan ke dalam interferensi leksikal. Dalam hal ini penggunaan bahasa Indonesia dengan unsur morfologi bahasa komputer yang diambil dari bahasa Inggris. Penggunaan unsur bahasa asing pada gejala ini terjadi dengan penyerapan kata atau istilah bahasa lain ke dalam bahasa Indonesia. Penyerapan tersebut dilakukan dengan mengambil begitu saja untuk mengganti

suatu kata atau mengambil dengan penyesuaian struktur bahasa Indonesia. Kata *diclose* misalnya, berasal dari kata *close* (Inggris) yang dalam istilah komputer berarti *a command that mean the program has finished accessing a particular file or device* (Collin, 2004: 66). Di pihak lain, Satria mengartikan kata *close* ini sebagai perintah untuk menutup sebuah file agar tidak dapat dibaca oleh program ataupun pengguna komputer (2010:31). Kata *diclose* tersebut dipakai untuk mengganti kata *ditutup* untuk segala situasi. Kata *close* langsung diberi imbuhan *di-*, padahal dalam bahasa aslinya (Inggris) tidak ada imbuhan *di-*.

Kebiasaan menggunakan kosakata khas komputer ini tidak akan menjadi masalah bila penggunaan kata-kata itu hanya terbatas ketika menghadapi komputer. Akan tetapi gejala yang muncul adalah kosakata komputer muncul pada setiap kegiatan. Di sekolah-sekolah gejala ini muncul dipakai oleh sebagian besar warga sekolah pada semua kegiatan. Bahkan kegiatan olah raga di lapangan pun yang jauh dari komputer, kosakata khas komputer seringkali digunakan. Hal ini tak lepas dari komputerisasi yang dilakukan sekolah. Siswa tak pernah lepas dari komputer. Setiap ruang di sekolah terdapat komputer, guru mengajar dengan media komputer, siswa mengerjakan tugas dengan komputer, bahkan kerja kelompok

dan mencari bahan pelajaran juga diselesaikan dengan komputer di warnet. Bila tidak terjadi kesepahaman antarpemakai, penggunaan bahasa komputer ini dapat menimbulkan kekacauan dalam berbahasa di lingkungan tertentu, khususnya sekolah.

Dilihat dari usaha pengembangan bahasa, interferensi merupakan suatu rahmat, sebab interferensi merupakan suatu mekanisme yang sangat penting untuk memperkaya dan mengembangkan suatu bahasa untuk mencapai taraf sebagai bahasa yang sempurna untuk dapat digunakan dalam segala bidang kegiatan (Hocket dalam Chaer, 2004: 126). Berkenaan dengan hal tersebut, agar interferensi bahasa komputer dapat mendatangkan hasil yang baik perlu dikelola dengan baik pula.

Salah satu cara mengelola interferensi bahasa komputer adalah dengan mengadakan penelitian penggunaan istilah komputer tersebut. Penelitian mengenai penggunaan istilah komputer perlu dilakukan agar tidak terjadi kesalahan penggunaan kata, kemubadziran kata, dan tumpang tindih makna antara istilah dalam bahasa Indonesia dan istilah komputer yang sebagian besar berasal dari bahasa Inggris. Hal ini dilakukan selain untuk memperkaya kasanah kata juga untuk

menjaga kewibawaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

Di Sekolah Menengah Pertama gejala interferensi bahasa komputer ini sudah tak dapat dihindari lagi. Hal tersebut karena aturan dalam berbahasa tidak seperti pada aturan kehidupan lain yang dapat dipola dan dikendalikan dengan kebijakan. Interferensi leksikal bahasa komputer ini mewarnai kegiatan berbahasa setiap harinya. Penggunaan kosakata komputer banyak dilakukan baik pada penggunaan bahasa tulis maupun bahasa lisan. Bila dilihat sekilas dari kemajuan berbahasa, penggunaan istilah komputer dapat dikatakan merupakan kemajuan berbahasa karena bahasa Indonesia menjadi lebih kaya dengan bertambah istilah yang dipakai. Namun demikian, bila ditelaah lebih jauh menurut asumsi penulis tidak semua penggunaan istilah komputer tersebut efektif. Banyak warga sekolah menggunakan istilah komputer tanpa mengetahui makna dasarnya sehingga penggunaannya tidak tepat atau penggunaan istilah yang sebenarnya tidak perlu karena sudah ada padanannya yang lebih tepat dalam bahasa Indonesia. Realita berbahasa tersebut yang dijadikan dasar untuk menetapkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai subjek penelitian ini.

Dalam penelitian ini penulis akan memfokuskan bahasan pada interferensi

leksikal bahasa komputer yang terjadi di SMP Negeri 3 Purwokerto. Penelitian tentang interferensi leksikal sudah banyak dilakukan, akan tetapi penelitian interferensi leksikal bahasa komputer sepengetahuan penulis belum pernah dilakukan. Hal-hal yang akan diteliti meliputi deskripsi istilah komputer yang dipakai warga sekolah baik guru maupun siswa dan intensitasnya, tingkat pemahaman siswa terhadap istilah komputer, dan tingkat kemampuan penerapan istilah komputer.

Hasil penelitian ini akan memberikan informasi tentang intensitas penggunaan istilah komputer dan pengaruhnya serta memberikan rekomendasi suatu kata atau istilah komputer layak dipakai dalam bahasa Indonesia atau tidak. Dua hal tersebut sangat penting untuk mendukung peningkatan kemampuan berbahasa siswa karena gangguan berbahasa yang diakibatkan oleh interferensi bahasa komputer yang tidak efektif dapat dihindari. Harapan akhir dari penelitian ini nantinya adalah semakin berwibawanya bahasa Indonesia. Dengan menyeleksi istilah komputer, kata yang memang diperlukan dapat diambil untuk memperkaya dan sebaliknya kata yang tidak efektif tidak perlu diserap untuk membuktikan bahwa bahasa Indonesia bisa mandiri.

Berdasarkan kecenderungan penggunaan bahasa komputer di sekolah seperti yang diuraikan di atas, diperoleh beberapa permasalahan yang akan dibahas pada tulisan ini, yaitu:

1. Bentuk interferensi leksikal bahasa komputer apa saja yang terjadi dalam kegiatan berbahasa di sekolah?
2. Seberapa besar tingkat kemampuan siswa dalam memahami bahasa komputer yang dipakai di sekolah?
3. Seberapa besar kemampuan siswa menerapkan istilah-istilah komputer dalam berbahasa?
4. Seberapa besar tingkat efektivitas interferensi leksikal bahasa komputer pada penggunaan bahasa Indonesia di sekolah?

Yang dimaksud dengan bahasa komputer pada tulisan ini bukan merupakan bahasa komputer pada umumnya. Secara umum, kita mengenal bahasa komputer adalah istilah alternatif dan lebih luas cakupannya dari pada istilah bahasa pemrograman yang biasa digunakan. Bahasa pemrograman merupakan bagian dari bahasa komputer, demikian halnya dengan jenis bahasa lainnya. Contohnya, HTML adalah suatu bahasa markah dan bahasa komputer, tapi secara tradisional tidak dianggap sebagai bahasapemrograman. (http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Komputer). Bahasa komputer pada makalah ini adalah

sejumlah istilah komputer yang sudah digunakan secara umum dan sangat berpengaruh pada penggunaan bahasa tutur bagi pemakainya.

Bahasa komputer merupakan gejala baru dalam berbahasa. Kehadirannya tidak dapat disamakan dengan kehadiran “bahasa sejenis” yang sering muncul sebagai akibat perkembangan teknologi, seperti bidang kedokteran, bidang teknik, bidang persurat-kabaran, bidang pemerintahan, dan sebagainya. Bidang-bidang itu hanya melahirkan kosakata khusus sebagai istilah karena hanya dipakai khusus pada bidang yang bersangkutan. Sedangkan kosakata komputer meluas pemakaiannya tidak hanya dipakai oleh teknisi atau pengguna komputer saja, melainkan sudah digunakan lintas bidang dengan berbagai perluasan dan pergeseran makna.

Munculnya bahasa komputer juga tidak berkaitan dengan dialek tertentu sehingga tidak dapat dikategorikan sebagai varian dialek. Bahasa komputer lebih erat kaitannya dengan sikap bahasa penggunaannya. Kebiasaan menggunakan kosakata khas komputer ini barangkali tidak akan menjadi masalah bila penggunaan kata-kata itu hanya terbatas ketika menghadapi komputer. Akan tetapi gejala yang muncul adalah kosakata komputer digunakan pada setiap kegiatan. Di sekolah-sekolah gejala ini muncul

dipakai oleh sebagian besar warga sekolah pada semua kegiatan. Bahkan kegiatan olahraga di lapangan pun yang jauh dari komputer, kosakata khas komputer seringkali digunakan. Hal ini tak lepas dari komputerisasi yang dilakukan sekolah. Siswa tak pernah lepas dari komputer. Setiap ruang di sekolah terdapat komputer, guru mengajar dengan media komputer, siswa mengerjakan tugas dengan komputer, bahkan kerja kelompok dan mencari bahan pelajaran juga diselesaikan dengan komputer di warnet.

Bahasa komputer muncul dapat dikatakan sebagai bentuk interferensi. Menurut Chaer (2004: 126), kontribusi interferensi adalah dalam bidang kosakata. Bahasa-bahasa yang mempunyai latar belakang sosial budaya dan pemakaian yang luas seperti bahasa Inggris, serta mempunyai kosakata yang relatif sangat banyak, akan banyak memberi kontribusi kosakata kepada bahasa-bahasa yang berkembang termasuk bahasa Indonesia. Hanya saja kontribusi interferensi bahasa komputer ini banyak memunculkan kata-kata yang sebenarnya tidak perlu diambil oleh bahasa Indonesia karena sudah ada padanannya yang sudah baku.

Penulis melakukan penelitian dengan mengobservasi dan 'merekam' aktivitas berbahasa antara guru dan siswa dalam beberapa kegiatan di sekolah penulis. Temuan yang penulis paparkan

berupa kecenderungan kosakata komputer yang dipakai guru dan siswa dalam beraktivitas baik di dalam maupun di luar kelas.

METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data yang lengkap mengenai objek telaah, penelitian ini menggunakan dua macam teknik pengumpulan data, yaitu teknik observasi dan teknik tes. Tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes pemahaman kata dan tes penerapan kata. Dengan demikian ada tiga alat atau instrumen pengumpul data yang digunakan. Teknik pengumpulan data tersebut digunakan secara urut dari segi waktu. Artinya, instrumen pertama digunakan sebagai pedoman penyusunan instrumen kedua dan instrumen kedua digunakan untuk pedoman penyusunan instrumen ketiga.

Observasi merupakan langkah awal dalam penelitian ini. Observasi digunakan peneliti untuk mendata istilah komputer yang digunakan warga sekolah, baik guru maupun siswa, dalam kurun waktu yang ditetapkan. Seluruh istilah komputer yang muncul dalam rentang waktu itu dicatat dalam lembar observasi. Pendataan kata ini diikuti dengan kalimat yang memuat kata tersebut dan *setting* (waktu dan peristiwa) kalimat itu ditemukan. Seluruh kata yang ditemukan kemudian dibuat frekuensi pemunculannya untuk menentukan data

kata, yaitu 50 kata yang frekuensinya tinggi. Untuk mendata seluruh istilah komputer yang ditemukan, digunakan instrumen berupa lembar observasi.

Memahami kata berarti kemampuan responden memberikan makna suatu kata atau istilah komputer. Dengan demikian, tes pemahaman kata menguji kemampuan siswa memberikan makna sebuah kata komputer. Teknik tes pemahaman kata ini dilakukan setelah teknik observasi selesai. Kata tes diambil dari hasil observasi terhadap kalimat yang di dalamnya memuat kata atau istilah komputer. Kata yang muncul dan terpilih dari hasil observasi dijadikan bahan untuk menyusun tes pemahaman bahasa komputer. Pertanyaan berupa perintah memberikan makna istilah komputer yang ditekankan. Jumlah kata tes dalam instrumen ini adalah 50 buah.

Secara terperinci langkah-langkah yang ditempuh pada tes pemahaman kata ini adalah sebagai berikut:

- a. mendaftarkan kata-kata tes yang akan diujikan,
- b. menyusun tabel instrumen yang di dalamnya memuat kata tes (lihat lampiran 1.2.),
- c. melaksanakan tes pemahaman kata,
- d. mengoreksi jawaban responden,

- e. menganalisis jawaban responden untuk menentukan persentase pemahaman responden terhadap tiap kata.

Menerapkan kata berarti kemampuan responden membuat kalimat dengan menggunakan kata atau istilah komputer. Dengan demikian tes penerapan kata menguji kemampuan responden membuat kalimat menggunakan kata atau istilah komputer. Responden diberi tugas untuk membuat kalimat dengan menggunakan kata yang telah dimaknai pada tes pemahaman kata (Tes 1). Tiap kata dibuat satu kalimat sehingga jumlah kalimat sama dengan jumlah kata, yaitu 50 kalimat.

Secara terperinci langkah-langkah yang ditempuh pada tes penerapan kata ini adalah sebagai berikut:

- a. mendaftarkan kata-kata tes yang akan diujikan,
- b. menyusun tabel instrumen yang di dalamnya memuat kata tes (lihat lampiran 1.3.),
- c. melaksanakan tes penerapan kata,
- d. mengoreksi jawaban responden,
- e. menganalisis jawaban responden untuk menentukan persentase penerapan responden terhadap tiap kata.

Hasil dari observasi dan tes kemampuan siswa memahami dan menerapkan bahasa komputer tersebut kemudian digunakan untuk membuat

penyimpulan hasil dan rekomendasi. Hasil dari tes 1 dan tes 2 dicari rata-ratanya.

Rata-rata persentase pemahaman tersebut merupakan angka efektivitas interferensi bahasa komputer. Artinya, angka tersebut menunjukkan sebuah istilah komputer dinyatakan efektif untuk diakui atau tidak. Angka keefektifan yang diperoleh tersebut digunakan untuk menentukan penyimpulan dan rekomendasi. Penyimpulan berupa penentuan sebuah kata dapat dipahami siswa atau tidak. Pemahaman siswa ini diukur dengan membandingkan dengan KKM yang ditentukan. Kata yang angka efektivitas interferensinya di bawah KKM berarti 'tidak dipahami siswa' sedangkan kata yang angka keefektifan interferensinya sama atau lebih dari KKM dianggap 'dipahami siswa'. Berdasarkan hasil analisis pemahaman kata tersebut ditentukan rekomendasinya. Suatu kata direkomendasikan untuk dipakai dan dikembangkan atau ditolak dan tidak dipakai. Pengolahan data, penyimpulan dan rekomendasi ini diikuti dengan pelaporan hasil secara menyeluruh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bentuk Interferensi Bahasa Komputer

Seperti telah disebutkan di atas, bahasa merupakan sistem kebiasaan. Hal ini terbukti dari munculnya bahasa komputer di sekolah. Saja yang menguasai bahasa ini. Atau dengan kata lain penguasaan kosakata komputer bagi

Bahasa komputer muncul dan digunakan oleh mereka yang sering menggunakan perangkat komputer. Dari observasi yang penulis lakukan, pada awalnya hanya guru dan siswa yang sering menggunakan komputer pengguna komputer lebih baik dibandingkan dengan mereka yang jarang atau tidak pernah menggunakan komputer. Guru yang sering menggunakan komputer banyak menggunakan kosakata yang biasa dipakai dalam bidang komputer dalam percakapan dengan siswanya. Beberapa temuan kosakata atau istilah yang sering digunakan guru dan siswa ternyata beraneka macam bentuk dan maknanya. Dari hasil observasi ditemukan 50 kata atau istilah komputer yang mempunyai frekuensi penggunaan tinggi. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Penggunaan Bahasa Komputer

No.	Istilah	Frekuensi	Variasi Penggunaan
1	<i>Save</i>	24	
2	<i>Copy paste</i>	24	<i>copy, kopy</i>
3	<i>Cancel</i>	23	
4	<i>Browsing</i>	23	

No.	Istilah	Frekuensi	Variasi Penggunaan
5	<i>Cut</i>	23	
6	<i>Edit</i>	23	
7	<i>Insert</i>	23	
8	<i>Border</i>	22	
9	<i>Undo</i>	22	
10	<i>Size</i>	22	
11	<i>Hard copy</i>	22	
12	<i>Zoom</i>	22	
13	<i>Margin</i>	19	
14	<i>Layout</i>	19	
15	<i>Full screen</i>	18	
16	<i>Delete</i>	18	<i>Delet</i>
17	<i>Move</i>	18	
18	<i>Email</i>	18	
19	<i>Font</i>	16	
20	<i>Spasi rangkap</i>	16	
21	<i>Pentium satu</i>	16	
22	<i>Install</i>	16	<i>instal</i>
23	<i>Loading</i>	15	<i>loding</i>
24	<i>Centrino</i>	14	
25	<i>Casing</i>	14	
26	<i>Access</i>	14	<i>Akses</i>
27	<i>Background</i>	13	
28	<i>Anti-virus</i>	13	
29	<i>Caps lock</i>	11	
30	<i>Download</i>	10	
31	<i>Error</i>	10	
32	<i>Click</i>	9	<i>Klik</i>
33	<i>Feature</i>	9	<i>Fitur</i>
34	<i>Title</i>	9	<i>Titel</i>
35	<i>Hotspot</i>	9	
36	<i>Beep</i>	9	
37	<i>Link</i>	8	
38	<i>Address</i>	8	<i>Adres</i>
39	<i>Dial</i>	8	<i>Deal</i>
40	<i>Application</i>	8	<i>aplikasi</i>
41	<i>Memory</i>	6	<i>memori</i>
42	<i>Cluster</i>	6	<i>kluster</i>
43	<i>Laptop</i>	6	
44	<i>Open</i>	6	
45	<i>Password</i>	6	

No.	Istilah	Frekuensi	Variasi Penggunaan
46	<i>Blink</i>	5	
47	<i>Wallpaper</i>	4	
48	<i>Hang</i>	4	
49	<i>Frame</i>	3	
50	<i>Soft copy</i>	3	

Lima puluh kata atau istilah hasil observasi di atas menunjukkan aneka bentuk dan makna istilah komputer yang dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis.

Berdasarkan *proses interferensinya*, terdapat dua bentuk interferensi yang ditemukan.

Importasi

Importasi merupakan bentuk interferensi leksikal dimana kata yang diambil berasal dari bahasa komputer dipindahkan dan dipakai secara utuh ke dalam bahasa Indonesia tanpa ada perubahan bentuk dan makna. Istilah komputer yang termasuk dalam kategori importasi ini adalah: *save, copy paste, cancel, browsing, cut, edit, insert, border, undo, size, hard copy, zoom, margin, layout, full screen, delete, move, email, font, spasi rangkap, background, anti-virus, capslock, download, error, feature, title, hotspot, beep, address, cluster, laptop, open, password, blink, wallpaper, frame*, dan *soft copy*.

Substitusi

Substitusi merupakan bentuk interferensi dimana kata yang diambil

berasal dari bahasa komputer dipindahkan dan dipakai dengan penyesuaian seperlunya. Penyesuaian dapat diartikan berubah bentuk atau maknanya sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Istilah komputer yang termasuk dalam kategori substitusi ini adalah: *pentium satu, install, loading, centrino, casing, access, click, link, dial, application, memory*, dan *hang*. Istilah-istilah tersebut dalam pemakaian bahasa Indonesia di sekolah mengalami perubahan bentuk atau makna.

Berdasarkan *jenis maknanya*, terdapat dua bentuk interferensi yang ditemukan.

Istilah komputer bermakna leksikal

Makna leksikal merupakan makna unsur bahasa sebagai lambang benda, peristiwa, dan sebagainya (Sugono, 2008: 864). Dengan kata lain makna leksikal merupakan makna kata berdasarkan kamus, makna sesuai dengan makna dasar kata. Bentuk istilah komputer yang bermakna leksikal adalah: *save, copy paste, cancel, browsing, cut, edit, insert, border, undo, size, hard copy, zoom, margin, layout, delete, move, email, font, background, anti-virus, capslock,*

download, error, feature, title, hotspot, beep, address, dial, application, memory, cluster, laptop, open, password, blink, wallpaper, frame, dan soft copy.

Istilah komputer bermakna gramatikal

Makna gramatikal merupakan makna yang didasarkan atas hubungan antara unsur-unsur bahasa dalam satuan yang lebih besar misalnya hubungan antara kata dan kata lain dalam frasa atau klausa (Sugono, 2008: 864). Jadi makna gramatikal merupakan makna kata yang didasarkan pada unsur gramatikanya atau makna setelah digunakan dalam kalimat. Kata dalam kelompok ini sebenarnya juga mempunyai makna leksikal, tetapi dalam konteks kalimat tertentu juga bermakna lain. Bentuk istilah komputer yang bermakna gramatikal adalah: *full screen, spasi rangkap, pentium satu, install, loading, centrino, casing, click, link, dan hang.*

Kelima puluh istilah tersebut merupakan kata yang pemunculannya memiliki frekuensi tertinggi berdasarkan observasi penggunaan bahasa komputer. Istilah-istilah komputer tersebut kemudian diterapkan dan diujikan kepada siswa responden dalam bentuk tes.

Tes Pemahaman

Pada bagian ini disajikan hasil tes 1 berupa uji pemahaman kata. Tes ini menyangkut pemahaman siswa terhadap istilah komputer. Dengan kata lain tes ini menguji kemampuan siswa memahami istilah komputer yang dipakai dalam kegiatan berbahasa di sekolah. Setelah diadakan tes hasilnya dianalisis dengan statistik inferensial sederhana yang menghasilkan persentase pemahaman siswa terhadap sebuah istilah komputer

Hasil analisis pemahaman siswa terhadap istilah komputer dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Pemahaman Bahasa Komputer

No.	Istilah	$\sum X_1$	$\bar{X} (1)$ (%)
1	<i>Save</i>	40	100,00
2	<i>Delete</i>	40	100,00
3	<i>Open</i>	40	100,00
4	<i>Size</i>	39	97,50
5	<i>Zoom</i>	38	95,00
6	<i>Cancel</i>	37	92,50
7	<i>Casing</i>	37	92,50
8	<i>Access</i>	37	92,50
9	<i>Address</i>	37	92,50
10	<i>Password</i>	37	92,50
11	<i>Cut</i>	36	90,00

No.	Istilah	ΣX_1	$\bar{X} (1)$ (%)
12	<i>Loading</i>	36	90,00
13	<i>Title</i>	36	90,00
14	<i>Frame</i>	36	90,00
15	<i>Insert</i>	35	87,50
16	<i>Hang</i>	35	87,50
17	<i>Move</i>	33	82,50
18	<i>Pentium satu</i>	33	82,50
19	<i>Centrino</i>	33	82,50
20	<i>Copy paste</i>	32	80,00
21	<i>Full screen</i>	32	80,00
22	<i>Error</i>	31	77,50
23	<i>Caps lock</i>	29	72,50
24	<i>Background</i>	27	67,50
25	<i>Dial</i>	27	67,50
26	<i>Memory</i>	27	67,50
27	<i>Email</i>	26	65,00
28	<i>Font</i>	26	65,00
29	<i>Edit</i>	25	62,50
30	<i>Anti-virus</i>	25	62,50
31	<i>Download</i>	25	62,50
32	<i>Laptop</i>	25	62,50
33	<i>Undo</i>	24	60,00
34	<i>Click</i>	24	60,00
35	<i>Browsing</i>	22	55,00
36	<i>Margin</i>	22	55,00
37	<i>Link</i>	22	55,00
38	<i>Install</i>	21	52,50
39	<i>Application</i>	21	52,50
40	<i>Cluster</i>	21	52,50
41	<i>Border</i>	18	45,00
42	<i>Layout</i>	18	45,00
43	<i>Hard copy</i>	17	42,50
44	<i>Beep</i>	15	37,50
45	<i>Feature</i>	14	35,00
46	<i>Wallpaper</i>	12	30,00
47	<i>Softcopy</i>	12	30,00
48	<i>Hotspot</i>	11	27,50
49	<i>Spasi rangkap</i>	8	20,00
50	<i>Blink</i>	4	10,00
	Rata-rata		67,90

Hasil pemahaman siswa terhadap bahasa komputer berupa kemampuan siswa memberi makna kata. Setelah diadakan tes pemahaman, ternyata

hasilnya bervariasi untuk setiap kata objek. Dari 50 kata objek yang diujikan hanya 3 kata yang dikuasai oleh seluruh siswa, yaitu kata *save*, *delete*, dan *open*. Tiga kata

itu dikuasai seluruh siswa (100%) sehingga data ini sesuai dengan hasil observasi yang menyatakan tiga kata itu mempunyai frekuensi pemakaian yang tinggi. Sebaliknya, kata yang tingkat penguasaan siswa rendah adalah kata *blink* (10%). Kata ini hanya dikuasai oleh 4 siswa dan hal ini juga sesuai dengan hasil observasi yang menyatakan tingkat penggunaan kata *blink* ini rendah.

Rata-rata tingkat pemahaman kata ini sebanyak 67,90 %. Artinya jumlah siswa yang memahami makna istilah komputer ini sebanyak rata-rata 67,90 %. Kenyataan ini tentu saja belum berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu 70%. Bila ditelaah rentang penguasaannya, akan ditemukan hasil sebagai berikut.

- a. Sebanyak 10 kata dikuasai oleh 91-100 % siswa, yaitu kata *save* (100), *delete* (100), *open* (100), *size* (97,50), *zoom* (95,00), *cancel* (92,50), *casing* (92,50), *access* (92,50), *address* (92,50), dan *password* (92,50).
- b. Sebanyak 9 kata dikuasai oleh 81- 90 % siswa, yaitu kata *cut* (90,00), *loading* (90,00), *title* (90,00), *frame* (90,00), *insert* (87,50), *hang* (87,50), *move* (82,50), *pentium satu* (82,50), dan *centrino* (82,50).
- c. Sebanyak 4 kata dikuasai oleh 71-80 % siswa, yaitu kata *copy paste*(80,00),

fullscreen (80,00), *error* (77,50), dan *caps lock* (72,50).

- d. Sebanyak 9 kata dikuasai oleh 61-70 % siswa, yaitu kata *background* (67,50), *dial* (67,50), *memory* (67,50), *email* (65,50), *font* (65,00), *edit* (62,50), *anti-virus* (62,50), *download* (62,50), dan *laptop* (62,50).
- e. Sebanyak 8 kata dikuasai oleh 51-60 % siswa, yaitu kata *undo* (60,00), *click* (60,00), *browsing* (55,00), *margin* (55,00), *link* (55,00), *install* (52,50), *application* (52,50), dan *cluster* (52,50).
- f. Sebanyak 3 kata dikuasai oleh 41-50 % siswa, yaitu kata *border* (45,00), *layout* (45,00), dan *hard copy* (42,50).
- g. Sebanyak 2 kata dikuasai oleh 31-40 % siswa, yaitu kata *beep* (37,50) dan kata *feature* (35,00).
- h. Sebanyak 3 kata dikuasai oleh 21-30 % siswa, yaitu kata *wallpapaer* (30,00), *soft copy* (30,00) dan *hotspot* (27,50).
- i. Sebanyak 1 kata dikuasai oleh 11-20 % siswa, yaitu kata *spasi rangkap* (20,00).
- j. Sebanyak 1 kata dikuasai oleh 1-10 % siswa, yaitu kata *blink* (10,00).

Bila dilihat dari jumlah kata yang dipahami responden, data menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap makna istilah komputer masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang dipersyaratkan.

Rata-rata tingkat pemahaman responden 67,90%, jumlah istilah yang dikuasai lebih dari 70% responden sebanyak 23 sedangkan istilah yang dipahami kurang dari 70% responden sebanyak 27. Hal tersebut bermakna bahwa tidak semua istilah komputer yang dipakai dalam berbahasa Indonesia sehari-hari di sekolah dipahami maknanya oleh pemakai bahasa.

Tes Penerapan

Bagian ini menyajikan hasil tes 2 berupa uji penerapan kata. Tes ini menyangkut kemampuan siswa menerapkan istilah

komputer dalam kalimat. Dengan kata lain tes ini menguji kemampuan siswa membuat kalimat dengan menggunakan istilah komputer yang dipakai dalam kegiatan berbahasa di sekolah. Setelah diadakan tes hasilnya dianalisis dengan statistik inferensial sederhana yang menghasilkan persentase kemampuan siswa menerapkan istilah komputer

Hasil analisis pemahaman siswa terhadap penerapan istilah komputer dapat dilihat pada tabel berikut ini.

.Penerapan Bahasa Komputer

No.	Istilah	$\sum X^2$	$\bar{X} (2)$ (%)
1	<i>Save</i>	39	97,50
2	<i>Delete</i>	39	97,50
3	<i>Email</i>	39	97,50
4	<i>Edit</i>	38	95,00
5	<i>Casing</i>	38	95,00
6	<i>Error</i>	38	95,00
7	<i>Cancel</i>	37	92,50
8	<i>Address</i>	37	92,50
9	<i>Open</i>	37	92,50
10	<i>Frame</i>	37	92,50
11	<i>Cut</i>	36	90,00
12	<i>Download</i>	36	90,00
13	<i>Hotspot</i>	36	90,00
14	<i>Memory</i>	36	90,00
15	<i>Laptop</i>	36	90,00
16	<i>Copy paste</i>	35	87,50
17	<i>Size</i>	35	87,50
18	<i>Pentium satu</i>	35	87,50
19	<i>Wallpaper</i>	35	87,50
20	<i>Zoom</i>	34	85,00
21	<i>Loading</i>	34	85,00
22	<i>Access</i>	34	85,00
23	<i>Background</i>	34	8500
24	<i>Anti-virus</i>	34	85,00
25	<i>Hang</i>	34	85,00
26	<i>Click</i>	33	82,50

No.	Istilah	ΣX^2	$\bar{X} (2)$ (%)
27	<i>Feature</i>	33	82,50
28	<i>Title</i>	33	82,50
29	<i>Password</i>	33	82,50
30	<i>Insert</i>	32	80,00
31	<i>Font</i>	31	77,50
32	<i>Install</i>	31	77,50
33	<i>Centrino</i>	31	77,50
34	<i>Application</i>	31	77,50
35	<i>Browsing</i>	30	75,00
36	<i>Border</i>	30	75,00
37	<i>Spasi rangkap</i>	30	75,00
38	<i>Softcopy</i>	29	72,50
39	<i>Link</i>	28	70,00
40	<i>Move</i>	27	67,50
41	<i>Hard copy</i>	25	62,50
42	<i>Margin</i>	25	62,50
43	<i>Dial</i>	25	62,50
44	<i>Layout</i>	24	60,00
45	<i>Full screen</i>	23	57,50
46	<i>Cluster</i>	22	55,00
47	<i>Undo</i>	21	52,50
48	<i>Beeb</i>	19	47,50
49	<i>Capslock</i>	13	32,50
50	<i>Bink</i>	2	5,00
Rata-rata			78,20

Hasil penerapan bahasa komputer berupa kemampuan siswa mengaplikasikan istilah komputer dalam kalimat. Setelah diadakan tes penerapan, ternyata hasilnya bervariasi untuk setiap kata objek. Dari 50 kata objek yang diujikan tidak ada kata yang berhasil diterapkan oleh seluruh siswa (100%). Nilai paling tinggi adalah 97,50% (39 siswa) untuk kata *save*, *delete*, dan *email*. Persentase tiga kata itu sesuai dengan hasil observasi yang menyatakan tiga kata itu mempunyai frekuensi pemakaian yang tinggi. Sebaliknya, kata yang tingkat

aplikasinya rendah adalah kata *blink* (5%). Kata ini hanya berhasil diterapkan oleh 2 siswa dan hal ini juga sesuai dengan hasil observasi yang menyatakan tingkat penggunaan kata *blink* ini rendah.

Rata-rata tingkat penerapan kata ini sebanyak 78,20 %. Artinya jumlah siswa yang mampu menerapkan istilah komputer ini sebanyak 78,20 %. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat penerapan istilah komputer telah berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu 70%. Bila ditelaah

rentang aplikasinya, akan ditemukan hasil sebagai berikut.

- a. Sebanyak 10 kata berhasil diterapkan oleh 91-100 % siswa, yaitu kata *save* (97,50), *delete* (97,50), *email* (97,50), *edit* (95,00), *casing* (95,00), *error* (95,00), *cancel* (92,50), *address* (92,50), *open* (92,50), dan *frame* (92,50).
- b. Sebanyak 19 kata berhasil diterapkan oleh 81- 90 % siswa, yaitu kata *cut* (90,00), *download* (90,00), *hotspot* (90,00), *memory* (90,00), *laptop* (90,00), *copy paste* (87,50), *size* (87,50), *pentium satu* (87,50), *wallpaper* (87,50), *zoom* (85,00), *loading* (85,00), *access* (85,00), *background* (85,00), *anti virus* (85,00), *hang* (85,00), *click* (82,50), *feature* (82,50), *title* (82,50), dan *password* (82,50).
- c. Sebanyak 9 kata berhasil diterapkan oleh 71-80 % siswa, yaitu kata *insert* (80,00), *font* (77,50), *install* (77,50), *centrino* (77,50), *application* (77,50), *browsing* (75,00), *border* (75,00), *spasi rangkap* (75,00), dan *soft copy* (72,50).
- d. Sebanyak 5 kata berhasil diterapkan oleh 61-70 % siswa, yaitu kata *link* (70,00), *move* (67,50), *hard copy* (62,50), *margin* (62,50), dan *dial* (62,50).
- e. Sebanyak 4 kata berhasil diterapkan oleh 51-60 % siswa, yaitu kata *layout* (60,00), *fullscreen* (57,50), *cluster* (55,00), dan *undo* (52,50).
- f. Sebanyak 1 kata berhasil diterapkan oleh 41-50 % siswa, yaitu kata *beep* (47,50).
- g. Sebanyak 1 kata berhasil diterapkan oleh 31-40 % siswa, yaitu kata *capslock* (32,50).
- h. Sebanyak 1 kata berhasil diterapkan oleh 1-10 % siswa, yaitu kata *blink* (5,00).

Bila dilihat dari jumlah kata yang diterapkan responden, data menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap penerapan istilah komputer sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang dipersyaratkan. Rata-rata tingkat penerapan responden 78,20%, jumlah istilah yang berhasil diaplikasikan lebih dari 70% responden sebanyak 39 sedangkan istilah yang diaplikasikan kurang dari 70% responden sebanyak 11. Hal tersebut bermakna bahwa sebagian besar istilah komputer yang dipakai dalam berbahasa Indonesia sehari-hari di sekolah dapat diterapkan dan dikembangkan.

Efektivitas interferensi leksikal

Bagian ini menyajikan hasil penggabungan tes 1 dan tes 2 yang menentukan tingkat interferensi. Tingkat interferensi menunjukkan efektivitas

interferensi leksikal bahasa komputer terhadap penggunaan bahasa Indonesia di sekolah. Semakin besar angka interferensi yang dicapai sebuah kata semakin besar pula kecenderungan kata itu dipahami dan digunakan. Penghitungan angka interferensi dianalisis dengan statistik inferensial sederhana dengan rumus:

$$\bar{X}_{\text{Kata A}} = \frac{\bar{X}(1) + \bar{X}(2)}{2} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{X} : Rata-rata (efektivitas interferensi)

$\bar{X}(1)$: Rata-rata hasil uji pemahaman kata

$\bar{X}(2)$: Rata-rata hasil uji penerapan kata

N : Jumlah responden

Hasil penghitungan angka interferensi leksikal bahasa komputer dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Efektivitas Interferensi Bahasa Komputer

No	KATA	$\Sigma X1$	$\Sigma X2$	X Kata (%)
1	<i>Save</i>	100.00	97.50	98.75
2	<i>Delete</i>	100.00	97.50	98.75
3	<i>Open</i>	100.00	92.50	96.25
4	<i>Casing</i>	92.50	95.00	93.75
5	<i>Cancel</i>	92.50	92.50	92.50
6	<i>Size</i>	97.50	87.50	92.50
7	<i>Address</i>	92.50	92.50	92.50
8	<i>Frame</i>	90.00	92.50	91.25
9	<i>Cut</i>	90.00	90.00	90.00
10	<i>Zoom</i>	95.00	85.00	90.00
11	<i>Access</i>	92.50	85.00	88.75
12	<i>Loading</i>	90.00	85.00	87.50
13	<i>Password</i>	92.50	82.50	87.50
14	<i>Error</i>	77.50	95.00	86.25
15	<i>Title</i>	90.00	82.50	86.25
16	<i>Hang</i>	87.50	85.00	86.25
17	<i>Pentium satu</i>	82.50	87.50	85.00
18	<i>Copy paste</i>	80.00	87.50	83.75
19	<i>Insert</i>	87.50	80.00	83.75
20	<i>Email</i>	65.00	97.50	81.25
21	<i>Centrino</i>	82.50	77.50	80.00
22	<i>Edit</i>	62.50	95.00	78.75
23	<i>Memory</i>	67.50	90.00	78.75
24	<i>Background</i>	67.50	85.00	76.25
25	<i>Download</i>	62.50	90.00	76.25

No	KATA	$\Sigma X1$	$\Sigma X2$	X Kata (%)
26	<i>Laptop</i>	62.50	90.00	76.25
27	<i>Move</i>	82.50	67.50	75.00
28	<i>Anti-virus</i>	62.50	85.00	73.75
29	<i>Font</i>	65.00	77.50	71.25
30	<i>Click</i>	60.00	82.50	71.25
31	<i>Full screen</i>	80.00	57.50	68.75
32	<i>Browsing</i>	55.00	75.00	65.00
33	<i>Install</i>	52.50	77.50	65.00
34	<i>Dial</i>	67.50	62.50	65.00
35	<i>Application</i>	52.50	77.50	65.00
36	<i>Link</i>	55.00	70.00	62.50
37	<i>Border</i>	45.00	75.00	60.00
38	<i>Margin</i>	55.00	62.50	58.75
39	<i>Feature</i>	35.00	82.50	58.75
40	<i>Hotspot</i>	27.50	90.00	58.75
41	<i>Wallpaper</i>	30.00	87.50	58.75
42	<i>Undo</i>	60.00	52.50	56.25
43	<i>Cluster</i>	52.50	55.00	53.75
44	<i>Hard copy</i>	42.50	62.50	52.50
45	<i>Layout</i>	45.00	60.00	52.50
46	<i>Caps lock</i>	72.50	32.50	52.50
47	<i>Soft copy</i>	30.00	72.50	51.25
48	<i>Spasi rangkap</i>	20.00	75.00	47.50
49	<i>Beep</i>	37.50	47.50	42.50
50	<i>Blink</i>	10.00	5.00	7.50
Rata-rata		67,90	78,20	73,05

Tingkat interferensi menunjukkan efektivitas interferensi leksikal bahasa komputer terhadap penggunaan bahasa Indonesia di sekolah. Tingkat interferensi yang tinggi menunjukkan bahwa sebuah istilah komputer berpengaruh dan efektif digunakan dalam berbahasa. Sebaliknya, tingkat interferensi yang rendah menunjukkan bahwa sebuah istilah komputer tidak efektif digunakan. Tingkat interferensi diperoleh dengan

menggabungkan hasil tes pemahaman dan tes penerapan kata.

Hasil yang diperoleh dari rata-rata tes pemahaman dan tes penerapan kata ini menunjukkan variasi tingkat interferensi pada setiap istilah. Rata-rata tingkat interferensi adalah 73,05. Ini berarti bahwa 73,05% responden efektif menggunakan istilah komputer. Indikator efektif adalah siswa mampu memberi makna kata dan

mampu membuat kalimat dengan menggunakan istilah tersebut.

Dari 50 istilah, tidak ada satu kata pun yang mempunyai nilai interferensi sempurna atau 100. Nilai interferensi paling tinggi adalah 98,75 pada kata *save* dan *delete* sedangkan nilai terendah 7,50 pada kata *blink*. Dengan demikian kata *save* dan *delete* merupakan istilah komputer yang paling efektif digunakan dalam berbahasa di sekolah karena hampir seluruh siswa dapat memahami makna dan menggunakan istilah tersebut dalam berbahasa. Di pihak lain, kata *blink* merupakan kata yang paling tidak efektif digunakan karena hampir seluruh siswa tidak memahami dan tidak dapat menggunakannya dalam berbahasa.

Secara terperinci istilah komputer yang efektif dalam penggunaan berbahasa di sekolah adalah: *save, copy paste, cancel, cut, edit, insert, size, zoom, delete, move, email, font, pentium satu, loading, centrino, casing, acces, background, anti-virus, download, error, click, title, address, memory, laptop, open, password, hang, dan frame*. Istilah-istilah tersebut selain mempunyai nilai keefektifan tinggi juga mempunyai tingkat popularitas pada penggunaan bahasa di sekolah. Artinya, istilah-istilah itu sering digunakan sehingga sangat familier bagi warga sekolah.

Adapun istilah-istilah yang termasuk tidak efektif dalam penggunaan berbahasa di sekolah adalah: *browsing, border, undo, hard copy, margin, layout, fullscreen, spasi rangkap, install, capslock, feature, hotspot, beep, link, dial, application, cluster, blink, wallpaper, dan softcopy*. Istilah-istilah tersebut memiliki tingkat interferensi yang rendah (di bawah 70%) dan beberapa kata kurang populer.

Dilihat dari perbandingan hasil nilai tes pemahaman dan tes penerapan, terdapat beberapa hasil yang variatif. Sebanyak 20 istilah, hasil tes pemahaman dan tes penerapan menunjukkan kesamaan dalam kategori di atas kriteria, yaitu kata: *save, copy paste, cancel, cut, insert, zise, zoom, delete, pentium satu, loading, centrino, casing, access, error, title, address, open, password, hang, dan frame*. Istilah-istilah tersebut berarti benar-benar dikuasai siswa karena siswa dapat memahami makna dan menerapkan dalam berbahasa dengan berbagai variasi penggunaan.

Sebanyak tiga istilah hasil tes pemahamannya tinggi tetapi tes penerapannya rendah. Istilah tersebut adalah *full screen* (pemahaman 80,00 penerapan 57,50), *move* (pemahaman 82,50 penerapan 67,50), dan *caps lock* (pemahaman 72,50 penerapan 32,50). Data ini menunjukkan bahwa siswa sebenarnya

memahami makna istilah tetapi tidak mampu menerapkan dan menggunakannya dalam berbahasa. Kesalahan yang terjadi pada penerapan ketiga istilah tersebut terletak pada struktur kalimat yang salah sehingga makna istilah juga menjadi tidak tepat.

Sebanyak 19 istilah menunjukkan hasil tes pemahaman rendah tetapi tes penerapan tinggi. Kesembilanbelas istilah itu adalah: *browsing, edit, border, email, font, spasi rangkap, install, background, anti-virus, download, click, feature, hotspot, link, application, memory, laptop, wallpaper*, dan *soft copy*. Istilah-istilah tersebut berarti tidak dipahami maknanya oleh siswa tetapi mereka mampu menggunakannya dalam berbahasa. Dalam bahasa hal ini bisa saja terjadi bila pembelajaran bahasa lebih menekankan pada aplikasi daripada teorinya. Konsep berbahasa seperti ini sesuai dengan hakikat pembelajaran bahasa saat ini yang lebih menekankan bukan pada tentang bahasa tetapi bagaimana cara berbahasa.

Kelompok lain adalah istilah yang menunjukkan hasil tes pemahaman dan tes penerapan sama dalam kategori di bawah kriteria. Kategori ini berjumlah delapan istilah yang meliputi *undo, hard copy, margin, layout, beep, dial, cluster, dan blink*. Kelompok istilah ini berarti selain tidak dipahami maknanya juga

hanya sedikit siswa yang mampu menerapkannya dalam berbahasa secara benar. Kesalahan pemaknaan dan penerapan pada kelompok istilah ini lebih banyak karena adanya anggapan makna yang salah. Kata *blink* disamakan maknanya dengan *blank, undo* disamakan dengan *kembali, beep* dianggap hanya bermakna *bunyi*, dan sebagainya. Alternatif ini berupa solusi dan rekomendasi terhadap beberapa istilah komputer yang berkembang dan digunakan di sekolah. Rekomendasi berupa masukan agar istilah tertentu diterima atau ditolak dalam penggunaannya dalam bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini yang menjadi patokan rekomendasi adalah KKM mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah objek, yaitu 70. Dengan demikian bila angka efektivitas 70 atau lebih sebuah kata atau istilah komputer diterima untuk dipergunakan secara efektif dalam berbahasa sedangkan bila angka efektivitas kurang dari 70 dinyatakan ditolak untuk tidak digunakan. Berikut ini disajikan rekomendasi secara lengkap.

Berdasarkan angka efektivitas interferensi yang sudah dipaparkan dan pedoman proses penyerapan istilah, dapat diajukan beberapa alternatif tentang sikap terhadap istilah komputer.

Rekomendasi terhadap Istilah Komputer

No.	Istilah	Efektivitas Interferensi	Pedoman Istilah			Rekomendasi
			Cocok	Singkat	Mudah	
1	<i>Save</i>	98.75	√	√	√	Diterima
2	<i>Delete</i>	98.75	√	√	√	Diterima
3	<i>Open</i>	96.25	√	√	√	Diterima
4	<i>Casing</i>	93.75	√	√	√	Diterima
5	<i>Cancel</i>	92.50	√	√	√	Diterima
6	<i>Size</i>	92.50	√	√	√	Diterima
7	<i>Address</i>	92.50	√	√	√	Diterima
8	<i>Frame</i>	91.25	√	√	√	Diterima
9	<i>Cut</i>	90.00	√	√	√	Diterima
10	<i>Zoom</i>	90.00	√	√	√	Diterima
11	<i>Access</i>	88.75	√	√	√	Diterima
12	<i>Loading</i>	87.50	√	√	√	Diterima
13	<i>Password</i>	87.50	√	√	√	Diterima
14	<i>Error</i>	86.25	√	√	√	Diterima
15	<i>Title</i>	86.25	√	√	√	Diterima
16	<i>Hang</i>	86.25	√	√	√	Diterima
17	<i>Pentium satu</i>	85.00	√	√	√	Diterima
18	<i>Copy paste</i>	83.75	√	√	√	Diterima
19	<i>Insert</i>	83.75	√	√	√	Diterima
20	<i>Email</i>	81.25	√	√	√	Diterima
21	<i>Centrino</i>	80.00	√	√	√	Diterima
22	<i>Edit</i>	78.75	√	√	√	Diterima
23	<i>Memory</i>	78.75	√	√	√	Diterima
24	<i>Background</i>	76.25	√	√	√	Diterima
25	<i>Download</i>	76.25	√	√	√	Diterima
26	<i>Laptop</i>	76.25	√	√	√	Diterima
27	<i>Move</i>	75.00	√	√	√	Diterima
28	<i>Anti-virus</i>	73.75	√	√	√	Diterima
29	<i>Font</i>	71.25	√	√	√	Diterima
30	<i>Click</i>	71.25	√	√	√	Diterima
31	<i>Full screen</i>	68.75	-	-	√	Ditolak
32	<i>Browsing</i>	65.00	-	√	√	Ditolak
33	<i>Install</i>	65.00	√	√	-	Ditolak
34	<i>Dial</i>	65.00	√	√	√	Ditolak
35	<i>Application</i>	65.00	-	√	√	Ditolak
36	<i>Link</i>	62.50	-	√	-	Ditolak
37	<i>Border</i>	60.00	-	√	√	Ditolak
38	<i>Margin</i>	58.75	-	√	√	Ditolak
39	<i>Feature</i>	58.75	-	√	-	Ditolak
40	<i>Hotspot</i>	58.75	-	√	√	Ditolak
41	<i>Wallpaper</i>	58.75	-	√	-	Ditolak
42	<i>Undo</i>	56.25	-	√	-	Ditolak
43	<i>Cluster</i>	53.75	-	√	-	Ditolak
44	<i>Hard copy</i>	52.50	-	√	-	Ditolak
45	<i>Layout</i>	52.50	-	√	-	Ditolak

No.	Istilah	Efektivitas Interferensi	Pedoman Istilah			Rekomendasi
			Cocok	Singkat	Mudah	
46	<i>Caps lock</i>	52.50	-	-	-	Ditolak
47	<i>Soft copy</i>	51.25	-	-	-	Ditolak
48	<i>Spasi rangkap</i>	47.50	-	-	-	Ditolak
49	<i>Beep</i>	42.50	-	√	-	Ditolak
50	<i>Blink</i>	7.50	-	√	-	Ditolak

SIMPULAN DAN SARAN

Bahasa komputer merupakan gejala berbahasa yang tumbuh di masyarakat, khususnya di sekolah-sekolah. Bahasa komputer tumbuh ditandai dengan digunakannya kosakata komputer dalam jumlah yang sangat signifikan pada setiap kegiatan di sekolah. Kegiatan yang menggunakan kosakata komputer ini tidak hanya terbatas pada pembelajaran komputer saja, melainkan pada hampir semua kegiatan. Bahasa komputer cenderung digunakan oleh pihak yang pada mulanya menggunakan perangkat komputer, tetapi lama-lama bergeser penggunaannya pada semua anggota masyarakat berbahasa pada komunitas tertentu.

Karena bahasa komputer ini sudah sangat mempengaruhi perilaku berbahasa di sekolah, beberapa hal perlu diperhatikan bagi pemakai bahasa komputer. *Pertama*, penggunaan bahasa komputer hendaknya memperhatikan lawan bicara agar tidak terjadi kesalahan dalam berkomunikasi. Ini disebabkan karena bahasa komputer baru berkembang dan masih ada pihak yang belum memahami kosakata komputer. *Kedua*, kosakata yang sudah ada padanannya dalam bahasa Indonesia sebaiknya dikurangi penggunaannya untuk menjaga kewibawaan bahasa Indonesia. *Ketiga*, beberapa bentukan kosakata komputer yang tidak sesuai dengan kaidah morfologis dalam bahasa Indonesia hendaknya dihindarkan agar tidak terjadi kekacauan sistem morfologis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2000. (Panitia Pengembangan Bahasa Indonesia)
- Chaer, A. dan Agustina, L. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Collin, S.M.H. 2004. *Dictionary of Computing (Fifth Edition)*. London: Bloombury Publishing.
- Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Satria, S. 2010. *Kamus Istilah Komputer, Kumpulan Istilah Komputer Super Lengkap*. Yogyakarta: Klik Media.
- Sumarsono. 2009. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Sabda