

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Best dalam Sukardi, 2003:157). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang di arahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu (Zuriah, 2006:14). Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.

Penelitian deskriptif kualitatif terkait dengan pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Masalah penelitian deskriptif kualitatif terkait dengan situasi nyata yang sedang dihadapi. Hal ini meliputi banyak metode, yakni survey, studi kasus, studi perbandingan, studi korelasi, studi prediksi, studi pertumbuhan, dan studi kecenderungan. Dalam bidang pendidikan, jenis-jenis penelitian yang tercakup dalam

deskriptif mempunyai manfaat, terutama dalam rangka mengadakan berbagai perbaikan (Ali, 1992:124-133).

Dalam penelitian ini metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk dan sebab-sebab terjadinya alih kode dan campur kode yang terjadi dalam dialog tokoh-tokoh film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa dan implikasi dalam pembelajaran drama di SMA.

## **B. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah dialog film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa. Data penelitian ini adalah satuan bahasa yang merupakan alih kode dan atau campur kode dalam dialog film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa yang dirilis bulan September tahun 2010. Film ini di tulis oleh Monty dan Eric Tiwa, diproduksi oleh Starvision Plus dengan genre komedi, perang, dan musikal yang berdurasi 93 menit 44 detik. Dialog-dialog tokoh yang dianalisis dihasilkan oleh semua pemain dalam film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa dengan 12 pemeran utama yaitu, Sri Mulyani diperankan Tika Project Pop, Kapten Hadi Sugito diperankan Gading Marten, Udjo diperankan Udjo Project Pop, Wiwid diperankan Shanty, Ahok diperankan Odie Project Pop, Tumino diperankan Gugum Project Pop, Togar diperankan Yosi Project Pop, Kopral Jono diperankan Dwi Sasono, Letnan Bowo diperankan Tengku Rifnu Wikana, Yayuk diperankan Masayu Anastasia, Once diperankan Oon Project Pop, dan Letkol Soeharto diperankan Marcell Siahaan.

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik simak dan pencatatan. Dikatakan teknik simak karena dilakukan dengan menyimak, yakni menyimak semua dialog film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa yang berdurasi 93 menit 44 detik. Teknik selanjutnya adalah teknik pencatatan, yakni catatan transkrip data. Catatan transkrip data dilakukan untuk mencatat dialog dari setiap pemeran dalam film *Laskar Pemimpi*. Catatan tersebut, yakni catatan deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif berupa catatan tentang semua ujaran dari setiap pemeran dalam film *Laskar Pemimpi* termasuk konteks yang melatarinya, dan catatan reflektif adalah interpretasi atau penafsiran peneliti terhadap alih kode dan campur kode dalam dialog tokoh film *Laskar Pemimpi*.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik studi dokumentasi, maksudnya cara pengumpulan data yang dilakukan dengan kategorisasi dan klarifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian baik dari sumber dokumen, buku-buku, koran, majalah, dan lain-lain (Nawawi dalam Safitri, 2011:35). Penelitian analisis dokumen atau analisis isi adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap catatan-catatan atau dokumen sebagai sumber data (Zuriah, 2006:15). Zuriah (2006:16) juga mengungkapkan karakteristik penelitian dokumen antara lain

1. penelitian dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam bentuk gambar, rekaman, dan sebagainya;
2. subjek penelitiannya adalah sesuatu barang, buku, majalah dan lain-lain;
3. dokumen sebagai sumber data pokok dalam penelitian yang dilakukan.

Adapun langkah-langkah analisis dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Menyimak dan mencatat semua dialog yang muncul dalam film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa secara keseluruhan termasuk mencatat konteks tuturan.
2. Menandai wacana dialog yang mengandung alih kode dan campur kode dan mendaftarkan data.
  - a. Menandai alih kode dengan tanda AK dan campur kode dengan tanda CK.
  - b. Peneliti mengklasifikasikan bentuk alih kode dan campur kode dengan cara sebagai berikut.
    - 1) Menandai alih kode ekstern dengan tanda AK E dan alih kode intern dengan tanda AK I.
    - 2) Menandai bentuk campur kode kata dengan tanda CK Kt, campur kode frase dengan CK Fr, campur kode klausa dengan tanda CK Kl, campur kode baster dengan tanda CK Bs, campur kode perulangan kata dengan tanda CK PK, dan campur kode ungkapan/idiom dengan tanda CK Ungk.

Sebagai gambaran kajian alih kode dan campur kode tersebut, berikut disajikan indikatornya sebagai acuan peneliti dalam pembahasan.

**Tabel 3.1 Tabel Indikator Alih Kode dan Campur Kode**

No.	Indikator	Sub Indikator	Deskriptor
1.	alih kode	alih kode intern	Berlangsung antarbahasa sendiri (bahasa nusantara), seperti dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa, atau sebaliknya.
		alih kode ekstern	Terjadi antara bahasa sendiri (bahasa nusantara) dengan bahasa asing atau sebaliknya.
2.	campur	campur kode kata	Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari

	kode		bahasa lain yang berupa penyisipan kata (satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri, terjadi dari morfem tunggal atau gabungan morfem).
	campur kode frasa		Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari bahasa lain yang berupa penyisipan frasa (satuan gramatikal yang terdiri atas dua kata atau lebih yang sifatnya tidak predikatif, gabungan itu dapat rapat dapat renggang).
	campur kode baster		Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari bahasa lain yang berupa penyisipan baster (gabungan pembentukan asli dan asing).
	campur kode klausa		Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari bahasa lain yang berupa penyisipan klausa (satuan gramatikal berupa gabungan kata, sekurang-kurangnya terdiri atas subjek dan predikat).
	campur kode perulangan kata		Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari bahasa lain yang berupa penyisipan perulangan kata (proses pembentukan kata dengan mengulang keseluruhan atau sebagian bentuk dasar).
	campur kode ungkapan/idiom		Campur kode dengan menyisipkan unsur-unsur dari bahasa lain yang berupa penyisipan ungkapan/idiom (kontruksi yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna unsurnya).

3.	faktor penyebab alih kode	pembicara atau penutur	Faktor peralihan bahasa datang dari penutur. Kemampuan dan latar belakang penutur dalam berbahasa. Seorang pembicara atau penutur seringkali melakukan alih kode untuk memperoleh keuntungan atau manfaat dari tindakannya tersebut.
		pendengar atau lawan tutur	Penutur ingin mengimbangi kemampuan berbahasa lawan tutur tersebut. Biasanya hal ini terjadi karena kemampuan berbahasa mitra tutur kurang atau karena memang mungkin bukan bahasa pertamanya. Jika lawan tutur itu berlatar belakang bahasa yang sama dengan penutur, maka alih kode yang terjadi berupa peralihan varian (baik regional maupun sosial), ragam, gaya, atau register. Alih kode ini juga dapat dipengaruhi oleh sikap atau tingkah laku lawan tutur.
		perubahan situasi karena hadirnya orang ketiga	Kehadiran orang ketiga atau orang lain yang memiliki latar belakang bahasa berbeda dengan bahasa yang digunakan oleh penutur dan mitra tutur.
		perubahan situasi dari formal ke informal atau sebaliknya	Perubahan situasi bicara dapat menyebabkan terjadinya alih kode. Alih kode yang terjadi bisa dari ragam formal ke informal misalnya dari ragam bahasa Indonesia formal menjadi ragam bahasa santai, atau sebaliknya.
		berubahnya topik	Berubahnya topik pembicaraan antara penutur dan mitra tutur

		pembicaraan	namun masih dalam satu peristiwa tindak tutur.
4	faktor penyebab campur kode	latar belakang sikap penutur	Latar belakang penutur ini berhubungan dengan karakteristik penutur, seperti latar sosial, tingkat pendidikan, atau rasa keagamaan. Misalnya, penutur yang memiliki latar belakang sosial yang sama dengan mitra tuturnya dapat melakukan campur kode ketika berkomunikasi. Hal ini dapat dilakukan agar suasana pembicaraan menjadi akrab.
		Kebahasaan	Latar belakang kebahasaan atau kemampuan berbahasa juga menjadi penyebab seseorang melakukan campur kode, baik penutur maupun orang yang menjadi pendengar atau mitra tuturnya. Selain itu, keinginan untuk menjelaskan maksud atau menafsirkan sesuatu, dan menunjukkan identitas suatu kelompok juga dapat menjadi salah satu faktor yang ikut melatarbelakangi penutur melakukan campur kode.

3. Mengklasifikasikan alih kode dan campur kode.
4. Menentukan penyebab-penyebab alih kode dan campur kode sesuai dengan konteksnya.
  - a. Menandai sebab-sebab alih kode (a) penutur/pembicara dengan P,

- (b) pendengar atau lawan tutur dengan LT, (c) perubahan situasi karena hadirnya orang ketiga dengan PT, (d) perubahan dari situasi formal ke informal atau sebaliknya dengan PS, dan (e) berubahnya topik pembicaraan dengan TP.
- b. Menandai latar belakang campur kode (a) pengaruh sikap penutur dengan SP dan (b) pengaruh kebahasaan dengan K.
5. Peneliti mengartikan penanda alih kode dan campur kode ke dalam bahasa Indonesia.
  6. Menambahkan kode bahasa pada kode-kode yang telah digunakan. Tanda In (bahasa Indonesia), Be (bahasa Belanda), Ing (bahasa Inggris), Ci (bahasa Cina), Ar (bahasa Arab), Jw (bahasa Jawa), Su (bahasa Sunda), Me (bahasa Medan), dan Ma (bahasa Manado).
  7. Mendeskripsikan implikasi alih kode dan campur kode dalam film *Laskar Pemimpi* karya Monty Tiwa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

