



Campur Kode dalam *Web Series My Nerd Girl Season 3* serta Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XII SMA

Monaratu Hutasoit¹, Patrisia Cuesdeyeni², Yuliati Eka Asi³, Misnawati⁴

Universitas Palangka Raya, Indonesia

*Email: ratuhutasoit@gmail.com¹, PcuesPBSI@gmail.com², yuliati.unpar@gmail.com³,
misnawati@fkip.upr.ac.id⁴*

*Korespondensi penulis: ratuhutasoit@gmail.com**

Abstract. The purpose of this study is (1) to describe the form of code mixing in the web series *My Nerd Girl Season 3*. (2) describe the factors that affect the occurrence of code mixing in the web series *My Nerd Girl Season 3*. (3) To describe the implications of the results of the mixed code research in the web series *My Nerd Girl Season 3* on the Indonesian learning of grade XII high school students. This research is a qualitative descriptive research that aims to explain and explain the problems studied in the form of the phenomenon of code mixing. The source of this research data is the web series *My Nerd Girl Season 3*. The data in this study are the results of recording in the form of sentences and paragraphs related to the object of research, namely mixing code in the *My Nerd Girl Season 3 Web Series*, as well as images obtained from screenshots of the *My Nerd Girl Season 3 Web Series* which show the seconds and minutes of the code mixing phenomenon. The results of the research from the analysis of code mix in the *My Nerd Girl Season 3* web series are as follows. There are as many as 64 data consisting of mixed forms of word form codes, phrases, idioms, basters, word repetition, and clauses. As well as 64 data also regarding the factors that affect the code mixing that occurs, these factors are divided into role identification factors, variety identification factors and desire factors to explain. The results of the study are implicated in the Indonesian Module of the Independent curriculum for grade XII students of high school in even semester in chapter 6. Writing good practices and stories about the environment, subchapters. G. identify the character, plot, and language of the novel. The material discussed was in the form of analyzing the language of the dialogue of the characters in the novel.

Keywords: Influencing Factors, Mix Code, Web Series.

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan bentuk campur kode dalam web series *My Nerd Girl Season 3*. (2) mendeskripsikan faktor yang memengaruhi terjadinya campur kode dalam web series *My Nerd Girl Season 3*. (3) Mendeskripsikan implikasi hasil penelitian campur kode dalam web series *My Nerd Girl Season 3* terhadap pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas XII SMA. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan dan menerangkan permasalahan yang diteliti berupa fenomena campur kode. Sumber data penelitian ini adalah web series *My Nerd Girl Season 3*. Data dalam penelitian ini adalah hasil pencatatan berupa kalimat dan paragraf yang berkaitan dengan objek penelitian yaitu campur kode dalam Web Series *My Nerd Girl Season 3*, serta gambar yang diperoleh dari tangkapan layar Web Series *My Nerd Girl Season 3* yang menunjukkan detik dan menit dari fenomena campur kode. Hasil penelitian dari analisis campur kode dalam web series *My Nerd Girl Season 3* sebagai berikut. Terdapat sebanyak 64 data yang terdiri dari wujud campur kode bentuk kata, frasa, idiom, baster,

pengulangan kata, dan klausa. Serta 64 data juga mengenai faktor yang memengaruhi campur kode yang terjadi, faktor tersebut terbagi menjadi faktor identifikasi peranan, faktor identifikasi ragam dan faktor keinginan untuk menjelaskan. Hasil penelitian diimplikasikan dalam Modul Bahasa Indonesia kurikulum Merdeka siswa kelas XII SMA semester genap pada bab 6. menulis praktek baik dan cerita tentang lingkungan, subbab. G. mengidentifikasi perwatakan, alur, dan kebahasaan novel. Materi yang dibahas berupa menganalisis kebahasaan dialog tokoh dalam novel.

Kata Kunci : Campur Kode, Faktor yang Memengaruhi, Web Series.

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Maka dari itu, bahasa adalah hal yang sangat dipentingkan oleh manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia. Bahasa yang digunakan manusia dapat berbentuk lisan maupun tulisan. Ilmu yang mengkaji tentang bahasa yang digunakan manusia disebut linguistik. Suwarna (dalam A'ini, 2018: 200) mengungkapkan bahwa bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan sosial manusia, dalam berkomunikasi terdapat penutur dan mitra tutur, dalam melakukan komunikasi dua arah.

Menurut kajian sosiolinguistik jika seseorang mampu untuk menguasai bahasa lebih dari satu disebut bilingualisme. Kajian sosiolinguistik membahas juga mengenai teori campur kode, yaitu pemakaian dua bahasa atau lebih dalam satu kalimat tuturan, dalam berkehidupan sosial tak hanya menggunakan bahasa ibu atau bahasa pertama, manusia juga menggunakan beberapa bahasa daerah dan bahasa asing namun penggunaan bahasa tersebut sering sekali dicampur gunakan dengan bahasa Indonesia sehingga terjadinya peristiwa campur kode atau campur bahasa. Campur kode tidaklah hanya terjadi pada peristiwa tutur secara nyata dan langsung, fenomena campur kode juga tak jarang muncul pada dialog dari sebuah web series. Web series adalah salah satu media yang digunakan manusia sebagai alat untuk menyampaikan pesan pada masyarakat luas dan juga sebagai media hiburan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti Campur Kode dalam *Web Series My Nerd Girl Season 3* serta Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas XII SMA. Adapun alasan peneliti memilih penelitian Campur Kode dalam *Web Series My Nerd Girl Season 3* serta Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas XII SMA, karena sepengetahuan peneliti belum pernah ada yang melakukan penelitian ini, maka dari itu peneliti tertarik untuk menelitiinya.

1. Campur Kode

Sumarsono (dalam Julianti, 2021: 23) mengemukakan bahwa campur kode terjadi apabila penutur menyelipkan unsur-unsur bahasa lain berkomunikasi menggunakan bahasa tertentu. Seperti saat sedang berbahasa Indonesia penutur menyisipkan unsur bahasa daerah kedalam bahasa Indonesia yang ia gunakan.

Kridalaksana (2009: 40) mengartikan campur kode sebagai penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, dan sapaan, dsb. Definisi ini menyatakan bahwa campur kode merupakan penyisipan satuan bahasa satu ke bahasa lainnya yang berupa pemakaian kata, klausa, idiom, dan sapaan.

Ketika seorang penutur dalam tuturannya bercampur kode, maka kita dapat melihat gambaran kehidupan penutur di masa sebelumnya, dalam hal ini sifat-sifat khusus si penutur, misalnya: latar belakang sosial, tingkat pendidikan, rasa keagamaan dan sebagainya, sedangkan dalam fungsi kebahasaan menentukan sejauh mana bahasa yang dipakai si penutur memberi kesempatan untuk ber campur kode, yaitu apa yang hendak dicapai oleh penutur dengan tuturannya sangat menentukan pilihan bahasanya, atau dengan kata lain, apabila ia memilih bercampur kode.

2. Wujud Campur Kode

Menurut Suwito (1983: 78—80), wujud campur kode terbagi menjadi enam bentuk yaitu:

- a. Campur kode bentuk kata

Kata adalah bentuk terkecil dari suatu kalimat, penyisipan dalam bentuk kata ini adalah proses menyisipkan suatu unsur-unsur yang berwujud kata dari bahasa lain pada bahasa utama yang digunakan

- b. Campur kode bentuk frasa

Proses penyisipan unsur-unsur bahasa yang diwujudkan dengan penggabungan dua kata atau bahkan lebih yang merupakan sebuah kesatuan pada kalimat sehingga menjadi unsur dan fungsi.

- c. Campur kode bentuk ungkapan atau idiom

Menjelaskan bahwa idiom atau ungkapan adalah pola-pola struktural yang menyimpang dari kaidah-kaidah bahasa yang umum, biasanya wujud campur kode ini sering dijumpai dalam bentuk frasa, sedangkan artinya tidak diterangkan secara logis, atau secara gramatikal maknanya dengan bertumpu pada makna kata-kata yang membentuknya.

d. Campur kode bentuk baster (pembentukan asli atau asing)

Suatu pembentukan dengan bentuk dasar berasal dari bahasa asing dan ditambahkan afiks-afiks dari bahasa Indonesia begitupun berlaku dengan sebaliknya.

e. Campur kode bentuk perulangan kata.

Proses pengulangan atau reduplikasi ialah pengulangan satuan kata, baik seluruhnya maupun sebagianya, baik dengan variasi fonem maupun tidak.

f. Campur kode bentuk klausa

Klausa adalah satuan sintaksis berupa runtutan kata-kata yang berkonstruksi predikatif, yaitu ada komponen berupa kata atau frasa sebagai predikat, dan yang lain berfungsi sebagai subjek, objek, dan keterangan.

3. Faktor Penyebab Terjadinya Campur Kode

Seseorang yang melakukan campur kode tentu mempunyai latar belakang tertentu, dalam sebuah karya sastra, pengarang memasukkan bahasa asing ke dalam karyanya. Tujuan campur kode bukan hanya memperindah karyanya, akan tetapi ada faktor yang melatarbelakangi pengarang. Bisa saja faktor tersebut karena pengarang memang fasih dalam berbahasa lain selain bahasa Indonesia.

Suwito (1983: 77) mengungkapkan bahwa faktor penyebab terjadinya campur kode pada peristiwa tutur ada tiga yaitu :

a. Identifikasi peranan

Secara sederhana identifikasi peranan adalah status sosial, pendidikan, serta golongan dari penutur bahasa tersebut. Maka pada faktor pertama ini status sosial, jenjang pendidikan yang telah dilalui, dan golongan dari penutur adalah penyebab terjadinya fenomena campur kode pada tuturannya.

b. Identifikasi ragam

Identifikasi ragam ditentukan oleh bahasa yang ditentukan oleh penutur yang akan menempatkan dia dalam hierarki status sosialnya.

c. Keinginan untuk menjelaskan

Bahasa yang digunakan penutur dalam bercampur kode dapat digunakan sebagai sarana untuk menjelaskan kepada lawan bicaranya mengenai sifat dan latar belakangnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif. Metode pendekatan deskriptif adalah pembentukan rumusan masalah yang akan memandu penelitian untuk meneliti dan mengeksplorasi wujud dari fenomena campur kode pada suatu tindak turut dan faktor yang mempengaruhi terjadinya fenomena campur kode pada suatu tindak turut secara luas dan mendalam.

Menurut Bogdam dan Tylor yang dikutip oleh Lexy. J. Moleong, pendekatan kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang akan menghasilkan data deskriptif dalam wujud kata-kata tertulis maupun lisan objek yang diamati. Dalam penelitian ini menggunakan kajian teori sosiolinguistik Suwito (1983: 4) mengatakan, sosiolinguistik adalah studi interdisipliner antara masalah-masalah kebahasaan dalam hubungannya dengan masalah-masalah sosial.

Dengan demikian penggunaan pendekatan kualitatif pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kata-kata atau kalimat-kalimat yang merupakan wujud dari campur kode penggunaan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia pada web series *My Nerd Girl Season 3*.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini ditemukan fenomena penyisipan bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahasa utama oleh penutur. Data-data yang diperoleh dan dibahas dalam penelitian ini merupakan wujud campur kode dan faktor yang memengaruhi terjadinya campur kode dalam Web Series *My Nerd Girl Season 3*.

Hasil observasi terhadap web series *My Nerd Girl Season 3* sebanyak 8 episode menunjukkan terdapat 64 data campur kode, yang terdiri dari 32 data dalam bentuk kata, 14 data dalam bentuk frasa, 6 data berupa idiom, 7 data dalam bentuk baster, 3 data berupa pengulangan kata, dan 2 data dalam bentuk klausa.

Tabel Data
wujud Campur Kode

NO	Wujud Campur Kode	Jumlah
1	Wujud campur kode bentuk kata	32
2	Wujud campur kode bentuk frasa	14
3	Wujud campur kode bentuk idiom	6
4	Wujud campur kode bentuk baster	7
5	Wujud campur kode bentuk pengulangan kata	3
6	Wujud campur kode bentuk klausa	2
Jumlah keseluruhan		64

Berdasarkan 64 data wujud campur kode berupa campur kode bentuk kata, frasa, idiom, baster, pengulangan kata, dan klausa maka faktor yang memengaruhi terjadinya campur kode yang terbagi dalam 21 data faktor identifikasi peranan, 17 faktor identifikasi ragam, dan 26 faktor keinginan untuk menjelaskan.

Tabel Data

Faktor

No	Faktor yang memengaruhi terjadinya campur kode	Jumlah
1	Identifikasi peranan	21
2	Identifikasi ragam	17
3	Keinginan untuk menjelaskan	26
Jumlah keseluruhan		64

A. Wujud Campur Kode dalam Web Series *My Nerd Girl season 3*

Pada bagian ini akan mendeskripsikan mengenai wujud campur kode berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Suwito bahwa wujud campur kode terbagi menjadi lima bentuk yaitu kata, frasa, idiom, baster dan pengulangan kata dan klausa.

1. Wujud Campur Kode Bentuk Kata (CKBK)

Kata adalah bentuk terkecil dari suatu kalimat, penyisipan dalam bentuk kata ini adalah proses menyisipkan suatu unsur-unsur yang berwujud kata dari bahasa lain pada bahasa utama yang digunakan.

CKBK 1



Gambar 1 Percakapan Suki dan Laura

Laura : Walaupun kemarin banyak fotonya yang lebih bagus, tapi ini keren banget.

Suki : *Thank's*, tapi gue bingung aja sih kenapa gak di *retouch* dulu yah muka gue.

Kartu Data 05

Percakapan pada data 05 terjadi antara Laura dan Suki yang sedang memuji iklan kampus yang menggunakan wajah Suki sebagai model duta kampus. Campur kode yang terdapat dalam tuturan tersebut berupa campur kode dalam bentuk kata dengan penyisipan kata yang berasal dari bahasa inggris yaitu *thanks* untuk mengatakan **terima kasih** dan *retouch* untuk mengatakan **poles ulang**.

2. Wujud Campur Kode Bentuk Frasa (CKBF)

Proses penyisipan unsur-unsur bahasa yang diwujudkan dengan penggabungan dua kata atau bahkan lebih yang merupakan sebuah kesatuan pada kalimat sehingga menjadi unsur dan fungsi.

CKBF 2



Gambar 2 Rea mendengar gosip sahabatnya

Gadis : Eh, jangan ajak Rea ke *valentine party* yah!

Ela : Iya, nanti jadinya ribet kalau Rea ikut.

Kartu Data 09

Situasi percakapan pada data 09 ketika Rea yang sedang memandangi fotonya dengan sahabat-sahabatnya tak sengaja mendengar percakapan sahabatnya dalam telepon video yang tidak ingin ada kehadirannya di acara pesta valentine. MNG3 1(18:42). Campur kode bentuk frasa yang terjadi berupa penyisipan frasa dari bahasa Inggris *valentine party* yang

disisipkan penutur saat sedang bergosip tentang sahabatnya dan menjelaskan kalau Rea ikut pesta maka pesta mereka jadi tidak seru untuk menggantikan kata **pesta valentin**.

3. Wujud Campur Kode Bentuk Idiom (CKBI)

Menjelaskan bahwa idiom atau ungkapan adalah pola-pola struktural yang menyimpang dari kaidah-kaidah bahasa yang umum, biasanya wujud campur kode ini sering dijumpai dalam bentuk frasa, sedangkan artinya tidak diterangkan secara logis, atau secara gramatikal maknanya dengan bertumpu pada makna kata-kata yang membentuknya.

CKBI 1



Gambar 3. Ibu bertanya pada Rea

Mama : Oh iya, yang mama mau tanyain, *red flag* itu apa sih?

Rea : *red flag*?

Mama : Iya, *red flag*.

Kartu Data 10

Percakapan antara rea dan ibunya yang sedang menanyakan arti dari *red flag* atau bendera merah yang sering digunakan oleh anak muda zaman sekarang kepada Rea. Pada data 10 Frasa *red flag* dalam percakapan tersebut merupakan idiom yang berasal dari bahasa Inggris yang jika diartikan bahwa seseorang memiliki **kepribadian atau karakter yang buruk**.

4. Wujud Campur Kode Bentuk Baster (CKBB)

Suatu pembentukan dengan bentuk dasar berasal dari bahasa asing dan ditambahkan afiks-afiks dari bahasa Indonesia begitupun berlaku dengan sebaliknya.

CKBB 1



Gambar 4 Rea mencari pengisi daya ponselnya

Rea : Ki, lo liat *chargeran* gue enggak?

Suki : Hah, *chargeran*? Enggak. Ini punya gue, beda kan? Kepalanya?

Rea : Ki, lo merokok?

Suki : Enggak-enggak merokok.

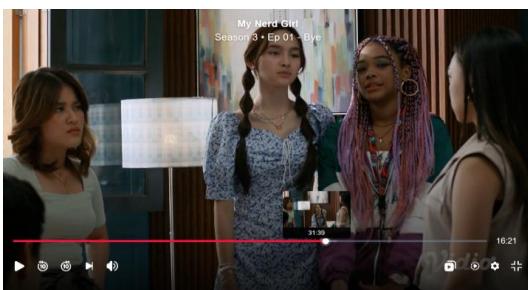
Kartu Data 01

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa dalam tuturan yang terjadi terdapat wujud campur kode dalam bentuk baster yang merupakan pencampuran bahasa Inggris yaitu kata *charger* (**pengisi daya**) dengan afiks bahasa Indonesia yaitu **-an** sehingga membentuk kata *chargeran* yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia adalah **pengisi dayaan**.

5. Wujud Campur Kode Bentuk Pengulangan Kata (CKBPK)

Proses pengulangan atau reduplikasi ialah pengulangan satuan kata, baik seluruhnya maupun sebagianya, baik dengan variasi fonem maupun tidak.

CKBPK 1



Gambar 5. Gadis memberi pengertian pada Rea

Suki : Heh Rea. Kita ini udah makin dewasa, yah pasti banyaklah yang berubah! sekarang tuh dunia gak berputar mengitari elo!

Gadis : Re, maksud Suki gak gitu Re. kita semua tuh udah punya *issue-issue* masing-masing dan kita gak butuh lo sama kita mulu.

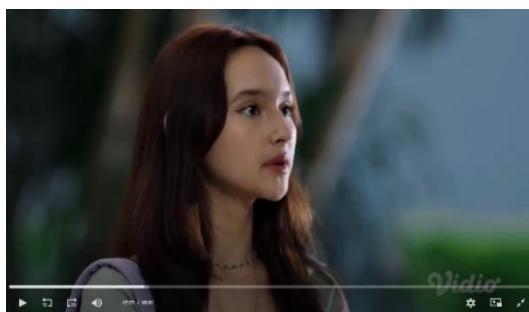
Kartu Data 13

Percakapan yang terdapat pada data 13 terjadi ketika perdebatan antara Rea dan Suki, Gadis berusaha menengahi dengan memberikan pengertian kepada Rea bagaimana seharusnya Rea bertindak dan bagaimana keadaan mereka saat ini. MNG3 eps1 (31:39). Percakapan yang terjadi memiliki fenomena campur kode berupa campur kode bentuk pengulangan kata dimana Gadis mencampurkan kata *issue* yang merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris dan memiliki makna **masalah**, kata tersebut diulang menjadi *issue-issue* yang berarti **masalah-masalah**.

6. Wujud campur kode bentuk klausa (CKBKL)

Klausa adalah satuan sintaksis berupa runtutan kata-kata yang berkonstruksi predikatif, yaitu ada komponen berupa kata atau frasa sebagai predikat, dan yang lain berfungsi sebagai subjek, objek, dan keterangan.

CKBKL 1



Gambar 6 Gadis memberi saran pada Reyhan

Ela : Ini dia nih pawangnya si Rea, aduh, lo bilangin deh ke cewek lo,
kita itu ngekos biar bebas, eh dia malah lebih kolot dari nyokap gue. Iya
nggak?

Gadis : Bener Rey, *you have to talk her.*

Kartu Data 02

Pada percakapan kartu data 02 terjadi fenomena percampuran kode bentuk klausa yang dilakukan oleh Gadis, campur kode tersebut berupa penyisipan klausa *you have to talk her* yang terdiri dari subjek, predikat dan objek yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia bermakna **kamu harus berbicara padanya**.

B. Faktor yang Memengaruhi Terjadinya Campur Kode

Faktor yang memengaruhi terjadinya campur kode pada penelitian ini dianalisis berdasarkan pendapat Suwito (1983: 77), mengungkapkan bahwa terdapat tiga faktor yang memengaruhi terjadinya campur kode yaitu, Identifikasi peranan, identifikasi ragam dan keinginan untuk menjelaskan.

1. Identifikasi Peranan (IP)

Secara sederhana identifikasi peranan adalah status sosial, pendidikan, serta golongan dari penutur bahasa tersebut. Maka pada faktor pertama ini status sosial, jenjang pendidikan yang telah dilalui, dan golongan dari penutur adalah penyebab terjadinya fenomena campur kode pada tuturannya.

IP 2



Gambar 7 Laura meminta izin pada Suki

Laura : Kak Suki *sorry*, kayaknya aku harus ke halaman belakang duluan,
soalnya mau *take* konten sama anak-anak *dance*.

Sena : Sekarang yah buat kontennya?

Laura : Iya kak?

Sena : Gua Nonton yah?

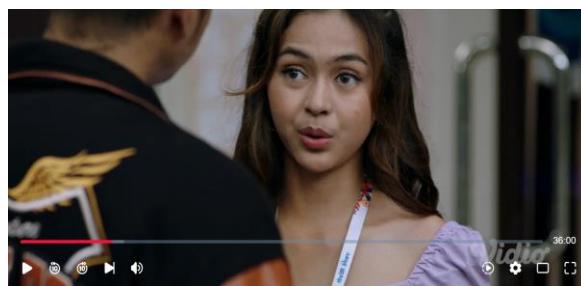
Kartu Data 07

Percampuran kode yang terjadi pada tuturan tersebut disebabkan oleh faktor **identifikasi peranan** dimana penutur yang memiliki status sosial yang merupakan mahasiswa dan merupakan adik tingkat yang sedang meminta izin dengan kakak tingkatnya dan juga sedang berprofesi sebagai seorang penari modern.

2. Identifikasi Ragam (IR)

Identifikasi ragam ditentukan oleh bahasa yang ditentukan oleh penutur yang akan menempatkan dia dalam hierarki status sosialnya.

IR 4



Gambar 8. Amel menanyakan kebenaran berita

Amel : Gue lihat *insta story* anak-anak Babit Bangsa pada heboh banget,

Reyhan teman SMA gue dia beneran jatuh ke laut?

Dante : Yah gitulah.

Amel : Gue tuh memang selalu berantem sama pacarnya, namanya Rea.

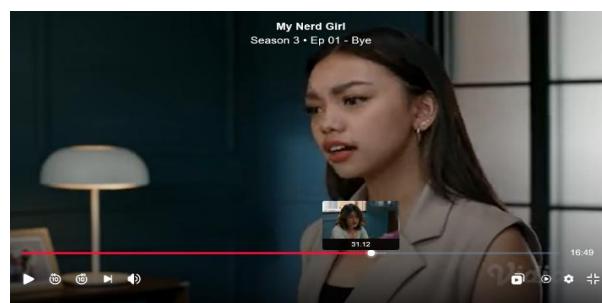
Kartu Data 17

Percakapan antara Amel dan Dante yang terjadi pada data 17 tersebut terdapat percampuran kode yang dilakukan oleh Amel, ketika Amel yang baru bertemu dengan Dante menanyakan tentang kebenaran kejadian yang sedang heboh diperbincangkan bahwa Reyhan salah satu mahasiswa Babit Bangsa jatuh ke laut MNG3 eps 2(7:37). Faktor yang memengaruhi terjadinya CKBF tersebut adalah **identifikasi ragam** dimana *insta story* merupakan bahasa atau singkatan gaul dari anak-anak muda untuk menyebutkan cerita instagram.

3. Keinginan untuk Menjelaskan (KUM)

Bahasa yang digunakan penutur dalam bercampur kode dapat digunakan sebagai sarana untuk menjelaskan kepada lawan bicaranya mengenai sifat dan latar belakangnya.

KUM 7



Gambar 9 perdebatan Rea dan Suki

Rea : Dulu lo semua bisa ngomong apa aja ke gue, kenapa sekarang enggak?

Suki : Yah karena *simply* lo udah berubah, gak sadar apa ya?

Rea : Gue berubah? elo kalik.

Kartu Data 12

Percampuran kode dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dilakukan oleh Suki ketika Rea meminta penjelasan pada temannya kenapa mereka berubah tidak seperti dulu mampu mengungkapkan apa saja kepadanya, namun Suki menentang ucapan Rea hingga terjadi perdebatan. MNG3 eps 1(31:12). *Simply* merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti sederhananya yang disisipkan penutur sebagai campur kode dalam bentuk kata yang terjadi karena faktor **keinginan untuk menjelaskan**, yaitu penutur yang sedang berdebat dan menentang pendapat lawan bicaranya dan ingin menjelaskan bahwa secara sederhana semua masalah yang terjadi karena perubahan dari Rea.

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menganalisis web series yang berjudul *My Nerd Girl season 3* terkait penggunaan campur kode yang dilakukan para tokoh dalam dialognya dan bagaimana faktor yang memengaruhi terjadinya campur kode, serta implikasi hasil penelitian pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas XII SMA.

Wujud campur kode yang terdapat dalam web series yang berjudul *My Nerd Girl season 3* sebanyak 64 data yang terdiri dari wujud campur kode bentuk kata, frasa, idiom, baster, pengulangan kata, dan klausa. Percampuran kode yang dilakukan oleh para tokoh dalam web series *My Nerd Girl season 3* terjadi akibat dipengaruhi oleh beberapa faktor, berupa faktor identifikasi peranan, faktor identifikasi ragam dan faktor keinginan untuk menjelaskan.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan diimplikasikan dalam Modul Bahasa Indonesia kurikulum Merdeka siswa kelas XII SMA semester genap pada bab 6. menulis praktek baik dan cerita tentang lingkungan, subbab. G. mengidentifikasi perwatakan, alur, dan kebahasaan novel. Materi yang dibahas berupa menganalisis kebahasaan dialog tokoh dalam novel.

B. Saran

1. Saran bagi pendidik, dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik (mata pelajaran Bahasa Indonesia) memanfaatkannya dalam materi menganalisis unsur kebahasaan penggunaan campur kode yang terdapat pada novel-novel yang dibaca serta bagaimana faktor yang memengaruhi terjadinya penggunaan campur kode.

2. Saran bagi peneliti selanjutnya agar meneliti fenomena campur kode kedalam, fenomena tindak tutur ilokusi, dan klasifikasi emosi dengan menggunakan subjek web series *My Nerd Girl season 3*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer, & Agustina, L. (1995). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aini, Q. (2018). Fungsi pelanggaran maksim prinsip kesantunan pada komentar berita online di fanspage Facebook *merdeka.com*. *PRASASTI: Journal of Linguistics*, 3(2), 200–210.
- Apatama, F. K., Purwaka, A., Linarto, L., & Misnawati, M. (2023). Alih kode dan campur kode dalam film *Imperfect The Series 2* yang disutradarai oleh Naya Anindita. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*.
- Apriyanto, B. (2011). *Analisis majas sarkasme dan campur kode pada film Punk in Love yang disutradarai oleh Ody C. Harahap* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Bram, & Dickey, N. H. (1986). *Sosiolinguistik: Memahami bahasa dalam konteks dan kebudayaan* (dalam Ohoiwutun, P., 2007). Jakarta.
- Chasanah, U. U. (2021). *Alih kode dan campur kode pada film Mekah I'm Coming serta implikasinya terhadap pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama kelas XI SMA/MA* (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung).
- Julianti, U. (2021). Bentuk campur kode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi drama siswa kelas XI IPS 5 SMA Negeri 6 Kota Tangerang Selatan.
- Kridalaksana, H. (1985). *Tata bahasa deskriptif bahasa Indonesia: Sintaksis*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Mahsun. (2007). *Metode penelitian bahasa: Tahapan strategi, metode, dan tekniknya* (Ed. rev. 3). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mannan, A., Gustiar, S. P., Gani, R. A., Purnomo, A., Abbas, I., Fudial, S. P., Fitriyah, S. A., Wissang, I. O., & Kanusta, M. (2023). *Pendidikan literasi*. Selat Media.
- Mesthrie, R., Swann, J., Deumert, A., & Leap, W. L. (2009). *Introducing sociolinguistics* (2nd ed.). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., Rohidi, T. R., & Mulyarto. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI Press).

- Mustikawati, D. A. (2015). Alih kode dan campur kode antara penjual dan pembeli (Analisis pembelajaran berbahasa melalui studi sosiolinguistik). *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 23–32.
- Nababan, P. W. J. (1986). *Sosiolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Nurzafira, I. (2018). *Alih kode dan campur kode pada film Surga Yang Tak Dirindukan 2 karya Asma Nadia dan implikasinya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*.
- Sa'idah, U. N., Tantyas, I. R., & Murtisari, D. (2018). Pengaruh bahasa gaul terhadap perkembangan afektif pada anak remaja di Kabupaten Pekalongan. *Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Solekhudin, M., Nisa, H., & Yono, R. R. (2022). Bentuk-bentuk campur kode dan alih kode pada halaman Facebook Kementerian Kesehatan RI: Kajian sosiolinguistik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 242–252.
- Suwito. (1983). *Sosiolinguistik: Teori dan problema*. Surakarta: Hanary Offset.
- Tohang, V. M., Poerwadi, P., Purwaka, A., Linarto, L., & Misnawati, M. (2023). Campur kode dalam percakapan komunitas mahasiswa di Asrama Lamandau dan implikasinya terhadap pembelajaran cerpen siswa SMA kelas XI. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(1), 153–168.
- Vidio. (2025). *My Nerd Girl 3*. <https://www.vidio.com/>. Diakses 1 Januari 2025.
- Waruwu, T. K. Y., Isninadia, D., Yulianti, H., & Lubis, F. (2023). Alih kode dan campur kode dalam konten Podcast *Cape Mikir With Jebung* di Spotify: Kajian sosiolinguistik. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 115–123.