

**CAMPUR KODE DALAM VLOG BAYU SKAK BAGIAN *DHOLAN NANG*  
NEW YORK DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**DYAH PERMATA KINANTI DWI AMBARWATI  
NPM 2113041013**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

**CAMPUR KODE DALAM VLOG BAYU SKAK BAGIAN *DHOLAN NANG  
NEW YORK* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMA**

**Oleh**

**DYAH PERMATA KINANTI DWI AMBARWATI**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**pada**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **ABSTRAK**

### **CAMPUR KODE DALAM VLOG BAYU SKAK BAGIAN *DHOLAN NANG NEW YORK* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

**Oleh**

**DYAH PERMATA KINANTI DWI AMBARWATI**

Masalah dalam penelitian ini adalah campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk campur kode dan faktor penyebab terjadinya campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* dan mendeskripsikan implikasi campur kode terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas XI.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan teknik catat. Teknik analisis data dengan beberapa langkah, yaitu (1) mereduksi data dengan memilih hal-hal yang penting dan memfokuskan pada hal-hal pokok, (2) menyajikan data pengelompokan dan penyusunan dengan pola hubungan sehingga mudah untuk dimengerti atau dipahami, dan (3) memverifikasi data dengan penarikan simpulan dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* yang paling sering ditemui adalah campur kode kata. Hal tersebut didukung data campur kode kata sebanyak 81 data. Selain itu, faktor penyebab terjadinya campur kode yang utama ditemui dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* adalah faktor pembicara dan pribadi pembicara. Hal tersebut didukung dengan 34 data faktor pembicara dan pribadi pembicara. Penelitian ini diimplikasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas XI Fase F dan berfokus pada elemen menulis. Materi teks cerpen pada sub-materi menulis teks cerpen berdasarkan kejadian sehari-hari.

**Kata kunci:** *campur kode, vlog, implikasi.*

\

## **ABSTRACT**

### **CODE-MIXING IN BAYU SKAK'S VLOG DHOLAN NANG NEW YORK AND ITS IMPLICATIONS FOR INDONESIAN LANGUAGE LEARNING IN HIGH SCHOOL**

**By**

**DYAH PERMATA KINANTI DWI AMBARWATI**

*The problem in this study is code-mixing in Bayu Skak's vlog section Dholan Nang New York and its implications for Indonesian language learning in high school. The purpose of this study is to describe the forms of code-mixing and the factors causing code-mixing in Bayu Skak's vlog section Dholan Nang New York and to describe the implications of code-mixing for Indonesian language learning in high school grade XI.*

*The research method used is qualitative descriptive research. The data collection techniques used are observation and note-taking techniques. Data analysis techniques involved several steps, namely (1) reducing data by selecting important points and focusing on key issues, (2) presenting data grouping and organization with patterns of relationships so that it is easy to understand, and (3) verifying data through drawing conclusions and data verification.*

*The research results indicate that the most frequently encountered form of code-mixing in Bayu Skak's vlog segment "Dholan Nang New York" is word code-mixing. This is supported by 81 instances of word code-mixing. Additionally, the primary factors causing code-mixing in Bayu Skak's vlog segment "Dholan Nang New York" are the speaker and the speaker's personal characteristics. This is supported by 34 data points related to the speaker and the speaker's personality. This research is implied in Indonesian language learning in high school grade XI Phase F and focuses on the writing element. The short story text material in the sub-material of writing short story texts is based on everyday events.*

**Keywords:** code-mixing, vlog, implications.

Judul Skripsi : CAMPUR KODE DALAM VLOG BAYU  
SKAK BAGIAN *DHOLAN NANG NEW*  
YORK DAN IMPLIKASINYA TERHADAP  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
DI SMA

Nama Mahasiswa : Dyah Permata Kinanti Dwi Ambarwati

Nomor Pokok Mahasiswa : 2113041013

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.  
NIP 196012141984032002

Atik Kartika, S.Pd., M.Pd.  
NIK 231610891018201

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.  
NIP 197003181994032002

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

Sekretaris : Atik Kartika, S.Pd., M.Pd.

Penguji : Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.



### 2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M.Pd.  
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 Juli 2025

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai *citivas academica* Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dyah Permata Kinanti Dwi Ambarwati  
NPM : 2113041013  
Judul Skripsi : Campur Kode dalam Vlog Bayu Skak Bagian *Dholan Nang New York* dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian saya sendiri, serta arahan pembimbing.
2. dalam karya tulis tidak terdapat karya atau pendapat lain yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 25 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Dyah Permata Kinanti Dwi Ambarwati  
NPM 2113041013

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, 21 Desember 2003.

Penulis merupakan anak tunggal, buah hati dari pasangan Wandono dan Padmi Sukanti. Riwayat pendidikan penulis dimulai pada tahun 2008 di TK Aisyiyah 2 Kedaton yang diselesaikan pada tahun 2009. Selanjutnya, melanjutkan ke

jenjang tingkat dasar di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 19 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2018, serta melanjutkan sekolah di SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, penulis menempuh pendidikan sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selain aktif dalam kegiatan akademik, penulis juga terlibat dalam berbagai kegiatan organisasi di tingkat jurusan dan program studi. Pada tahun 2023 penulis diamanahkan sebagai Ikatan Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia (Imabsi). Penulis telah melaksanakan (Pengenalan Lapangan Persekolahan) PLP di SMK Negeri Tanjung Sari dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kertosari, Kecamatan Tanjung Sari, Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 2024.

## MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Balas dendam terbaik adalah menjadikan dirimu lebih baik.”

(Ali bin Abi Thalib)

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur *alhamdulillah* atas segala nikmat yang diberikan Allah *Subhanahuwata 'ala*. Penulis persembahkan karya berharga ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Wandono dan Ibu Padmi Sukanti. Terima kasih telah membesarkan dan mendidik penulis dengan segala perjuangan dan penuh kasih sayang, doa, dan pengorbanan tiada henti, selalu menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah penulis demi terwujudnya keberhasilan sampai saat ini.
2. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing, mengarahkan, membekali penulis dengan ilmu dan nilai kehidupan yang berharga, dan memberikan pengalaman belajar sehingga penulis dapat menyandang gelar sarjana pendidikan.
3. Almater tercinta Universitas Lampung, tempat penulis ditempa untuk tumbuh dan berkembang menjadi insan pendidik yang berintegritas.

## SANWACANA

Puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah *Subhanahuwata 'ala.* yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul *Campur Kode dalam Vlog Bayu Skak Bagian Dholan Nang New York dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA* dapat penulis selesaikan. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
3. Dr. Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dukungan, motivasi, arahan, nasihat, masukan, kritik, saran, dan pengetahuan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Atik Kartika S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dalam memberi motivasi selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dalam memberi motivasi, masukan, saran dan solusi selama proses penyusunan skripsi ini.

7. Bapak, Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah banyak memberikan ilmu, pengetahuan, wawasan dan motivasi selama penulis menjadi mahasiswa.
8. Orang tuaku tercinta, Ibu Padmi Sukanti dan Bapak Wandono dengan kasih sayang tanpa batasnya telah membesarkan, mencintai, mendukung, dan mendoakan dengan sepenuh hati. Terima kasih atas perjuangan yang tidak kenal lelah. Terima kasih selalu mengusahakan kekuatan lebih dari batas kemampuan. Terima kasih atas separuh hidup yang telah dipersembahkan untuk penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini.
9. Keluarga Bedjo Utomo, terkhusus kepada Almarhum Mbah Kakungku Bedjo Utomo dan Mbah Putriku Nurul Sayem, sepupuku tersayang, Mba Elvin, Mba Vira, Mitha, dan Gibran, serta Bulekku tersayang Bulek Sari yang telah memberi dukungan selama masa perkuliahan dan keponakanku tersayang, Faza Athar Assajid yang telah memberikan kebahagiaan dan menghadirkan senyuman di wajah penulis.
10. Kepada seseorang bernama Hilman Zahar, terima kasih telah kebersamai penulis sejak masa mahasiswa baru, menemani selama proses perkuliahan hingga penulis dapat berada di tahap pengerjaan skripsi, menemani dalam keadaan suka maupun duka, senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis, selalu menghibur, mendukung dan membantu penulis dalam berbagai hal.
11. Sahabat-sahabatku grup Halal, Afra Yasmin Syadza, Dhiya Ulhaq Ahmad, Nabila Istiqomah, Dindha Rahmadhiani, Andini Dara Ananti, Celshy Audrielia Rahman, Anindya Zahra Sabila, dan Olanasia Kholifatul Jannah, terima kasih telah kebersamai penulis selama masa perkuliahan, turut serta membantu penulis, dan merangkul penulis ketika kesulitan. Penulis sangat beruntung memiliki sahabat seperti mereka.
12. Sahabat terbaikku, Auliya Dhiya Labibah yang selalu menjadi tempat berbagi cerita dan sumber semangat, yang tak pernah menghakimi penulis ketika penulis berada dititik terendah.
13. Sahabatku sejak SMA, Kamila Hairunina yang menjadi saksi dan menemani penulis dari masa SMA hingga selalu hadir dan menemani penulis pada masa skripsian.

14. Teman-teman KKN dan PLP Desa Kertosari (x), Pinurih Lukitaningtyas, Rof'i Darajat Annisa, Refika Rahma Esa, Sepbrina Larasati, Trisna Amanah, Ihda Zulfa Ardila, Berlianna Asih Yustiana, dan Adelia Jesinta, terima kasih telah memberikan pengalaman berharga selama 40 hari mengabdikan. Terima kasih juga telah menjadi sahabat untuk berbagi cerita hingga saat ini.
15. Seluruh rekan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung angkatan 2021 khususnya kepada Nur Ridha Putri, Tri Puspita Sari, Maria Widhi Majesta Adiwena, Devy Febiola, Muetiah Dwi Sabrina, Rahma Dwi Safitri, Anis Masyaroh, dan Christina Natalia Setyawati, terima kasih telah memberikan dukungan dan kerja sama satu sama lain selama masa perkuliahan.
16. Kepada diri saya sendiri, Dyah Permata Kinanti Dwi Ambarwati dengan penuh rasa syukur saya persembahkan skripsi ini kepada diri saya sendiri, sebuah perjalanan panjang yang tidak hanya penuh tantangan, tetapi juga air mata dan pelajaran berharga. Semoga skripsi ini menjadi saksi atas usaha, dedikasi, dan keberanian untuk terus melangkah, meskipun sering kali merasa ragu. Terima kasih untuk diri saya yang tidak pernah menyerah, yang terus berjuang meski jalan terasa berat.
17. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga semua kebaikan, bantuan, dan perhatian dari orang tua, bapak ibu dosen, keluarga, saudara, dan rekan-rekan kepada penulis dibalas berlipat ganda oleh Allah *Subhanahuwata 'ala*. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari banyak pihak sangat membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca, khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Aamiin yaa rabbal alaamiin*.

Bandar Lampung, 18 April 2025

Dyah Permata Kinanti Dwi Ambarwati  
NPM 2113041013

## DAFTAR ISI

|                                   | Halaman     |
|-----------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL.....</b>        | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>        | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>              | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>             | <b>iv</b>   |
| <b>MENYETUJUI.....</b>            | <b>v</b>    |
| <b>MENGESAHKAN .....</b>          | <b>vi</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>     | <b>vii</b>  |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>        | <b>viii</b> |
| <b>MOTO.....</b>                  | <b>ix</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>           | <b>x</b>    |
| <b>SANWACANA .....</b>            | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>            | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>         | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>      | <b>xvii</b> |
| <br>                              |             |
| <b>I. PENDAHULUAN .....</b>       | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....          | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....         | 9           |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....       | 10          |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....      | 10          |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian..... | 11          |
| <br>                              |             |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>  | <b>12</b>   |
| 2.1 Sociolinguistik.....          | 12          |
| 2.2 Peristiwa Tutur .....         | 14          |
| 2.3 Bilingualisme .....           | 15          |
| 2.3.1 Interferensi .....          | 16          |

|                                                                                   |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2.3.2 Alih Kode.....                                                              | 17         |
| 2.3.3 Campur Kode .....                                                           | 17         |
| 2.3.3.1 Bentuk-Bentuk Campur Kode.....                                            | 20         |
| 2.3.3.2 Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode.....                               | 22         |
| 2.4 Media Vlog (Video Blog) .....                                                 | 29         |
| 2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA .....                                    | 31         |
| <b>III. METODE PENELITIAN .....</b>                                               | <b>35</b>  |
| 3.1 Desain Penelitian .....                                                       | 35         |
| 3.2 Data dan Sumber Data .....                                                    | 36         |
| 3.3 Instrumen Penelitian .....                                                    | 36         |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....                                                  | 36         |
| 3.5 Teknik Analisis Data.....                                                     | 37         |
| <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                                              | <b>45</b>  |
| 4.1 Hasil .....                                                                   | 45         |
| 4.2 Pembahasan.....                                                               | 49         |
| 4.2.1 Bentuk-Bentuk Campur Kode.....                                              | 50         |
| 4.2.2 Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode.....                                 | 78         |
| 4.3 Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA..... | 112        |
| <b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                                | <b>116</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                                                | 116        |
| 5.2 Saran .....                                                                   | 117        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                       | <b>119</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                                              | <b>123</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                                                 | Halaman |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 3.1 Indikator Penelitian Bentuk-Bentuk Campur Kode .....                                                              | 38      |
| 3.2 Indikator Penelitian Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode .....                                                 | 40      |
| 4.1 Hasil Temuan Bentuk Campur Kode dalam Vlog Bayu Skak Bagian <i>Dholan Nang New York</i> .....                     | 46      |
| 4.2 Hasil Temuan Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode dalam Vlog Bayu Skak Bagian <i>Dholan Nang New York</i> ..... | 47      |

## DAFTAR SINGKATAN

### Keterangan:

|       |                                                    |
|-------|----------------------------------------------------|
| Dt    | : Data                                             |
| CKKt  | : Campur Kode Berupa Kata                          |
| CKF   | : Campur Kode Berupa Frasa                         |
| CKB   | : Campur Kode Berupa Baster                        |
| CKPK  | : Campur Kode Berupa Perulangan Kata               |
| CKU/I | : Campur Kode Berupa Ungkapan/Idiom                |
| CKKI  | : Campur Kode Berupa Klausa                        |
| KPK   | : Keterbatasan Penggunaan Kode                     |
| PIP   | : Penggunaan Istilah yang Lebih Populer            |
| PPP   | : Pembicara dan Pribadi Pembicara                  |
| MB    | : Mitra Bicara                                     |
| TTP   | : Tempat Tinggal dan Waktu Pembicaraan Berlangsung |
| MP    | : Modus Pembicaraan                                |
| TPK   | : Topik                                            |
| FDT   | : Fungsi dan Tujuan                                |
| RTB   | : Ragam dan Tingkat Tutur Bahasa                   |
| HPK   | : Hadirnya Penutur Ketiga                          |
| PKP   | : Pokok Pembicara                                  |
| UMH   | : Untuk Membangkitkan Rasa Humor                   |
| USB   | : Untuk Sekadar Bergengsi                          |
| Jaw   | : Jawa                                             |
| Ind   | : Indonesia                                        |
| Ing   | : Inggris                                          |
| Arb   | : Arab                                             |

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa dan komunikasi memiliki hubungan yang sangat erat. Dalam perspektif linguistik dan komunikasi, bahasa diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan manusia untuk menyampaikan pikiran, perasaan, serta informasi kepada sesamanya. Sebaliknya, komunikasi tidak dapat berlangsung tanpa adanya bahasa sebagai media perantaranya (Mailani dkk., 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Keraf (dalam Marlianingsih, 2016) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi antaranggota masyarakat berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Manusia sebagai makhluk sosial tentu memerlukan komunikasi guna terjalinnya interaksi antarsesama makhluk sosial, yang pada akhirnya membentuk hubungan sosial. Dalam kehidupan manusia, bahasa merupakan elemen yang tak terpisahkan. Sebagai alat komunikasi, bahasa dan komunikasi memiliki keterkaitan yang erat, karena bahasa berfungsi untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Pemilihan bahasa yang sesuai akan memudahkan lawan bicara untuk memahami pesan yang disampaikan, kemudian komunikasi dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

Bahasa memiliki peran yang sangat penting sebagai alat komunikasi dalam menjalin interaksi antarindividu. Melalui bahasa, manusia dapat mengungkapkan ide, gagasan, keinginan, perasaan, dan pengalaman kepada sesama. Lebih dari itu, bahasa juga menjadi cermin peradaban dan kebudayaan suatu masyarakat. Dalam kajian linguistik, bahasa dipahami sebagai himpunan lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi dirinya (Mailani dkk., 2022). Sejalan dengan itu, Kridalaksana (dalam Mawarti, 2018) menjelaskan bahwa merupakan cabang ilmu

linguistik yang mengkaji hubungan timbal balik antara perilaku berbahasa dan perilaku sosial masyarakat.

Dengan demikian, bahasa tidak hanya berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, tetapi juga sebagai fondasi utama dalam proses komunikasi sosial. Dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan bahasa selalu berkaitan erat dengan dinamika sosial masyarakat, di mana makna dan tujuan komunikasi ditentukan oleh konteks serta hubungan antarindividu. Pemahaman mengenai fungsi bahasa dalam komunikasi pun tidak dapat dipisahkan dari latar sosial yang melingkupinya. Hal ini semakin menegaskan kedudukan sosiolinguistik sebagai cabang ilmu yang mengkaji bagaimana bahasa dan komunikasi berperan penting dalam membangun interaksi yang efektif serta harmonis di berbagai ranah kehidupan.

Faridah (2019) menyatakan bahwa komunikasi merupakan salah satu syarat utama dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan menjadi kebutuhan mendasar bagi manusia. Setiap aspek kehidupan manusia memerlukan komunikasi sehingga kegagalan dalam proses ini dapat menyebabkan kerenggangan hubungan, kekacauan, serta ketidakharmonisan, baik dalam keluarga, rumah tangga, maupun masyarakat. Komunikasi adalah elemen yang sangat penting dalam kehidupan sosial manusia sejak awal keberadaannya. Melalui komunikasi, maksud atau tujuan seseorang dapat dipahami oleh orang lain. Bahkan, kesepakatan dapat tercapai karena adanya komunikasi. Komunikasi memungkinkan individu-individu saling mengerti apa yang disampaikan oleh satu sama lain. Selain itu, komunikasi juga memungkinkan pemberian dukungan terhadap maksud yang disampaikan, baik dalam bentuk persetujuan maupun kritik konstruktif.

Oleh sebab itu, komunikasi tidak hanya dipandang sebagai proses penyampaian pesan semata, tetapi juga sebagai cerminan dari hubungan sosial yang terbentuk melalui penggunaan bahasa. Dalam konteks ini, studi tentang sosiolinguistik menjadi sangat relevan karena mampu menjelaskan bagaimana bahasa dipilih, digunakan, dan dimaknai dalam berbagai situasi sosial. Keterkaitan antara komunikasi dan sosiolinguistik terletak pada pemahaman bahwa bahasa berperan

sebagai alat utama dalam membentuk interaksi sosial, sekaligus sebagai indikator dinamika masyarakat yang multikultural dan multilingual.

Selanjutnya dengan pernyataan di atas, Suwito (1983) juga menjelaskan bahwa komunikasi dan sosiolinguistik memiliki hubungan yang sangat erat, karena sosiolinguistik mempelajari penggunaan bahasa dalam konteks sosial yang beragam, sementara komunikasi adalah proses penyampaian pesan yang sangat dipengaruhi oleh bahasa yang digunakan dalam situasi sosial tertentu. Sosiolinguistik mengkaji posisi bahasa terkait dengan penggunaannya oleh individu dalam masyarakat. Dengan kata lain, sosiolinguistik memperlakukan bahasa sebagai elemen dalam sistem sosial dan komunikasi, selain itu juga berperan sebagai bagian integral dari masyarakat dan budaya tertentu. Di sisi lain, penggunaan bahasa (*language use*) mengacu pada bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam situasi yang nyata.

Selanjutnya, Chaer dan Agustina (2010) menyebutkan bahwa sosiolinguistik merupakan disiplin ilmu yang menghubungkan sosiologi dan linguistik, dua bidang empiris yang saling berkaitan kuat. Sosiologi mempelajari manusia secara objektif dan ilmiah dalam konteks masyarakat, termasuk institusi-institusi sosial serta berbagai permasalahan yang ada di dalamnya. Di sisi lain, linguistik adalah ilmu yang berfokus pada bahasa sebagai objek utama analisisnya. Maka dari itu,, sosiolinguistik dalam hal ini dapat dipahami sebagai studi yang meneliti bahasa dalam kaitannya dengan penggunaannya dalam masyarakat.

Dalam masyarakat terbuka, peluang terjadinya kontak bahasa sangat besar. Anggota dari suatu kelompok masyarakat dapat berinteraksi dengan anggota dari kelompok masyarakat lain, baik berasal dari satu komunitas maupun lebih. Interaksi ini dapat memengaruhi pemakaian bahasa, baik oleh masyarakat pendatang maupun masyarakat penerima. Ketika kontak bahasa ini berlangsung, maka dapat menimbulkan fenomena kebahasaan berupa bilingualisme dan multilingualisme. (Chaer dan Agustina, 2010).

Bilingualisme merujuk pada kemampuan seseorang dalam menguasai dua bahasa, sementara multilingualisme adalah kemampuan individu dalam menguasai lebih dari dua bahasa. Kemampuan berbahasa ganda atau lebih ini sering dianggap

sebagai keunggulan saat berinteraksi dengan lawan tutur. Kondisi masyarakat yang bilingual sebagai akibat dari adanya kontak bahasa dapat memunculkan fenomena kebahasaan seperti alih kode, campur kode, serta interferensi. Ketiga fenomena tersebut menunjukkan adanya unsur-unsur bahasa lain yang muncul dalam bahasa yang sedang digunakan, meskipun masing-masing memiliki permasalahan dan konsep yang berbeda (Chaer dan Agustina, 2010).

Nababan (1993) menjelaskan bahwa campur kode adalah penggunaan dua bahasa atau lebih secara bersamaan dalam satu tindak tutur tanpa adanya situasi yang secara khusus mengharuskan pencampuran tersebut. Pencampuran bahasa ini biasanya dipengaruhi oleh kebiasaan atau kenyamanan pembicara dan umumnya terjadi dalam situasi yang bersifat informal. Campur kode juga dapat diartikan sebagai pengaplikasian lebih dari satu bahasa dalam suatu interaksi komunikasi dengan tujuan tertentu. Fenomena campur kode ini sangat sering terjadi, dan kemunculannya sering kali dipengaruhi oleh lingkungan yang menjadi latar belakang percakapan. Hubungan antara para penutur dalam percakapan tersebut menjadi faktor utama terjadinya campur kode.

Campur kode berbeda dengan alih kode dan interferensi. Campur kode adalah digunakannya serpihan-serpihan dari bahasa lain dalam menggunakan suatu bahasa, yang mungkin memang diperlukan, Alih kode adalah peristiwa penggantian bahasa atau ragam bahasa oleh seorang penutur karena adanya sebab-sebab tertentu dan dilakukan dengan sadar sehingga tidak dianggap suatu kesalahan atau penyimpangan, sedangkan interferensi merupakan topik dalam sociolinguistik yang terjadi sebagai akibat adanya penggunaan dua bahasa atau lebih dalam masyarakat tutur yang multilingual. Interferensi erat berkaitan dengan masalah alih kode dan campur kode. Peristiwa interferensi juga digunakannya unsur-unsur bahasa lain dalam menggunakan suatu bahasa, yang dianggap sebagai suatu kesalahan karena menyimpang dari kaidah atau aturan bahasa yang digunakan, sedangkan campur kode hal tersebut tidak dianggap sebagai kesalahan karena memang digunakan dalam campur kode (Chaer dan Agustina, 2010).

Fenomena campur kode tidak lepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya. Campur kode merupakan gejala kebahasaan yang terjadi ketika penutur

menggunakan dua atau lebih bahasa dalam satu peristiwa tutur. Terjadinya campur kode tidak terjadi secara acak, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Menurut Suandi (2014), beberapa faktor penyebab terjadinya campur kode antara lain adalah keterbatasan kosa kata dalam bahasa tertentu, keinginan untuk menggunakan istilah yang lebih populer, serta karakter pembicara dan situasi komunikasi. Faktor-faktor tersebut menyebabkan penutur merasa lebih mudah, lebih ekspresif, atau lebih tepat dalam menyampaikan makna melalui campuran bahasa.

Campur kode kini telah menjadi hal yang umum dalam komunikasi masyarakat Indonesia. Fenomena ini dapat terjadi dalam berbagai situasi, baik yang bersifat formal maupun informal. Penggunaan campur kode dapat ditemukan di banyak lingkungan, seperti masyarakat umum, dunia pendidikan, tempat kerja, media cetak, hingga media elektronik. Salah satu media yang sering menjadi wadah bagi terjadinya campur kode adalah vlog. Vlog merupakan jenis konten digital yang diproduksi dan dibagikan melalui platform video, seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan berbagai platform lainnya.

Peneliti memilih untuk meneliti topik campur kode daripada alih kode atau interferensi karena tingginya frekuensi kemunculan campur kode dalam interaksi sehari-hari, khususnya di platform YouTube. Penggunaan campur kode cenderung terjadi secara spontan dalam percakapan, mencerminkan kebiasaan dan kebutuhan komunikasi masyarakat yang memanfaatkan lebih dari satu bahasa secara bersamaan. Hal ini berbeda dengan alih kode yang biasanya berlangsung secara lebih terstruktur antara dua bahasa, serta interferensi yang muncul sebagai dampak dari pengaruh satu bahasa terhadap bahasa lainnya. Campur kode dinilai lebih dinamis dan relevan dalam menggambarkan realitas komunikasi yang umum ditemui.

Vlog pada dasarnya adalah blog yang disampaikan dalam bentuk video, pembuatnya sering disebut vlogger yang berbagi informasi, pengalaman, opini, atau kegiatan mereka secara visual. Vlog adalah salah satu bentuk konten digital yang sangat populer di era media sosial karena kemampuannya untuk menggabungkan visual, audio, dan cerita pribadi dalam cara yang menarik dan

mudah diakses oleh audiens global. secara umum, vlog menawarkan kesempatan untuk berbagi informasi, membangun komunitas, dan menghibur audiens. Selain itu, vlog juga memberi peluang bagi individu untuk mengekspresikan diri.

Perkembangan minat terhadap vlog di Indonesia telah menghadapi lonjakan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Adanya suatu fenomena ini tidak hanya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan platform media sosial, tetapi juga oleh perubahan dalam cara orang berinteraksi dengan konten dan bagaimana mereka mendekati media hiburan serta informasi. Dari banyaknya pembuat konten yang memproduksi vlog, terdapat salah satu seorang aktor, komedian, sutradara, dan youtuber kebangsaan Indonesia, yaitu Bayu Skak dengan nama asli Bayu Eko Moektito dan nama panggung Bayu Skak, lahir di Malang pada 13 November 1993. Bayu Skak dalam YouTube-nya memproduksi konten yang beragam, antara lain video vlog, video edukasi, video review produk, video tutorial dan DIY.

Penulis memilih vlog milik Bayu Skak sebagai objek penelitian karena dalam konten-kontennya sering ditemukan peristiwa campur kode yang dilatarbelakangi oleh berbagai faktor penyebab terjadinya campur kode. Vlog Bayu Skak menampilkan tuturan dan percakapan yang memadukan beragam bahasa, seperti bahasa Indonesia, Jawa, dan Inggris, dalam satu situasi komunikasi. Keberagaman bahasa yang digunakan dalam vlog tersebut memunculkan fenomena campur kode yang dapat diamati secara langsung oleh masyarakat sebagai bentuk praktik kebahasaan dalam konteks nyata dan alami. Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti karena dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana penutur menyesuaikan pilihan bahasa berdasarkan situasi, tujuan komunikasi, maupun identitas sosial dan budaya.

Penelitian campur kode sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Antara lain yaitu (Zahratunisa, 2023), yang berjudul *Alih Kode dan Campur Kode dalam Film MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Penelitian tersebut mencoba mendeskripsikan alih kode dan campur kode yang terjadi dalam film *MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta*. Penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki

hal yang sama dengan penelitian yang dilakukan tersebut, yaitu sama-sama mengkaji campur kode dan mengimplikasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Adapun perbedaan yang termuat di dalam penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah data percakapan yang digunakan penelitian terdahulu merupakan sebuah film, sedangkan penelitian ini mengambil data percakapan yang terjadi dalam vlog.

Penelitian mengenai campur kode juga pernah diteliti oleh (Rahma, dkk., 2022), dengan judul penelitian *Campur Kode pada Bahasa Lisan Pedagang Pasar Tradisional di Bandar Lampung*. Penelitian tersebut meneliti bagaimana campur kode terjadi pada bahasa lisan pedagang pasar tradisional di Bandar Lampung. Penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, yaitu sama-sama mengkaji campur kode. Adapun perbedaan yang dihadirkan peneliti dari penelitian tersebut adalah proses pemerolehan data. Penelitian sebelumnya mendapatkan data secara online dari media sosial Facebook, sedangkan penelitian ini mengambil data tuturan yang terdapat dalam vlog. Selain itu, penelitian terdahulu tidak diimplikasikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA melainkan diimplementasikan secara praktis dalam pembelajaran Sociolinguistik di perguruan tinggi.

Penelitian mengenai campur kode selanjutnya diteliti oleh (Anggraeni, 2021) juga melakukan penelitian tentang campur kode dalam naskah drama berjudul *Campur Kode dalam Naskah Drama Aruk Gugat dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Penelitian ini meneliti bagaimana campur kode muncul dalam naskah drama *Aruk Gugat*. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa campur kode dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti dalam naskah drama. Penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki hal yang sama dengan penelitian yang dilakukan tersebut, yaitu sama-sama mengkaji campur kode dan mengimplikasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Adapun perbedaan yang termuat di dalam penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah data percakapan yang digunakan penelitian terdahulu merupakan sebuah naskah drama, sedangkan penelitian ini mengambil data percakapan dari tuturan yang terdapat dalam vlog.

Berdasarkan sejumlah penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* belum pernah dijadikan objek kajian dalam penelitian sebelumnya sehingga memberikan nilai kebaruan. Selain karena aspek kebaruannya, penelitian ini juga tidak disertai dengan pembahasan mengenai alih kode, sebab fokus utama diarahkan pada fenomena campur kode saja. Vlog dipilih sebagai objek kajian karena merupakan bentuk komunikasi modern yang merekam interaksi secara alami dan otentik. Bayu Skak sendiri merupakan figur publik asal Jawa Timur yang telah dikenal secara nasional dan memiliki pengaruh luas di kalangan masyarakat Indonesia. Bayu Skak sering kali merepresentasikan karakter masyarakat urban bilingual atau multilingual, dengan mencampurkan bahasa daerah (Jawa), bahasa nasional (Indonesia), dan bahasa global (Inggris) secara bersamaan. Fenomena tersebut mencerminkan bentuk campur kode lintas bahasa sekaligus lintas identitas yang khas, sehingga memberikan peluang bagi peneliti untuk melakukan kajian lebih lanjut guna memperkaya temuan serupa di bidang sosiolinguistik.

Campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam sebuah pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, campur kode dapat menjadi alat yang efektif untuk memahami bagaimana peserta didik berinteraksi dalam lingkungan yang beragam bahasa, serta bagaimana mereka mengelola peralihan bahasa sesuai dengan situasi komunikasi yang berbeda. Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan sebagai gerbang utama bagi peserta didik dalam mengakses ilmu pengetahuan. Melalui proses pengembangan dan pembinaan kemampuan berbahasa, peserta didik dapat dibentuk menjadi pribadi yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini dirancang untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA. Penelitian ini mengajak peserta didik untuk lebih peka terhadap dinamika bahasa yang mereka gunakan dan memahami refleksi fenomena tersebut dalam teks sastra, seperti cerpen yang menggambarkan konflik sosial, identitas, dan karakter melalui variasi bahasa. Selain itu, penelitian ini juga mendorong pengembangan kemampuan komunikasi

yang adaptif, kreatif, dan kontekstual, yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan interaksi di lingkungan sosial yang multikultural.

Penelitian ini diimplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kurikulum Merdeka, khususnya pada Capaian Pembelajaran (CP) elemen keterampilan menulis Fase F untuk kelas XI, yang terdapat pada Buku Bahasa Indonesia Bab 3 berjudul “Menggali Nilai Sejarah Bangsa Lewat Cerita Pendek”, tepatnya pada kegiatan pembelajaran IV dengan Tujuan Pembelajaran (TP) menulis cerpen berdasarkan kejadian sehari-hari. Dalam penulisan cerpen, penggunaan variasi bahasa, termasuk campur kode, kerap digunakan untuk memperkuat penggambaran karakter, latar, dan dinamika sosial antar tokoh.

Dengan memahami fenomena campur kode, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan analisis sastra, seperti menelaah peran bahasa dalam mencerminkan identitas sosial serta menunjukkan perbedaan kelas, status, atau latar budaya. Selain itu, vlog merupakan media yang akrab dengan remaja, fenomena campur kode juga dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang sering terlibat dalam interaksi multibahasa. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, siswa dapat menghubungkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan praktik kebahasaan yang terjadi di masyarakat, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks sosial. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York*?
2. Bagaimanakah faktor penyebab terjadinya campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York*?

3. Bagaimanakah implikasi campur kode yang terdapat dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan beberapa hal berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk campur kode yang terdapat dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York*.
2. Mendeskripsikan faktor penyebab terjadinya campur kode yang terdapat dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York*.
3. Mendeskripsikan impikasi hasil penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari segi teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Diharapkan, penelitian ini dapat memperkaya kajian dan pengetahuan di bidang sosiolinguistik, khususnya mengenai campur kode dalam vlog yang ada di kanal YouTube.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA. Selain itu, penelitian ini memberikan masukan untuk merancang rencana dan strategi pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam materi teks cerpen.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah kajian studi sosiolinguistik mengenai campur kode.
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang keberagaman bahasa yang ada di masyarakat. Selanjutnya,

penelitian ini juga dapat menjadi contoh penerapan campur kode yang relevan untuk materi pelajaran teks cerpen di sekolah.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Fokus penelitian ini adalah alih kode dan campur kode yang terjadi dalam tuturan pada dialog Vlog. Vlog yang dianalisis adalah vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* pada media YouTube. Maka dari itu, pembahasan dalam penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup berikut.

1. Campur kode yang terdapat dalam konten Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* akan dikelompokkan berdasarkan bentuk-bentuk campur kode yang diklasifikasikan oleh Suwito, yaitu campur kode dalam bentuk kata, frasa, baster, perulangan kata, ungkapan atau idiom, dan klausa.
2. Faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode yang terdapat dalam konten Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* akan dikelompokkan berdasarkan faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode yang diklasifikasikan oleh Suandi, yaitu faktor penyebab keterbatasan penggunaan kode, penggunaan istilah yang lebih populer, pembicara dan pribadi pembicara, mitra bicara, tempat tinggal dan waktu pembicaraan, modus pembicaraan, topik, fungsi dan tujuan, ragam dan tingkat tutur bahasa, hadirnya penutur ketiga, pokok pembicara, untuk membangkitkan rasa humor, dan untuk sekadar bergengsi.
3. Hasil penelitian mengenai fenomena campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* pada media YouTube digunakan sebagai contoh terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka capaian pembelajaran (CP) bagian kompetensi keterampilan menulis Fase F untuk peserta didik kelas XI pada buku Bahasa Indonesia Bab 3 “Menggali Nilai Sejarah Bangsa Lewat Cerita Pendek” kegiatan pembelajaran IV dengan tujuan pembelajaran menulis cerita pendek berdasarkan kejadian sehari-hari.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Sociolinguistik**

Sociolinguistik menurut Agustina dan Chaer, adalah bidang ilmu antardisiplin yang mengkaji hubungan antara bahasa dan penggunaannya di masyarakat. Bidang ini sering diartikan sebagai studi mengenai karakteristik dan variasi bahasa, serta hubungan antara penutur bahasa dengan fungsi variasi-variasi tersebut dalam suatu komunitas bahasa (Chaer dan Agustina, 2010). Selain itu, sociolinguistik juga melibatkan kajian tentang sifat-sifat variasi bahasa, fungsi-fungsinya, serta para penggunanya, karena ketiga aspek ini saling berinteraksi, mengalami perubahan, dan memengaruhi antarindividu pada masyarakat tutur (Chaer dan Agustina, 2010).

Pemahaman terhadap sociolinguistik tidak hanya terbatas pada aspek kebahasaan semata, tetapi juga mencakup realitas sosial masyarakat yang menggunakannya. Sociolinguistik bukanlah sekadar pembahasan “campuran” antara ilmu bahasa dan sosiologi atau ilmu sosial lainnya, tetapi di dalamnya juga tercakup prinsip-prinsip setiap aspek kehidupan yang berkaitan dengan fungsi sosial dan kultural. Berdasarkan konsep sociolinguistik, masyarakat Indonesia termasuk masyarakat yang dwibahasawan (Suandi, 2014). Sejalan dengan hal tersebut, pemaknaan dan ruang lingkup sociolinguistik juga dijelaskan oleh para ahli melalui berbagai sudut pandang yang memperkaya pemahaman terhadap hubungan antara bahasa dan masyarakat.

Sociolinguistik merupakan cabang linguistik yang mengkaji variasi ujaran dalam konteks sosial. Penelitian sociolinguistik memiliki tujuan guna menjelaskan keterkaitan variasi bahasa dan faktor sosialnya (Chaer dan Agustina, 2010). Ahli lain memberikan pandangan yang berbeda, tetapi dengan makna yang sama, (Munandar, 2018) berbagi pandangannya yang menyebut bahwa sociolinguistik

berperan dalam berbagai aspek yang tidak berhubungan dengan bahasa juga persoalan bahasa. Meskipun definisi para ahli berbeda, keduanya memiliki makna yang serupa. Berdasarkan pandangan tersebut, sosiolinguistik dapat dipahami sebagai bidang kajian yang mempelajari keterkaitan antara bahasa dan kehidupan sosial dengan pendekatan yang bersifat interdisipliner.

Keterkaitan antara bahasa dan masyarakat yang menjadi fokus sosiolinguistik turut memperkuat urgensinya dalam proses pembelajaran bahasa. Pengajaran bahasa memiliki kaitan erat dengan kajian sosiolinguistik karena bahasa tidak terlepas dari penggunaannya dalam masyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa idealnya dilaksanakan dengan mempertimbangkan konteks sosial masyarakat. Selain itu, kebutuhan masyarakat serta cara masyarakat menggunakan bahasa menjadi landasan utama dalam merumuskan tujuan pembelajaran bahasa (Nababan, 1993). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa perlu memperhatikan aspek sosial dan budaya agar peserta didik mampu menggunakan bahasa secara tepat sesuai dengan situasi dan konteks penggunaannya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat digarisbawahi sosiolinguistik merupakan bidang kajian interdisipliner yang mempelajari keterkaitan antara bahasa dan masyarakat dalam berbagai konteks sosial. Sosiolinguistik tidak hanya menelaah bentuk dan variasi bahasa, tetapi juga mengungkap fungsi sosial, budaya, serta latar belakang pengguna bahasa itu sendiri. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, para ahli sepakat bahwa sosiolinguistik membahas fenomena bahasa dalam kaitannya dengan realitas sosial masyarakat tutur. Dengan demikian, sosiolinguistik memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengajaran bahasa yang kontekstual dan sesuai dengan kehidupan masyarakat.

Selain memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, sosiolinguistik juga membawa sejumlah manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu manfaat utamanya adalah meningkatkan kemampuan individu dalam berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif. Dengan memahami ragam bahasa serta latar belakang sosial penuturnya, seseorang dapat menyesuaikan cara berbicara sesuai

konteks, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan tidak menimbulkan kesalahpahaman. Pemahaman ini menjadi penting karena dalam masyarakat yang multibahasa dan multikultural seperti Indonesia, perbedaan latar belakang sosial, usia, tingkat pendidikan, hingga status ekonomi dapat memengaruhi pilihan bahasa maupun gaya berbicara.

## 2.2 Peristiwa Tutar

Interaksi linguistik yang melibatkan satu atau lebih bentuk ujaran antara penutur dan lawan tutur disebut sebagai peristiwa tutur. (Chaer dan Agustina, 2010) mengungkapkan bahwa interaksi antara penutur dan lawan tutur berfokus pada satu topik pembicaraan dan berlangsung dalam konteks waktu, tempat, serta situasi tertentu. Oleh karena itu, peristiwa tutur dapat dipahami sebagai komunikasi yang memanfaatkan bahasa dalam keadaan tertentu dengan suatu tujuan yang ingin dicapai. Sebagai contoh, percakapan antara penjual dan pembeli di pasar pada waktu tertentu yang menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi juga dapat digolongkan sebagai peristiwa tutur. Suatu percakapan akan dianggap sebagai peristiwa tutur jika memenuhi syarat-syarat tertentu.

Berkenaan dengan hal di atas, Hymes (dalam Rusminto, 2020) mengungkapkan apabila ada peristiwa tutur maka wajib mencukupi delapan komponen, huruf pertama dari setiap komponen akan membentuk akronim *SPEAKING*. Berikut adalah penjelasan lebih rincinya.

1. *Setting*, mencakup waktu, tempat, atau kondisi fisik lainnya yang mengelilingi tempat terjadinya peristiwa tutur.
2. *Participants*, mencakup penutur serta lawan tutur yang terlibat dalam percakapan.
3. *Ends*, merujuk pada tujuan atau hasil yang ingin dicapai dalam peristiwa tutur yang berlangsung.
4. *Act sequences*, berhubungan dengan bentuk serta isi pesan yang ingin disampaikan.
5. *Keys*, merujuk pada cara atau sikap penutur dalam menyampaikan pesan, apakah serius, kasar, atau santai.

6. *Instrumentalities*, meliputi saluran dan bentuk tuturan yang digunakan oleh penutur serta mitra tuturnya.
7. *Norms*, adalah aturan atau norma yang berlaku dalam interaksi yang sedang berlangsung.
8. *Genres*, merujuk pada jenis atau register bahasa yang digunakan dalam peristiwa tutur tersebut.

### 2.3 Bilingualisme

Istilah bilingualisme (dalam bahasa Inggris: *bilingualism*) yang dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai kedwibahasaan, secara literal yang memiliki maksud adanya pemanfaatan dua bahasa atau lebih dalam komunikasi, baik secara bergantian maupun bersamaan, untuk menyampaikan maksud tertentu dalam berbagai konteks. Mayoritas manusia termasuk dalam kategori dwibahasawan, yaitu orang yang mampu menggunakan dua atau lebih bahasa saat berkomunikasi. Sebagai seorang dwibahasawan, individu tidak hanya menguasai bahasa ibu, yang biasanya berupa bahasa daerah, tetapi juga memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi (Reni dan Widodo, 2017).

Pernyataan sebelumnya sejalan dengan pernyataan Abdurrahman (2011) ketika adanya interaksi dengan orang lain yang melibatkan penutur menggunakan dua bahasa, maka penutur tersebut disebut berdwibahasa, yang berarti dia menjalankan kedwibahasaan atau bilingualisme. Oleh karena itu, bilingualisme merujuk pada kebiasaan menggunakan dua bahasa dalam komunikasi. Sedangkan, jika membicarakan keterampilan seseorang untuk berdwibahasa, yaitu menguasai dan menggunakan dua bahasa, hal tersebut disebut bilingualitas (dari bahasa Inggris, *bilinguality*).

Mackey dan Fishman (dalam Chaer dan Agustina, 2010), menyatakan bilingualisme didefinisikan perspektif sosiolinguistik sebagai kemampuan berinteraksi seseorang pada orang lain menggunakan dua bahasa secara bergantian. Dalam konteks ini, individu harus menguasai bahasa pertama (B1), yaitu bahasa ibu, serta bahasa kedua (B2), yaitu bahasa asing atau bahasa lainnya, agar dapat menggunakan kedua bahasa tersebut. Di sisi lain, Robert (dalam Chaer

dan Agustina, 2010) memaparkan bilingualisme sebagai kemampuan individu untuk mengaplikasikan dua bahasa dengan tingkat kemahiran yang sama atau mendekati setara, yang secara teknis mencakup pengetahuan tentang kedua bahasa tersebut tanpa memandang tingkat penguasaannya. Peristiwa bilingualisme ini dapat menyebabkan beberapa peristiwa bahasa, seperti interferensi, alih kode, dan campur kode.

### **2.3.1 Interferensi**

Dalam kajian perubahan bahasa, terdapat berbagai mekanisme yang menjadi penyebab terjadinya pergeseran bentuk dan struktur kebahasaan. Salah satu mekanisme yang cukup sering ditemukan adalah interferensi. Perubahan bahasa sering kali dipengaruhi oleh mekanisme yang dikenal dengan interferensi, yang terjadi cukup sering. Fenomena ini umumnya muncul dalam situasi kedwibahasaan dan dianggap sebagai bagian dari gejala ujaran (*parole*), serta biasanya dipandang sebagai bentuk penyimpangan. Interferensi bisa muncul dalam berbagai aspek kebahasaan, mencakup unsur-unsur fonologi, morfologi, sintaksis, leksikon, hingga semantik (Suwito, 1983).

Interferensi merupakan pemakaian unsur dari bahasa lain ketika berbicara dalam suatu bahasa tertentu, yang dianggap sebagai kesalahan karena tidak sesuai dengan kaidah atau aturan tata bahasa yang berlaku. Istilah ini pertama kali dikemukakan oleh Weinreich untuk menjelaskan perubahan pada sistem bahasa akibat adanya kontak atau pengaruh dari unsur bahasa lain yang digunakan oleh penutur dwibahasa. Interferensi juga dapat diartikan sebagai bentuk kekeliruan yang timbul karena pengaruh kebiasaan berbahasa ibu atau dialek tertentu yang dibawa ke dalam penggunaan bahasa atau dialek kedua (Chaer dan Agustina, 2010).

Dalam bidang sociolinguistik, interferensi kerap dibahas sebagai suatu gejala yang berdampak terhadap perubahan sistem bahasa, baik dalam aspek fonologi, morfologi, maupun sintaksis. Kemunculan interferensi dipengaruhi oleh tingkat penguasaan penutur terhadap suatu bahasa, sehingga penggunaan bahasa tersebut menjadi terpengaruh oleh bahasa lainnya. Biasanya, interferensi terjadi ketika

seseorang menggunakan bahasa keduanya, di mana bahasa pertama atau bahasa ibu memberikan pengaruh terhadap pemakaian bahasa kedua tersebut (Chaer dan Agustina, 2010).

### **2.3.2 Alih Kode**

Alih kode terjadi ketika seorang penutur berbicara dalam satu bahasa, sementara lawan tuturnya merespons menggunakan bahasa berbeda hal tersebut berdasarkan pandangan (Suandi, 2014). Fenomena ini juga dijelaskan oleh (Kitu, 2014) sebagai bagian dari fenomena ketergantungan bahasa (*language dependency*) yang sering ditemukan dalam masyarakat multibahasa, sangat jarang ada penutur yang sepenuhnya menggunakan satu bahasa secara eksklusif tanpa memasukkan elemen dari bahasa lain. Sejalan dengan itu, Suwito (1983) mengklasifikasikan alih kode ke dalam dua jenis, yaitu alih kode *intern* dan alih kode *ekstern*.

Menurut Appel (dalam Chaer dan Agustina, 2010), alih kode merupakan perpindahan penggunaan bahasa yang dipengaruhi oleh perubahan suatu situasi. Sebagai contoh, ketika situasi percakapan berubah dari formal menjadi nonformal, seorang penutur bahasa Indonesia dapat beralih ke bahasa Jawa. Di sisi lain, Hymes menjelaskan bahwa alih kode tidak terbatas pada perpindahan antara dua bahasa, tetapi juga dapat melibatkan variasi atau gaya berbeda dalam satu bahasa.

Berkenaan dengan pendapat para ahli, alih kode dapat didefinisikan sebagai fenomena linguistik yang terjadi ketika seorang penutur beralih dari satu bahasa atau ragam bahasa ke bahasa atau ragam lainnya dalam suatu percakapan. Alih kode dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perubahan situasi, konteks formalitas, atau kondisi masyarakat multilingual yang memungkinkan ketergantungan antarbahasa. Fenomena alih kode ini mencerminkan fleksibilitas bahasa dalam menyesuaikan kebutuhan komunikasi di masyarakat.

### **2.3.3 Campur Kode**

Topik alih kode dan campur kode meski sering kali dianggap sama karena kedua fenomena ini umum ditemukan dalam masyarakat bilingual (pengguna dua bahasa) Namun keduanya berbeda, perbedaan utamanya terletak pada tingkat

perpindahan bahasa: alih kode terjadi antar kalimat atau klausa secara sadar, sedangkan campur kode terjadi di dalam satu kalimat dan lebih bersifat tidak sadar. Thelander (dalam Chaer dan Agustina, 2010) mengungkapkan bahwa perbedaan antara alih kode dan campur kode terletak pada cara terjadinya peralihan bahasa dalam percakapan. Alih kode terjadi apabila ada perpindahan dari satu klausa dalam satu bahasa ke klausa lain dalam bahasa berbeda. Sebaliknya, campur kode terjadi ketika percakapan mengandung klausa dan frasa yang bercampur, di mana masing-masing klausa atau frasa tidak lagi berfungsi secara otonom. Perbedaan antara alih kode dan campur kode tersebut semakin memperjelas bagaimana campur kode lebih kompleks dalam penggunaannya, sebab tidak hanya menyangkut struktur bahasa, tetapi juga mencerminkan latar belakang serta karakteristik penuturnya.

Campur kode (*code-mixing*) merupakan gejala ketika seorang penutur menyisipkan unsur dari bahasa lain ke dalam tuturan yang didominasi oleh satu bahasa utama. Fenomena ini kerap kali dipengaruhi oleh faktor-faktor individu penutur, seperti latar belakang sosial, tingkat pendidikan, serta kepercayaan atau religiusitasnya. Situasi terjadinya campur kode umumnya bersifat santai atau informal. Meskipun demikian, campur kode juga dapat timbul karena keterbatasan dalam bahasa yang digunakan, misalnya ketika tidak tersedia padanan ungkapan tertentu, sehingga penggunaan bahasa lain menjadi pilihan meskipun hanya menunjang satu fungsi dalam komunikasi. Dalam konteks ini, campur kode juga dapat dianggap sebagai bentuk konvergensi bahasa (*linguistic convergence*). (Suandi, 2014). Selain dipengaruhi oleh faktor internal penutur seperti latar belakang sosial dan situasi komunikasi, campur kode juga berkaitan erat dengan peran dan tujuan komunikasi dalam masyarakat multibahasa.

Aspek lain dari ketergantungan bahasa (*language dependency*) dalam masyarakat multibahasa adalah munculnya fenomena campur kode (*code-mixing*). Dalam fenomena ini, ketergantungan bahasa ditandai dengan adanya hubungan timbal balik antara peran dan fungsi bahasa. Yang dimaksud dengan peran adalah siapa yang menggunakan bahasa tersebut, sedangkan fungsi bahasa merujuk pada tujuan yang ingin dicapai oleh penutur melalui tuturan mereka. Campur kode

muncul sebagai akibat dari keterkaitan antara peran penutur, bentuk bahasa yang digunakan, dan fungsi bahasa yang ingin dicapai. Artinya, penutur yang berasal dari latar belakang sosial tertentu cenderung memilih bentuk campur kode tertentu untuk mendukung tujuan komunikatif tertentu. Pemilihan bentuk campur kode tersebut dilakukan untuk menunjukkan status sosial dan identitas pribadi penutur dalam masyarakat (Suwito, 1983).

Seorang penutur yang memiliki kemampuan dalam beberapa bahasa cenderung memiliki peluang lebih besar untuk melakukan campur kode dibandingkan dengan penutur yang hanya menguasai satu bahasa. Namun, hal ini tidak serta-merta menunjukkan bahwa penutur multibahasa akan lebih sering melakukan campur kode. Sebab, tujuan yang ingin dicapai oleh penutur melalui tuturannya sangat berperan dalam menentukan pilihan bahasanya. Dengan kata lain, jika seorang penutur memilih untuk melakukan campur kode, maka pilihan tersebut dianggap selaras dengan maksud atau tujuan komunikatif yang ingin ia capai. (Suwito, 1983).

Adapun menurut (Murniati dkk., 2015), campur kode merujuk pada penggunaan bahasa yang melibatkan potongan-potongan kode. Hal ini melibatkan penggunaan dua bahasa atau lebih secara bersamaan tanpa alasan tertentu, dan biasanya terjadi dalam keadaan santai maupun formal. Pendapat lain mengenai campur kode dijelaskan oleh (Sihombing dan Arfanti, 2024) yang menyatakan bahwa seiring berjalannya waktu bahasa terus berkembang, dan perkembangan tersebut menyebabkan interaksi dengan bahasa-bahasa lain. Hubungan dengan bahasa lain dapat memperkaya bahasa tersebut, yang sering disebut dengan campur kode (*mixing code*).

Berdasarkan uraian dari berbagai pendapat tersebut, dapat diuraikan bahwa campur kode (*code-mixing*) merupakan fenomena linguistik yang terjadi ketika seorang penutur menyisipkan unsur dari bahasa lain ke dalam tuturan berbahasa utama secara tidak sadar, baik dalam bentuk kata, frasa, maupun klausa. Fenomena ini umum terjadi dalam masyarakat bilingual atau multibahasa, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti latar belakang sosial, tujuan komunikasi, kebiasaan, serta situasi dan konteks pembicaraan. Campur kode juga

mencerminkan identitas, status sosial, dan kecenderungan penutur dalam beradaptasi terhadap perkembangan bahasa. Dengan demikian, campur kode tidak hanya merupakan peristiwa kebahasaan, tetapi juga menjadi cerminan dari dinamika sosial dan budaya dalam masyarakat penutur.

### 2.3.3.1 Bentuk-bentuk Campur Kode

Fenomena penggunaan dua bahasa atau lebih dalam satu tuturan merupakan campur kode. Fenomena demikian sangat sering terjadi, terutama di daerah yang multikultural dan memiliki kontak bahasa yang intens. Campur kode muncul sebagai akibat dari interaksi sosial yang kompleks antara penutur bahasa yang berbeda. Suwito, (1983) memaparkan bahwa campur kode berdasarkan unsur kebahasaannya dapat diklasifikasikan menjadi enam bentuk.

#### 1. Campur kode dengan penyisipan unsur-unsur yang berbentuk kata

Kata adalah unit bahasa yang berdiri sendiri, yang terbentuk dari satu morfem atau gabungan beberapa morfem (Puspita dkk., 2018). Contoh campur kode yang melibatkan penyisipan unsur-unsur berwujud kata sebagai berikut.

“Kuwe ojo geer ngono. Paling yo de’e apik karo kabeh wong, delok story WA de’e seneng nuduhake.”

(Terjemahan: Jangan GEER (gede rasa) begitu. Mungkin saja dia baik ke semua orang, lihat saja story WA-nya, dia suka membagikan kebahagiaan.)

Kalimat sebelumnya adalah contoh campur kode yang melibatkan penyisipan unsur-unsur berbentuk kata. Terdapat kata "paling" berasal dari bahasa Jawa, apabila diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu "mungkin".

#### 2. Campur kode dengan penyisipan unsur-unsur yang berbentuk frasa

Frasa merupakan satuan gramatikal yang terdiri atas dua kata atau lebih yang memiliki sifat prediktif, dan gabungan tersebut bisa bersifat rapat atau renggang Kridalaksana (dalam Puspita dkk., 2018). Contoh campur kode yang melibatkan penyisipan unsur-unsur berwujud frasa sebagai berikut.

“Karena kami sudah cukup akrab, akhirnya saya dan dia *dholan* bareng.”

(Terjemahan: Karena kami sudah cukup akrab, akhirnya saya dan dia main bersama)

Kalimat sebelumnya adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur-unsur berbentuk frasa. Kalimat dalam contoh tersebut, terdapat frasa *dholan bareng* menggunakan bahasa Jawa dan jika diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu main bersama.

3. Campur kode dengan penyisipan unsur-unsur yang berbentuk baster

Baster merujuk pada bentuk yang tidak asli, yang terbentuk akibat penggabungan afiksasi bahasa Indonesia dengan unsur-unsur dari bahasa lain yang dipadukan dengan unsur-unsur bahasa Indonesia (Puspita dkk., 2018). Contoh campur kode yang melibatkan penyisipan unsur-unsur berwujud baster sebagai berikut.

“Tim kantor setuju untuk *shopping bareng* di mal pada hari minggu.”

Kalimat sebelumnya adalah contoh campur kode dengan penyisipan unsur-unsur berbentuk baster. Dalam contoh kalimat, terdapat gabungan kata *shopping bareng*, dua kata tersebut adalah gabungan bahasa Inggris “shopping” dan bahasa Indonesia “bareng”. Gabungan kata tersebut membentuk satu kesatuan yang memiliki makna tersendiri.

4. Campur kode dengan penyisipan unsur-unsur yang berbentuk perulangan kata

Perulangan merupakan proses dibentuknya suatu yang diulang dari kata dasar atau keseluruhan bentuk dasar (Puspita dkk., 2018). Contoh campur kode dengan yang melibatkan penyisipan unsur-unsur berwujud perulangan kata sebagai berikut.

“Sampeyan ojo *nesu-nesu*, mengko cepet tuwo.”

Kalimat sebelumnya adalah contoh campur kode dengan adanya sisipan beberapa unsur kata yang diulang. Terdapat sisipan kata yang diulang bahasa Jawa pada kalimat yang dijabarkan, *nesu-nesu* merupakan bentuk perulangan kata yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti “marah-marah”.

5. Campur kode dengan penyisipan unsur-unsur yang berbentuk ungkapan atau idiom

Idiom merupakan suatu konstruksi yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berhubungan, yang mana setiap bagian memiliki makna hanya karena bergabung dengan unsur lainnya. Makna keseluruhan konstruksi ini tidak dapat disimpulkan dari gabungan makna bagian-bagiannya Kridalaksana (dalam Puspita dkk., 2018). Contoh campur kode yang menyertakan penyisipan unsur-unsur berwujud ungkapan atau idiom sebagai berikut.

“Setiap hari itu harus punya tujuan dan tepat waktu, karena *times is money*.”

Kalimat di atas adalah contoh campur kode yang menyisipkan unsur-unsur berbentuk ungkapan atau idiom. Di dalamnya, terdapat penyisipan ungkapan *times is money* dari bahasa Inggris, memiliki arti waktu memiliki nilai yang sangat tinggi, sama seperti uang. Setiap waktu yang terbuang atau tidak dimanfaatkan dengan baik dianggap sebagai kehilangan peluang untuk mendapatkan keuntungan atau produktivitas.

6. Campur kode dengan penyisipan unsur-unsur yang berbentuk klausa  
Klausa adalah satuan gramatikal yang mengandung predikat dan berpotensi menjadi kalimat (Puspita dkk., 2018). Contoh campur kode yang menyertakan penyisipan unsur-unsur berwujud klausa sebagai berikut.

“Ibu tidak datang ke acara kondangan kemarin, *soale omahe adoh tenan*.”

(Terjemahan: Ibu tidak datang ke acara kondangan kemarin, karena rumahnya sangat jauh.)

Kalimat sebelumnya adalah contoh campur kode yang menyisipkan unsur-unsur berbentuk klausa. Dalam contoh kalimat, terdapat penyisipan klausa *soale omahe adoh tenan* dari bahasa Jawa, dan memiliki arti dalam bahasa Indonesia yaitu “karena rumahnya sangat jauh”.

### 2.3.3.2 Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode

Campur kode, serupa dengan alih kode, tidak tiba-tiba muncul secara spontan, hal ini dilatarbelakangi oleh faktor-faktor yang membentuk penyebabnya. Suandi,

(2014) mengungkapkan bahwa terdapat dua hal yang melatarbelakangi terjadinya peristiwa campur kode.

#### 1. Keterbatasan Penggunaan Kode

Campur kode yang disebabkan oleh keterbatasan kode terjadi ketika seorang penutur tidak mengetahui atau tidak menemukan padanan yang sesuai, baik dalam bentuk kata, frasa, maupun klausa, dalam bahasa utama yang sedang digunakan. Contoh faktor penyebab campur kode keterbatasan penggunaan kode sebagai berikut.

“Kemarin aku coba *install* aplikasinya, tapi tiba-tiba *crash* dan semua datanya ke-*reset*.”

Kata-kata seperti *install*, *crash*, dan *reset* tidak memiliki padanan yang sama kuat, singkat, dan lazim digunakan dalam bahasa Indonesia. Meskipun ada terjemahan seperti memasang, rusak mendadak, atau mengulang, penutur tetap memilih istilah aslinya karena dianggap lebih praktis dan akurat. Ini merupakan campur kode karena keterbatasan kosakata dalam bahasa Indonesia untuk konteks teknologi.

#### 2. Penggunaan Istilah yang Lebih Populer

Dalam kehidupan sosial, beberapa kosakata dianggap memiliki padanan yang lebih populer atau lebih lazim digunakan oleh masyarakat. Contoh faktor penyebab campur kode penggunaan istilah yang lebih populer sebagai berikut.

“Sekarang kita fokus ke *deadline* dulu, nanti lanjut bahas yang lain.”

*Deadline* berarti batas waktu. Namun, kata ini lebih populer dan sering digunakan dalam dunia kerja dibanding padanannya, sehingga dipilih demi efisiensi dan gaya komunikasi profesional yang umum.

#### 3. Pembicara dan Pribadi Pembicara

Pembicara terkadang sengaja melakukan campur kode saat berkomunikasi dengan mitra bahasanya karena memiliki tujuan tertentu. Apabila dilihat dari sisi pribadi pembicara, terdapat berbagai alasan di balik penggunaan campur kode, misalnya keinginan untuk mengalihkan suasana percakapan, terutama dari suasana yang formal dan kaku menjadi lebih santai dan lepas

dari keterikatan ruang maupun waktu. Selain itu, kebiasaan dan situasi yang bersifat santai juga sering menjadi penyebab pembicara beralih dari satu bahasa ke bahasa lainnya dalam suatu percakapan. Contoh faktor penyebab campur kode pembicara dan pribadi pembicara sebagai berikut.

“Dexter itu lucu banget, *arek Suroboy*!”

*Arek Suroboy* (anak Surabaya) adalah bentuk campur kode dari bahasa Jawa karena Bayu Skak ingin menunjukkan identitas kedaerahannya sebagai orang Jawa Timur, dan ini merupakan bagian dari karakter dan pribadi yang ingin ia tampilkan di publik.

#### 4. Mitra Bicara

Mitra Bicara dapat berupa individu atau kelompok. Dalam masyarakat bilingual, seorang pembicara yang awalnya menggunakan satu bahasa dapat melakukan campur kode menggunakan bahasa lain dengan mitra bicaranya yang memiliki latar belakang daerah yang sama. Contoh faktor penyebab campur kode mitra bicara sebagai berikut.

Seorang guru yang sedang berbicara dengan siswa internasional:

“Okay, kita mulai pelajarannya ya. Hari ini kita belajar tentang *ecosystem*, atau dalam bahasa Indonesia itu ekosistem.”

Dalam tuturan di atas campur kode terjadi karena menyesuaikan dengan kemampuan bahasa mitra bicara, yaitu siswa asing.

#### 5. Tempat Tinggal dan Waktu Pembicaraan Berlangsung

Faktor ini berkaitan dengan konteks situasional saat tuturan berlangsung, seperti lokasi geografis, lingkungan sosial, dan waktu terjadinya pembicaraan. Campur kode dapat terjadi karena penutur berada di tempat yang secara sosial atau linguistik mendorong penggunaan lebih dari satu bahasa. Contoh faktor penyebab campur kode tempat tinggal dan waktu pembicaraan berlangsung sebagai berikut.

“Jadi kita tadi *explore* sekitar Shibuya, sempet makan ramen juga, terus jalan ke Shibuya *crossing* yang *iconic* banget!”

Karena lokasi pembicaraan berada di Jepang, dan suasana vlog ditujukan untuk publik yang terbiasa dengan istilah populer, maka penutur menyisipkan campur kode berupa bahasa Inggris. Istilah *explore* dan

*iconic* sering digunakan dalam dunia konten wisata atau travel, sehingga dianggap lebih tepat secara konteks waktu dan tempat.

#### 6. Modus Pembicaraan

Modus pembicaraan merujuk pada media atau cara yang digunakan dalam berkomunikasi. Komunikasi lisan, seperti dalam percakapan langsung, melalui telepon, atau media audiovisual, cenderung menggunakan ragam bahasa yang tidak formal. Sebaliknya, komunikasi dalam bentuk tulisan, misalnya surat resmi, artikel surat kabar, atau karya ilmiah, umumnya menggunakan ragam bahasa yang formal. Campur kode lebih sering ditemukan dalam komunikasi lisan dibandingkan dengan komunikasi tulisan. Contoh faktor penyebab campur kode modus pembicaraan sebagai berikut.

“Oke *guys*, hari ini kita bakal jalan-jalan ke *museum*. *Let’s go!* Aku udah siapin tiketnya *online*, jadi tinggal masuk aja.”

Dalam tuturan tersebut terdapat campur kode berupa kata/ungkapan dari bahasa Inggris seperti *guys*, *let’s go*, dan *online*. Karena vlog menggunakan modus lisan audiovisual, pembicara merasa bebas menggunakan ungkapan asing yang populer tanpa harus menyesuaikan dengan kaidah formal.

#### 7. Topik

Salah satu penyebab terjadinya campur kode adalah faktor topik pembicaraan. Topik yang bersifat ilmiah umumnya disampaikan menggunakan bahasa yang formal. Sementara itu, topik yang tidak bersifat ilmiah lebih sering disampaikan secara bebas dan santai dengan ragam bahasa nonformal. Dalam penggunaan ragam nonformal inilah kerap muncul sisipan unsur dari bahasa lain. Selain itu, percakapan yang berkaitan dengan topik nonilmiah atau keseharian cenderung berlangsung dalam suasana santai, dan suasana santai inilah yang sering menjadi pemicu terjadinya campur kode. Contoh faktor penyebab campur kode topik sebagai berikut.

Topik Teknologi (Vlog Gadget Review)

“Jadi guys, ini HP-nya udah support fast charging dan refresh rate-nya 120Hz, cocok banget buat gaming!”

Campur kode seperti *fast charging*, *refresh rate*, dan *gaming* muncul karena topiknya membahas teknologi. Istilah-istilah tersebut lebih lazim digunakan dalam bahasa Inggris, dan seringkali tidak punya padanan yang umum di bahasa Indonesia.

#### 8. Fungsi dan Tujuan

Pemilihan bahasa dalam suatu percakapan didasarkan pada tujuan komunikasi yang ingin dicapai. Fungsi bahasa merujuk pada bentuk ungkapan yang sesuai dengan maksud tertentu, seperti memberi perintah, menawarkan sesuatu, menyampaikan pengumuman, menegur, dan sebagainya. Pembicara cenderung menyesuaikan penggunaan bahasa dengan fungsi yang diinginkannya, bergantung pada konteks dan situasi komunikasi yang terjadi. Campur kode bisa muncul ketika situasi dianggap tidak selaras atau kurang tepat dengan bahasa yang sedang digunakan. Oleh karena itu, campur kode mencerminkan adanya hubungan timbal balik antara fungsi bahasa yang sesuai konteks dan situasi dalam penggunaan lebih dari satu bahasa. Contoh faktor penyebab campur kode fungsi dan tujuan sebagai berikut.

Vlog Hiburan:

“Wah *guys*, ini tempatnya *cozy* banget, *aesthetic*, dan *Instagramable*! Gak nyesel kesini, *trust me*!”

Kata-kata seperti *cozy*, *aesthetic*, dan *Instagramable* digunakan bukan karena keterbatasan kata, tetapi digunakan dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens milenial, memberi kesan gaul atau kekinian, dan membuat suasana lebih ringan dan santai.

#### 9. Ragam dan Tingkat Tutur Bahasa

Dalam berkomunikasi, pemilihan ragam dan tingkat tutur bahasa sering kali dipengaruhi oleh siapa mitra bicaranya. Pertimbangan terhadap mitra bicara ini mencerminkan sikap penutur terhadap topik yang dibahas atau kesesuaian dengan situasi tertentu. Campur kode cenderung lebih banyak ditemukan dalam penggunaan ragam bahasa yang nonformal maupun

dalam tutur bahasa daerah, dibandingkan dengan penggunaan bahasa yang bersifat formal atau berstatus tinggi. Contoh faktor penyebab campur kode ragam dan tingkat tutur bahasa sebagai berikut.

#### Vlog Santai (Gaya Kasual)

“Pokoknya trip kali ini bener-bener *mind blowing* sih, parah!”

Penutur menggunakan frasa *mind blowing* sebagai ekspresi kekaguman yang lebih ekspresif dan santai. Penggunaan ini sesuai dengan tingkat tutur informal, akrab, dan bernuansa anak muda, yang memicu campur kode dari bahasa Inggris.

#### 10. Hadirnya Penutur Ketiga

Dua individu yang berasal dari etnis yang sama biasanya akan berkomunikasi menggunakan bahasa yang berasal dari kelompok etnis mereka. Tetapi, ketika dalam percakapan itu muncul orang ketiga dengan latar belakang bahasa yang berbeda, maka umumnya kedua orang tersebut akan berpindah kode ke bahasa yang dipahami oleh orang ketiga tersebut. Peralihan bahasa ini dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan suasana yang lebih netral sekaligus sebagai bentuk penghormatan terhadap kehadiran orang ketiga tersebut. Contoh faktor penyebab campur kode hadirnya penutur ketiga sebagai berikut.

Percakapan Lisan Seorang guru berbicara kepada muridnya dalam bahasa Indonesia, lalu ada tamu asing datang ke ruang kelas:

“Anak-anak, *please be quiet*, kita ada *guest* dari Australia.”

Guru mencampur bahasa Inggris karena ada penutur ketiga (tamu asing) yang hadir. Tujuannya agar tamu tersebut paham, sekaligus menunjukkan kesopanan dan kemampuan bahasa internasional.

#### 11. Pokok Pembicara

Pokok pembicaraan atau topik merupakan faktor dominan yang menentukan terjadinya campur kode. Ketika topik yang dibahas berkaitan erat dengan istilah asing, budaya asing, atau konteks tertentu, maka penutur cenderung mencampurkan kode bahasa asing (misalnya bahasa Inggris). Contoh faktor penyebab campur kode pokok pembicara sebagai berikut.

Pokok pembicara mengenai teknologi

“Aku baru aja update software di laptop, biar performanya makin smooth.”

Penutur membahas topik teknologi, sehingga kata seperti update, software, dan smooth digunakan karena lebih sesuai dan sering dipakai dalam ranah teknologi.

## 12. Untuk Membangkitkan Rasa Humor

Pemimpin rapat sering menggunakan campur kode sebagai strategi untuk meredakan ketegangan yang muncul saat proses pemecahan masalah atau untuk mengatasi kejenuhan akibat diskusi yang berlangsung terlalu lama, dengan menyisipkan unsur humor. Sementara itu, bagi seorang pelawak, penggunaan campur kode berfungsi untuk menghibur dan menciptakan kepuasan bagi para penontonnya. Contoh faktor penyebab campur kode untuk membangkitkan rasa humor sebagai berikut.

“Nek awakmu ngimpi dadi bule, kudu siap karo cuaca. Ojo ngira winter iku romantis, lha nek idungmu mambu balsem, kuwi tandane flu cinta... hahaha!”

Tuturan tersebut mencampurkan bahasa Jawa (*nek awakmu, kudu siap, ojo ngira, kuwi tandane*) dan bahasa Indonesia (cuaca, romantis, flu). “Flu cinta” merupakan plesetan lucu dari penyakit flu akibat cuaca dingin, yang dibungkus dengan istilah penuh gaya dan humor. Bayu Skak menggunakan campur kode untuk mencairkan suasana dan menghibur audiens dengan guyonan khas arek Jawa yang tetap relevan di konteks luar negeri (cuaca dingin di New York).

## 13. Untuk Sekadar Bergengsi

Beberapa penutur melakukan campur kode semata-mata untuk menunjukkan gengsi. Penggunaan campur kode dalam situasi ini tidak didasarkan pada kebutuhan komunikasi yang nyata, karena faktor-faktor seperti situasi, mitra bicara, topik pembicaraan, maupun kondisi sosiosituasional lainnya sebenarnya tidak menuntut adanya campur kode. Dengan kata lain, pemakaian bahasa tersebut tidak relevan secara kontekstual maupun situasional, tetapi lebih bertujuan untuk kesan sosial

tertentu. Contoh faktor penyebab campur kode untuk sekadar bergengsi sebagai berikut.

“Kemarin aku habis meeting bareng tim marketing, sekalian brainstorming ide baru buat campaign bulan depan.”

Kata-kata seperti *meeting*, *brainstorming*, *campaign* merupakan istilah Bahasa Inggris yang sudah memiliki padanan bahasa Indonesia, namun tetap digunakan. Penutur menyisipkannya agar terdengar profesional, modern, dan intelek, terutama dalam konteks kerja atau bisnis.

Kemampuan berbahasa seorang penutur juga dapat menjadi pemicu yang memengaruhi terjadinya fenomena campur kode. Penutur yang memiliki kemampuan dalam beberapa bahasa cenderung lebih sering mencampur kode dibandingkan dengan penutur yang memiliki kemampuan untuk menguasai satu atau dua bahasa. Meskipun demikian, penguasaan lebih banyak bahasa tidak selalu menunjukkan bahwa seorang penutur akan lebih sering mencampur kode. Pada penutur bilingual, penggunaan campur kode juga ditentukan oleh tujuan komunikasi, seperti untuk menjelaskan atau menafsirkan sesuatu.

## 2.4 Media Vlog (Video Blog)

Vlog, atau video blog, adalah salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan ide, aspirasi, dan kreativitas. Dalam pembuatan vlog, diperlukan konsistensi pada berbagai aspek, seperti konsep, konten, pengaturan, hingga proses pengeditan. vlogging, singkatan dari Video-Blogging, adalah aktivitas blogging yang memanfaatkan media video sebagai sarana utama, menggantikan teks atau audio. Untuk melakukan kegiatan ini, seseorang dapat memanfaatkan perangkat sederhana seperti ponsel berkamera, kamera digital dengan fitur perekaman video, atau kamera berharga terjangkau yang dilengkapi mikrofon, sehingga menjadikannya mudah diakses oleh siapa saja. (Adzandini dan Ma'mur, 2019)

Sejalan dengan pendapat di atas, (Khofifah dkk., 2023) mengungkapkan bahwa fenomena alih kode dan campur kode memiliki hubungan erat dengan kehidupan

masa kini. Fenomena tersebut dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, misalnya buku fiksi dan nonfiksi, lagu, acara televisi, vlog, maupun aktivitas sehari-hari lainnya. Dalam vlog, fenomena alih kode dan campur kode mencerminkan kejadian serupa yang kerap terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai salah satu jenis video yang sering ditemukan di YouTube, vlog menjadi contoh nyata dari fenomena tersebut (Yanti dkk., 2020). Hal ini menjadikan vlog sebagai media yang tidak hanya mencerminkan praktik kebahasaan sehari-hari, tetapi juga memungkinkan penuturnya untuk menggunakan bahasa secara bebas sesuai dengan karakteristik dan tujuan komunikasinya.

Vlog memiliki karakteristik yaitu lebih bersifat pribadi daripada jenis video lainnya, sehingga naravlog biasanya bebas untuk mengekspresikan diri, mengungkapkan pendapatnya, dan sebagainya di dalam video. Saat ini, vlog telah menjadi jenis video yang digemari oleh kalangan masyarakat Indonesia, terutama dengan hadirnya para YouTuber Indonesia yang sangat inovatif dalam mengekspresikan ide-ide mereka melalui video yang juga dinyatakan oleh Yanti dkk. (2020). Berkenaan dengan hal tersebut (Rumalean dkk., 2023) menyatakan bahwa YouTube, sebagai platform media sosial berbasis video, memiliki pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat saat ini. Salah satu jenis konten yang ada di YouTube adalah video *blogging*, atau yang lebih dikenal dengan vlog. Dalam hal ini, vlog merupakan video yang berfungsi sebagai blog untuk menyampaikan berbagai informasi. Ketika seorang naravlog membuat konten, mereka akan mendokumentasikan kegiatan mereka dengan suatu tujuan yaitu untuk memberikan banyaknya informasi dan edukasi kepada para penonton. Selain memiliki tujuan, vlog juga memiliki fungsi dan manfaat.

Media vlog memiliki berbagai fungsi dan manfaat yang mendukung proses pembelajaran. Di antaranya adalah: (1) mempermudah proses belajar peserta didik serta mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, (2) memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, terutama untuk konsep-konsep yang bersifat abstrak, (3) meningkatkan minat dan perhatian peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Peserta didik pun lebih aktif terlibat, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan

aktivitas lain seperti mengamati, mempraktikkan, hingga mendemonstrasikan, (4) melibatkan berbagai indra dalam proses belajar, sehingga jika ada satu indra yang kurang optimal, dapat ditutupi oleh kekuatan indra lainnya, (5) mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta (6) menjembatani antara teori dan kenyataan di lapangan (Rusman, 2013).

Berdasarkan uraian dari berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa vlog merupakan media digital yang bersifat personal dan fleksibel yang digunakan untuk menyampaikan ide, informasi, serta ekspresi diri melalui format video. Sebagai bagian dari aktivitas video blogging (vlogging), vlog tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif, komunikatif, dan inspiratif. Vlog memudahkan penutur atau naravlog untuk menampilkan realitas kehidupan sehari-hari secara bebas, termasuk dalam praktik kebahasaan seperti alih kode dan campur kode yang mencerminkan dinamika sosial masyarakat bilingual. Selain itu, vlog juga bermanfaat dalam proses pembelajaran karena mampu menarik perhatian, mengaktifkan berbagai indra, dan mengaitkan teori dengan praktik, sehingga menjadi media pembelajaran yang efektif dan interaktif.

## **2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA**

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sengaja, terstruktur, dan terencana dengan tujuan yang sudah ditentukan sebelum proses dimulai. Pelaksanaannya dilakukan secara terkontrol dengan tujuan untuk menciptakan proses belajar pada individu. Hamalik (2011) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terorganisir dari berbagai elemen, seperti faktor manusia, materi, fasilitas, peralatan, dan prosedur, yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kesatuan ini saling berkaitan sehingga jika salah satu unsur dikurangi atau dihilangkan, hal tersebut dapat mengurangi kelengkapan dan memperlambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses yang dijalani oleh peserta didik dan pendidik, baik secara individu maupun berkelompok, dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang memperhatikan aspek lingkungan. Dalam hal

ini, pembelajaran Bahasa Indonesia berperan sebagai gerbang awal peserta didik dalam mengakses ilmu pengetahuan. Melalui proses pengembangan dan peningkatan kemampuan berbahasa, peserta didik dapat dibentuk menjadi pribadi yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Pribadi Pancasila tersebut meliputi ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berimanan, kreatif dan berpikir kritis, semangat gotong royong, mandiri, serta berkebinekaan global. (Agustina, 2023).

Saat ini, Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional. Kurikulum ini merupakan salah satu kebijakan yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim. Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai suatu inovasi dalam pendidikan guna memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut, Ariga (2023) menyatakan bahwa dasar hukum penerapan Kurikulum Merdeka terdapat dalam Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022, yang mengatur Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. SKL merupakan kriteria minimum yang mencakup aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan, yang menggambarkan kemampuan yang dicapai peserta didik pada akhir jenjang pendidikan. SKL ini menjadi pedoman dalam penerapan Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, dan Kurikulum Merdeka.

Konsep Kurikulum Merdeka secara rinci dijelaskan oleh Riana (dalam Widiastini dkk., 2023) bahwa penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mencakup beberapa aspek penting, antara lain: penggunaan paragraf secara efektif dalam proses pembelajaran, penguatan kreativitas peserta didik, penerapan pendekatan kelompok dalam komunikasi pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran multimodal, serta penerapan prinsip pembelajaran di rumah sebagai kunci keberhasilan belajar. Penyusunan konsep Kurikulum Merdeka tersebut menuntut peserta didik memiliki kemampuan yang mumpuni untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam hal ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menjembatani terwujudnya tujuan pembelajaran sesuai dengan arah Kurikulum Merdeka.

Sebagai salah satu mata pelajaran, Bahasa Indonesia turut mengalami penyesuaian sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, yang mencakup rekonstruksi jejaring ilmu dari konsep pada Kurikulum 2013. Dalam penerapannya di Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki keunikan tersendiri di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia secara formal diajarkan di seluruh tingkat pendidikan, mulai dari PAUD, SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat erat kaitannya dengan regulasi yang mengatur, yakni penerapan kurikulum (Agustina, 2023).

Berkaitan dengan hal tersebut, Agustina (2023) juga melanjutkan penjelasannya bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia erat kaitannya dengan penguasaan empat keterampilan berbahasa yang tercakup dalam semua materi ajarnya. Keterampilan tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam Kurikulum Merdeka, empat keterampilan ini diperluas dengan menambahkan keterampilan memirsa dan mempresentasikan. Jika disusun sesuai dengan rumusan Kurikulum Merdeka, keterampilan tersebut dirinci menjadi: menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Selain itu, kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan literasi. Berdasarkan pernyataan Agustina (2023) di atas, secara singkat dapat dipahami bahwa Kurikulum Merdeka telah merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih holistik dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21, dengan penekanan pada pengembangan kemampuan literasi dan keterampilan berbahasa yang komprehensif.

Integrasi dalam proses pembelajaran dapat diwujudkan melalui pemanfaatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut Jowita (2017), LKPD berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sehingga tercipta interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Hal ini berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa yang pada akhirnya mendorong peningkatan hasil belajar. LKPD sendiri merupakan bahan ajar berbentuk cetakan, berupa lembaran-lembaran yang berisi materi pembelajaran, ringkasan, daftar alat dan bahan, serta petunjuk pelaksanaan tugas yang harus diselesaikan oleh peserta

didik, sesuai dengan kompetensi dasar yang ditargetkan. Prastowo dalam Hendri (2023) menjelaskan bahwa LKPD adalah lembar kerja berisi informasi dan instruksi dari guru kepada siswa agar mereka dapat melaksanakan aktivitas pembelajaran secara mandiri, baik melalui praktik maupun penerapan hasil belajar, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam LKPD tentu memiliki syarat dalam penyusunannya. Menurut Widjajanti dalam Jannah dan Suciptaningsih (2023), terdapat tiga syarat penting yang harus dipenuhi dalam penyusunan LKPD. Pertama, syarat didaktik, yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, berorientasi pada proses penemuan konsep, menyertakan berbagai stimulus yang sesuai dengan kurikulum, serta mampu mengembangkan sikap dan keterampilan peserta didik. Kedua, syarat konstruksi, yaitu penggunaan tingkat kognitif, pilihan bahasa, kosakata, kalimat, serta kejelasan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Ketiga, syarat teknis, yang mencakup aspek tampilan seperti bentuk tulisan, ilustrasi, dan desain LKPD secara keseluruhan.

Berdasarkan hal tersebut, hasil penelitian campur kode dalam vlog dapat dijadikan rujukan dalam mengimplikasinya ke pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Peneliti mengaitkan hasil penelitian ini dengan Kurikulum Merdeka kelas XI, khususnya pada capaian pembelajaran elemen keterampilan menulis Fase F pada BAB 3 “Menggali Nilai Sejarah Bangsa Lewat Cerita Pendek” kegiatan pembelajaran III, dengan tujuan menulis cerpen berdasarkan kejadian sehari-hari yang diintegrasikan dalam LKPD. Capaian pembelajaran ini meliputi kemampuan menulis karya sastra, teks reflektif, hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, serta variasi karya sastra yang mendukung ekonomi kreatif. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA dan meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik secara lisan maupun tulisan.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berkenaan dengan hal tersebut Sanjaya (2015) menyatakan bahwa penelitian deskriptif (*descriptive research*) merupakan jenis penelitian yang bertujuan guna mendeskripsikan dengan sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta serta karakteristik suatu populasi tertentu. Dengan kata lain, penelitian deskriptif bertujuan untuk menguraikan fenomena atau karakteristik tertentu tanpa berusaha mencari atau menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang ada. Hal ini sependapat dengan Rizky (2020) bahwa pendekatan penelitian kualitatif digunakan untuk meninjau objek alamiah, yang mana peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, yang mana data yang didapatkan, seperti hasil observasi, wawancara, foto, analisis, dokumen, dan catatan lapangan, disusun langsung oleh peneliti di lokasi penelitian tanpa diolah dalam bentuk angka.

Peneliti memilih metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif berdasarkan penjelasan mengenai pengertian metode tersebut, karena arah penelitian ini adalah untuk memaparkan bentuk, faktor, serta implikasi campur kode yang terdapat pada vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New* yang berupa tuturan. Dengan menggunakan pendekatan ini penelitian dinilai dapat mendeskripsikan adanya penggunaan campur kode pada tuturan naravlog dan rekannya dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York*. Metode penelitian diharapkan mampu menyajikan sebuah hasil penelitian yang objektif berdasarkan data yang dikumpulkan.

### 3.2 Data dan Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, data berupa informasi yang disajikan dalam bentuk kata-kata, kalimat, narasi, serta gambar (Nasution, dkk., 2023). Dalam penelitian ini, data yang digunakan terdiri atas tuturan atau kata-kata yang muncul dalam interaksi vlogger yang berisi campur kode. Sumber data merujuk pada pihak atau tempat yang menyediakan data untuk penelitian ini. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari tuturan naravlog dalam vlog berjudul *Dholan Nang New York*, yang terdapat di kanal YouTube Bayu Skak. Video tersebut dirilis pada 30 Oktober 2021 dan memiliki durasi 24 menit.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Penelitian berjudul *Campur Kode dalam vlog Bayu Skak Bagian Dholan Nang New York dan Implikasinya terhadap Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA* menggunakan instrumen kartu data. Bogdan dan Biklen (dalam Sugiono, 2022), menyatakan analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data sehingga dapat menghasilkan temuan penelitian yang maksimal. Proses analisis data dilakukan dengan cara mengorganisir dan mengelompokkan data ke dalam kategori, pola, atau unit dasar yang kemudian memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tema utama dan merumuskan hipotesis penelitian. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi fenomena alih kode dan campur kode yang muncul dalam vlog atau video blog tersebut.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan dalam proses untuk menghimpun informasi atau bahan konkret yang dapat dijadikan dasar dalam penelitian (Herdayanti dan Syahril, 2020). Dalam penelitian ini, penghimpunan data dilaksanakan dengan memanfaatkan teknik simak dan catat. Teknik simak digunakan untuk menyimak pemakaian bahasa. Hal tersebut bukan hanya berhubungan dengan pemakaian bahasa secara lisan saja tetapi secara tertulis juga.

Teknik simak diterapkan dengan cara menyimak seluruh vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* yang ada di kanal YouTube Bayu Skak. Selama proses menyimak, tuturan yang berisi campur kode akan terdeteksi. Oleh sebab itu, teknik catat diaplikasikan untuk mencatat tuturan vlogger yang berisi campur kode tersebut. Data yang sudah dicatat kemudian digunakan sebagai dasar untuk menganalisis dan menjawab pertanyaan penelitian.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif atau induktif. Teknik ini merujuk pada proses pengolahan data untuk menghasilkan informasi baru. Hasil penelitian kualitatif menitikberatkan dalam makna yang generalisasi (Sugiono, 2022). Penelitian ini melaksanakan teknik analisis data berupa kualitatif. Menurut Sugiono (2022) memaparkan bahwa untuk melakukan analisis data dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

#### a. Reduksi data (*data reduction*)

Pada mereduksi data ini bermakna memilih hal-hal yang penting, merangkum, memfokuskan pada hal-hal pokok, mencari tema serta polanya. Dengan demikian data yang sudah direduksi akan memberikan jawaban sebuah gambaran yang jelas. Maka penelitian ini menggunakan data berupa kata-kata, kalimat yang terdapat dalam tuturan percakapan antara si pembicara dan lawan bicara yang terdapat campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* yang akan diteliti.

#### b. Penyajian data

Pada penyajian data, data akan dikategorikan dan diurutkan pada pola hubungan sehingga akan lebih mudah untuk pahami. Data yang telah terkumpul melalui pemilihan selanjutnya dikategorikan serta dikelompokkan pada instrumen yang sesuai dengan rumusan yang sudah dikelompokkan dan data yang akan dipaparkan.

c. Verifikasi data

Tahap akhir yaitu membuat kesimpulan serta melakukan verifikasi data. Hasil dari sebuah proses analisis yang menciptakan deskripsi kritis mengenai campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* menjadi kesimpulan yang diambil.

Agar proses analisis data dapat dilakukan dengan lebih mudah, diperlukan indikator yang berkaitan dengan bentuk-bentuk serta faktor penyebab campur kode. Berikut adalah indikator yang dimaksud terkait bentuk-bentuk dan penyebab campur kode.

### 3.6 Indikator Penelitian

Sebagai gambaran peneliti mengenai kajian campur kode, berikut disajikan indikator penelitian acuan peneliti.

**Tabel 3.1 Indikator Penelitian Bentuk-Bentuk Campur Kode**

| No | Indikator          | Sub Indikator            | Deskriptor                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|--------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Bentuk Campur Kode | Campur Kode Berupa Kata  | Hal ini berlangsung akibat menyisipkan unsur dalam wujud satuan kata (unit bahasa yang berdiri secara mandiri, yang dibentuk oleh morfem atau gabungan beberapa morfem).<br><br>Contoh: “Kuwe ojo geer ngono. <i>Paling</i> yo de’e apik karo kabeh wong, delok <i>story</i> WA de’e seneng nuduhake.” |
|    |                    | Campur Kode Berupa Frasa | Hal ini berlangsung akibat penyisipan unsur dalam wujud satuan frasa, satuan gramatikal yang terdiri atas dua kata atau lebih yang memiliki sifat prediktif.<br><br>Contoh: “Karena kami sudah cukup akrab, akhirnya saya dan dia <i>dholan bareng</i> .”                                              |
|    |                    | Campur Kode              | Hal ini berlangsung akibat menyelipkan unsur dalam wujud baster                                                                                                                                                                                                                                        |

| No | Indikator | Sub Indikator                          | Deskriptor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|-----------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |           | Berupa Baster                          | (penggabungan afiksasi bahasa Indonesia dengan unsur-unsur dari bahasa lain yang diselaraskan dengan unsur-unsur bahasa Indonesia).<br><br>Contoh: “Tim kantor setuju untuk <i>shopping bareng</i> di mal pada hari minggu.”                                                                                                                      |
|    |           | Campur Kode Berupa Perulangan Kata     | Hal ini berlangsung akibat penyisipan unsur dalam wujud perulangan kata (proses dibentuknya suatu kata yang diulang dari kata dasar atau keseluruhan bentuk dasar).<br><br>Contoh: “Sampeyan ojo <i>nesu-nesu</i> , mengko cepet tuwo.”                                                                                                           |
|    |           | Campur Kode Berupa Idiom atau Ungkapan | Hal ini terjadi berlangsung penyisipan unsur dalam wujud idiom atau ungkapan (suatu konstruksi yang terdiri dari unsur-unsur yang saling berhubungan, di mana setiap bagian memiliki makna hanya karena bergabung dengan unsur lainnya).<br><br>Contoh: “Cuaca panas seperti ini banyak orang sebelum berkegiatan menggunakan <i>hand body</i> .” |
|    |           | Campur Kode Berupa Klausa              | Hal ini berlangsung akibat penyisipan unsur dalam wujud klausa (satuan gramatikal yang memiliki predikat dan memiliki potensi untuk menjadi kalimat).<br><br>Contoh: “Ibu tidak datang ke acara kondangan kemarin, <i>soale omahe adoh tenan</i> .”                                                                                               |

(Dimodifikasi dari Suwito, 1983).

**Tabel 3.2 Indikator Penelitian Faktor Penyebab Campur Kode**

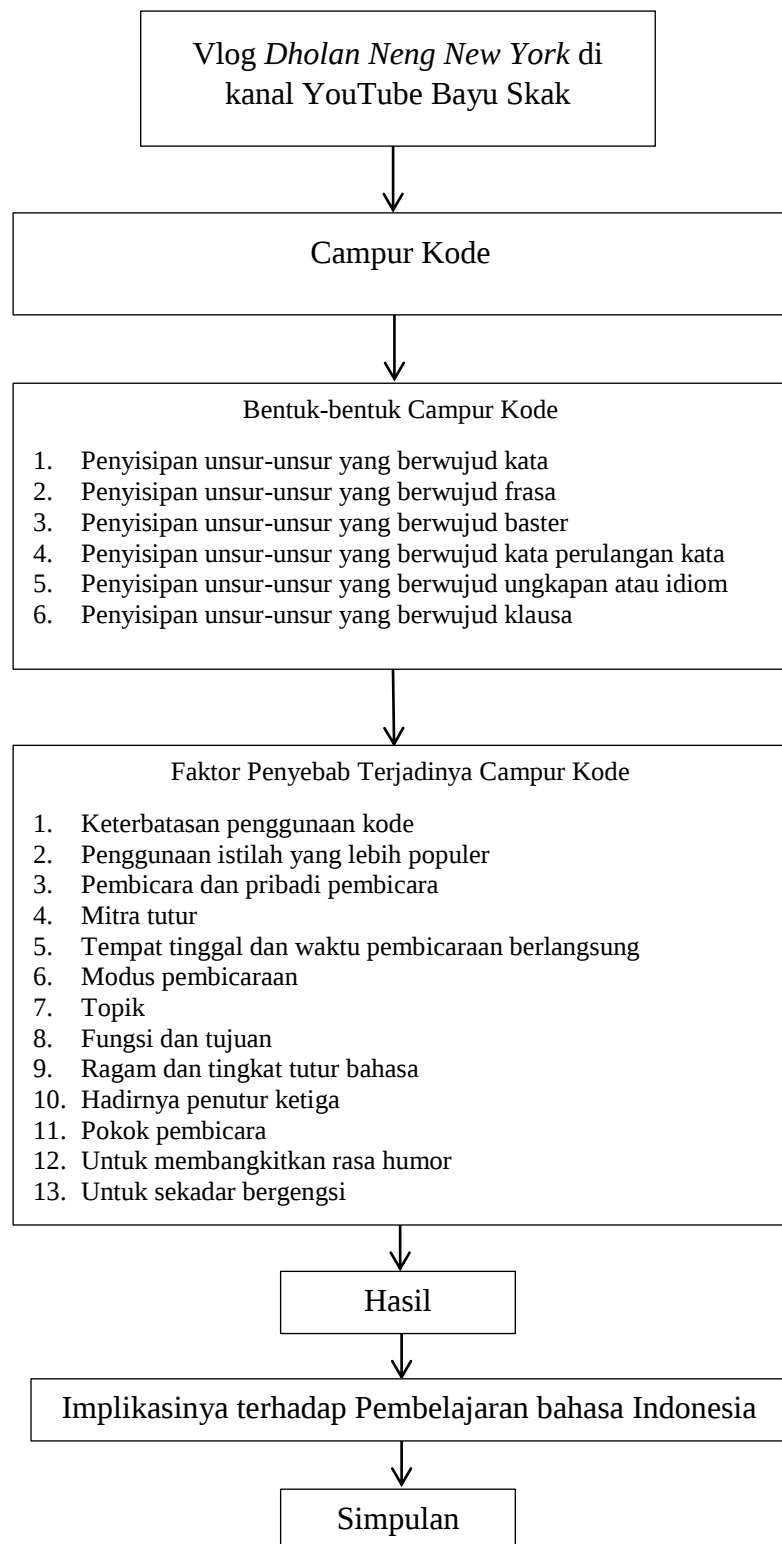
| No | Indikator                              | Sub Indikator                         | Deskriptor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|----------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Faktor Penyebab terjadinya Campur Kode | Keterbatasan Penggunaan Kode          | <p>Faktor keterbatasan kode terjadi ketika penutur melakukan campur kode karena tidak mengetahui padanan kata, frasa, atau klausa dalam bahasa yang digunakan. Meskipun terdapat terjemahan akan tetapi penutur tetap memilih istilah aslinya karena dianggap karena keterbatasan kosakata.</p> <p>Contoh: Kemarin aku coba <i>install</i> aplikasinya, tapi tiba-tiba <i>crash</i> dan semua datanya ke-<i>reset</i>.</p> |
|    |                                        | Penggunaan Istilah yang Lebih Populer | <p>Dalam kehidupan sosial, terdapat kosakata tertentu yang dinilai mempunyai padanan yang lebih populer.</p> <p>Contoh: Sekarang kita fokus ke <i>deadline</i> dulu, nanti lanjut bahas yang lain.</p>                                                                                                                                                                                                                     |
|    |                                        | Pembicara dan Pribadi Pembicara       | <p>Campur kode karena faktor pembicara dan pribadi pembicara terjadi saat penutur sengaja mencampur bahasa untuk tujuan tertentu, seperti mengubah situasi menjadi lebih santai atau karena kebiasaan.</p> <p>Contoh: Dexter itu lucu banget, <i>arek Suroboyo!</i></p>                                                                                                                                                    |
|    |                                        | Mitra Bicara                          | <p>Faktor mitra bicara terjadi ketika penutur mula-mula menggunakan satu bahasa lalu penutur mencampur bahasa karena lawan bicaranya memiliki latar belakang bahasa yang sama. Hal ini umum terjadi dalam masyarakat bilingual.</p>                                                                                                                                                                                        |

| No | Indikator | Sub Indikator                                    | Deskriptor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----|-----------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |           |                                                  | Contoh: Seorang guru yang sedang berbicara dengan siswa internasional:<br>“Okay, kita mulai pelajarannya ya. Hari ini kita belajar tentang <i>ecosystem</i> , atau dalam bahasa Indonesia itu ekosistem.”                                                                                                                                                                                                                |
|    |           | Tempat Tinggal dan Waktu Pembicaraan Berlangsung | Faktor tempat tinggal dan waktu berkaitan dengan situasi tuturan, seperti lokasi dan lingkungan sosial. Campur kode terjadi karena penutur berada di tempat yang mendorong penggunaan lebih dari satu bahasa.<br><br>Contoh: “Jadi kita tadi <i>explore</i> sekitar Shibuya, sempet makan ramen juga, terus jalan ke Shibuya <i>crossing</i> yang <i>iconic</i> banget!”                                                 |
|    |           | Modus Pembicaraan                                | Modus pembicaraan adalah sarana penyampaian bahasa. Modus lisan seperti percakapan langsung atau audiovisual cenderung menggunakan ragam nonformal, sehingga lebih sering memunculkan campur kode dibandingkan modus tulis yang bersifat formal.<br><br>Contoh: “Oke <i>guys</i> , hari ini kita bakal jalan-jalan ke <i>museum</i> . <i>Let’s go!</i> Aku udah siapin tiketnya <i>online</i> , jadi tinggal masuk aja.” |
|    |           | Topik                                            | Campur kode dapat terjadi karena faktor topik. Topik nonilmiah biasanya disampaikan secara santai dengan ragam nonformal, sehingga mendorong penyisipan unsur bahasa lain dalam percakapan.<br><br>Contoh: Topik Teknologi (Vlog Gadget Review)<br>“Jadi <i>guys</i> , ini HP-nya udah <i>support fast charging</i> dan <i>refresh rate</i> -nya                                                                         |

| No | Indikator | Sub Indikator                  | Deskriptor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|-----------|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |           |                                | 120Hz, cocok banget buat <i>gaming!</i> ”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|    |           | Fungsi dan Tujuan              | <p>Campur kode dapat terjadi karena fungsi dan tujuan komunikasi. Penutur memilih bahasa sesuai konteks dan tujuan tertentu, seperti memerintah, menawarkan, atau menegur. Jika situasi dianggap kurang sesuai, maka campur kode digunakan untuk menyesuaikan makna dan konteks.</p> <p>Contoh: Vlog Hiburan:<br/> “Wah <i>guys</i>, ini tempatnya <i>cozy</i> banget, <i>aesthetic</i>, dan <i>Instagramable!</i> Gak nyesel kesini, <i>trust me!</i>”</p>                       |
|    |           | Ragam dan Tingkat Tutur Bahasa | <p>Campur kode sering muncul pada ragam nonformal dan tutur bahasa daerah, karena pemilihan ragam dan tingkat tutur disesuaikan dengan mitra bicara dan situasi. Pertimbangan ini mencerminkan sikap penutur terhadap topik dan konteks pembicaraan.</p> <p>Contoh: Vlog Santai (Gaya Kasual)<br/> “Pokoknya trip kali ini bener-bener <i>mind blowing</i> sih, parah!”</p>                                                                                                       |
|    |           | Hadirnya Penutur Ketiga        | <p>Campur kode dapat terjadi saat hadir penutur ketiga yang berbeda latar kebahasaan. Dua penutur yang awalnya menggunakan bahasa etnik akan beralih ke bahasa yang dipahami bersama untuk menghormati dan menyesuaikan diri dengan penutur ketiga.</p> <p>Contoh: Percakapan Lisan Seorang guru berbicara kepada muridnya dalam bahasa Indonesia, lalu ada tamu asing datang ke ruang kelas:<br/> “Anak-anak, <i>please be quiet</i>, kita ada <i>guest</i> dari Australia.”</p> |

| No | Indikator | Sub Indikator                  | Deskriptor                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-----------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |           | Pokok Pembicara                | <p>Pokok pembicaraan menjadi faktor dominan dalam campur kode. Jika topik berkaitan dengan istilah atau budaya asing, penutur cenderung menyisipkan unsur bahasa asing, seperti bahasa Inggris.</p> <p>Contoh: Pokok pembicara mengenai teknologi<br/> “Aku baru aja update software di laptop, biar performanya makin smooth.”</p>                                             |
|    |           | Untuk Membangkitkan Rasa Humor | <p>Campur kode sering digunakan untuk mencairkan suasana tegang atau mengatasi kejenuhan, seperti dalam rapat atau pertunjukan humor. Tujuannya adalah membangkitkan rasa senang dan kepuasan pendengar.</p> <p>Contoh: “Nek awakmu ngimpi dadi bule, kudu siap karo cuaca. Ojo ngira winter iku romantis, lha nek idungmu mambu balsem, kuwi tandane flu cinta... hahaha!”</p> |
|    |           | Untuk Sekadar Bergengsi        | <p>Beberapa penutur melakukan campur kode semata-mata untuk bergengsi, meskipun situasi, lawan bicara, dan konteks tidak menuntutnya.</p> <p>Contoh: “Kemarin aku habis <i>meeting</i> bareng tim marketing, sekalian <i>brainstorming</i> ide baru buat <i>campaign</i> bulan depan.”</p>                                                                                      |

(Dimodifikasi dari Suandi, 2014).



**Gambar 3.1 Kerangka Penelitian**

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat 160 data campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* menurut teori Suwito (1983). Campur kode yang didapatkan dalam vlog ini berasal dari bahasa Jawa, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Arab. Dalam penelitian ini bentuk campur kode yang paling sering ditemui adalah campur kode kata. Hal tersebut disebabkan kata merupakan satuan bahasa yang paling mudah disisipkan ke dalam ujaran tanpa mengubah struktur kalimat utama. Bayu Skak sering memasukkan kata-kata bahasa Jawa, bahasa Inggris, atau bahasa Arab ke dalam kalimat berbahasa Indonesia untuk menyesuaikan dengan konteks modern, gaya komunikasi anak muda, serta latar tempat vlog yang berada di luar negeri.
2. Faktor utama yang memengaruhi terjadinya campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* berdasar pada teori Suandi (2014) adalah faktor pembicara dan pribadi pembicara. Campur kode yang terjadi banyak dipengaruhi oleh kebiasaan, gaya bicara, dan karakter pribadi Bayu Skak sendiri. Sebagai seorang figur publik yang terbiasa menggunakan bahasa campuran (Jawa, Indonesia, Inggris, Arab) dalam konten-kontennya, Bayu secara sadar mencampur kode untuk menunjukkan identitas, menarik perhatian audiens, dan membangun kedekatan. Campur kode ini berasal dari inisiatif dan pilihan gaya berbahasa pribadi pembicara itu sendiri.

3. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, hasil penelitian campur kode dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* diimplikasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Fase F kelas XI Kurikulum Merdeka dengan elemen menulis dalam materi “Menggali Nilai Sejarah Bangsa Lewat Cerita Pendek” pada sub-materi menulis cerita pendek berdasarkan kejadian sehari-hari. Campur kode yang terdapat dalam vlog Bayu Skak bagian *Dholan Nang New York* dapat digunakan untuk mengarahkan agar pendidik dapat memberikan informasi kepada peserta didik teks cerpen pada sub-materi menulis cerita pendek berdasarkan kejadian sehari-hari. Selain itu hasil penelitian ini juga direkomendasikan sebagai rujukan rancangan pembelajaran bagi pendidik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diintegrasikan ke dalam pembelajaran melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
4. Hasil temuan mengenai campur kode memiliki sisi positif. Campur kode dengan bahasa daerah berperan dalam upaya pelestarian dan pewarisan bahasa daerah kepada generasi muda, serta kebudayaan dari daerah tersebut dapat dikenal oleh etnis lain. Selanjutnya, campur kode dengan bahasa asing dapat mendorong penguasaan bahasa asing sebagai bahasa internasional yang penting dalam komunikasi global.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut adalah pemaparan beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi pendidik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai bagi peserta didik, terutama dalam pembelajaran teks cerpen. Selain itu, penelitian ini juga menambah referensi yang berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran serta memperkaya pemahaman mengenai keberagaman bahasa yang digunakan dalam vlog juga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan kepada peserta didik mengenai keberagaman bahasa dan budaya.

2. Bagi peserta didik, peristiwa tutur campur kode dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian dan pembelajaran dalam menulis sebuah teks cerita pendek. Peristiwa tutur campur kode memiliki hubungan yang erat dengan pembelajaran menulis teks cerpen karena cerpen sering kali merepresentasikan realitas sosial dan kebahasaan tokoh-tokohnya. Dalam kehidupan nyata, terutama di lingkungan bilingual atau multilingual, campur kode merupakan bentuk wajar dalam komunikasi sehari-hari, dan hal ini bisa dijadikan bahan untuk memperkaya isi, dialog, serta karakter tokoh dalam cerpen, juga dapat mengembangkan keterampilan menulis kreatif, berbahasa kontekstual, dan memahami penggunaan bahasa secara sosiolinguistik peserta didik.
3. Bagi peneliti sastra berikutnya, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai literatur tambahan dalam memahami dan mengkaji campur kode dalam vlog yang serupa ataupun dapat mengembangkan kajian yang lebih mendalam mengenai fenomena campur kode dalam media digital. Serta disarankan untuk dapat memperkaya sumber ajar Bahasa Indonesia yang relevan, menarik, dan kontekstual, serta mendorong peserta didik menjadi reflektif dan kritis dalam menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2011). Sociolinguistik: Teori, Peran, dan Fungsinya Terhadap Kajian Bahasa Sastra. *LINGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 18–37. <https://doi.org/10.18860/ling.v3i1.571>
- Adzandini, V. N., dan Ma'mur, T. (2019). Proyek Vlog Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 8(2), 237–246. <https://doi.org/10.17509/factum.v8i2.22154>
- Agustina, E. S. (2023). Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding*.
- Anggraeni, D., Agustina, E. S., & Prayogi, R. (2021). Campur Kode dalam Naskah Drama Aruk Gugat dan Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 9(2 Sep), 85–93. <http://dx.doi.org/10.23960/E3J>
- Ariga, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662–670. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i2.225>
- Chaer, A. (2019). *Linguistik Umum*. Bandung: Rineka Cipta.
- Chaer, A., dan Agustina, L. (2010). *Sociolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djago, M. S. (2016). Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Perbincangan Acara Hitam Putih Di Trans7. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 2(2).
- Faridah, F. (2019). Komunikasi Dalam Interaksi Sosial (Analisis Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam). *RETORIKA: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 1(1), 99–109. <https://doi.org/10.47435/retorika.v1i1.247>
- Hamalik, O. (2011). *Curriculum and learning*. Jakarta: Earth Script.

- Hendri, J. (2023). Peningkatan Keterampilan Guru Membuat LKPD Melalui Workshop Di SDN 026 Tanjung Selor. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 2(2), 109-124. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v2i2.1574>
- Herdayanti, dan Syahrial. (2020). Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Herdayati,. *Journal GEEJ*, 7(2), 1–11.
- Jannah, I. K., dan Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Jowita, V. N. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Tema 4 Sehat Itu Penting Subtema 3 Lingkungan Sehat di Kelas V. *Artikel Ilmiah Pendidikan PGSD*, 1-10.
- Khofifah, N., Ripai, A., dan Utami, H. R. (2023). Alih Kode dan Campur Kode dalam Saluran Youtube Tasya Farasya. *Sasindo*, 11(1), 29–39. <https://doi.org/10.26877/sasindo.v11i1.16049>
- Kitu, N. C. (2014). Alih Kode dan Campur Kode dalam Interaksi Pembelajaran pada Kelas VII A SMP Negeri 1 Jawai. *Skripsi Tidak Dipublikasikan, IKIP-PGRI Pontianak*.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., dan Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v3i2.782>
- Mawarti, A. (2018). Analisis Tindak Tutur dalam Novel Keluarga Tak Kasat Mata Karya Bonaventura Genta Kajian Pragmatik dan Relevansinya Sebagai Alternatif Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMP. *Prodi Bahasa dan sastra Indonesia Universitas PGRI Yogyakarta*. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1757>
- Munandar, A. (2018). Alih Kode dan Campur Kode Dalam Interaksi Masyarakat Terminal Mallengkeri Kota Makassar. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7. <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10288>
- Murniati, Munaris, dan Aryani, F. (2015). Alih Kode dan Campur Kode Pada

- Mahasiswa PBSI dan Implikasinya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, September, 1–11.
- Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., Suharti, L., dan Harahap, J. P. (2023). Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Nababan, P. W. J. (1993). *Sosiolingistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ningrum, F. (2019). Alih Kode dan Campur Kode dalam Postingan di Akun Instagram Yowessorry. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 8(2), 119-125.
- Puspita, D. O., Ariyani, F., dan Samhati, S. (2018). Campur Kode dalam Film dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(1). 1-10
- Rahma, Y. W., Suyanto, E., dan Ariyani, F. (2022). Campur kode pada bahasa lisan pedagang pasar tradisional di Bandarlampung. *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 23(2), 251-260. <https://doi.org/10.23960/aksara/v23i2.pp251-260>
- Reni, E. S., dan Widodo, M. (2017). Alih Kode dan Campur Kode pada Gelar Wicara Ini Talkshow serta Implikasinya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 5(3), 1–10.
- Rizky D, A. K. (2020). Jenis Kesimpulan dan Saran Metode A. *Jenis Kesimpulan Dan Saran Metode A*, 3(5), 1–15.
- Rumalean, I., (2023). Ck, Ak Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Keluarga Multikultural Pada Vlog Youtube Kimbab Family (Kajian Sosiolinguistik). *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(3), 959–972. <https://doi.org/10.30598/arbitrervol5no3hlm959-972>
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta
- Rusminto, N., E. (2020). *Analisis Wacana: Kajian Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Prenada Media Group.
- Sihombing, N., dan Arfanti, Y. (2024). *Campur Kode dalam Media Sosial Tiktok :*

*Sebuah Studi Gaya*. 3(1), 2487–2496.

Suandi. (2014). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu..

Sugiono, P. D. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfa Beta.

Suwito, D. (1983). *Pengantar Awal Sosiolinguistik: Teori dan Problema*. Henary Offset Solo.

Widiastini, N. K., Utama, I. M., dan Sudiana, I. N. 2023. Penerapan Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 13–23. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v12i1.2220](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v12i1.2220)

Yanti, F., Nirmala, A. F., dan Chamalah, E. (2020). Campur Kode Dalam Tuturan Video Blog Youtube Agung Hapsah “Fintech.” *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 97–111. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i1.4840>

Zahratunisa, F. 2023. *Alih Kode dan Campur Kode dalam Film MARS: Mimpi Ananda Raih Semesta dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA* [Skripsi Sarjana, Universitas Lampung]. <http://digilib.unila.ac.id/71733/>