

Fenomena campur kode dalam tuturan anak usia sekolah dasar: Kajian Sociolinguistik di SDN Daan Mogot 3

Giecia Ariefah Amaliah¹, Farid Rizqi Maulana^{1*}

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Serang, Indonesia

Email: faridrizqimaulana@upi.edu

* Penulis korespondensi

Informasi artikel

Dikirim : 9 Januari 2025

Revisi : 5 Maret 2025

Diterima : 17 Maret 2025

Kata kunci:

Campur Kode
Sociolinguistik
Anak Sekolah Dasar

Keywords:

Mixing Code
Sociolinguistics
Primary School Children

ABSTRAK

Penelitian ini membahas fenomena campur kode dalam tuturan anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena campur kode dalam tuturan anak usia sekolah dasar di SDN Daan Mogot 3 dari perspektif sociolinguistik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dengan metode simak yang dilanjutkan dengan teknik simak libat cakap, teknik rekam, dan teknik catat. Hasil analisis menunjukkan bahwa bentuk campur kode yang paling dominan adalah penyisipan kata, dengan campur kode ke luar sebagai jenis yang paling sering digunakan, terutama melibatkan bahasa Inggris. Motif utama penggunaan campur kode adalah kemauan penutur untuk mengekspresikan diri, mengikuti tren, atau menciptakan keakraban dalam interaksi sosial. Faktor lain, seperti pengaruh lingkungan heterogen dan eksposur media, turut berkontribusi dalam fenomena ini. Penelitian ini menegaskan peran penting lingkungan sosial dalam membentuk pola komunikasi anak-anak, menjadikan campur kode sebagai strategi linguistik yang fleksibel dan adaptif untuk membangun identitas serta hubungan interpersonal.

ABSTRACT

The phenomenon of code mixing in the speech of elementary school age children: A sociolinguistics study at SDN Daan Mogot 3. This study discusses the phenomenon of code mixing in the speech of elementary school children. This study aims to analyze the phenomenon of code mixing in the speech of elementary school children at SDN Daan Mogot 3 from a sociolinguistic perspective. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques in the form of observation with the listening method followed by the listening technique, recording technique, and note-taking technique. The results of the analysis show that the most dominant form of code mixing is word insertion, with external code mixing as the most frequently used type, especially involving English. The main motive for using code mixing is the speaker's desire to express themselves, follow trends, or create familiarity in social interactions. Other factors, such as the influence of heterogeneous environments and media exposure, also contribute to this phenomenon. This study emphasizes the important role of the social environment in shaping children's communication patterns, making code mixing a flexible and adaptive linguistic strategy for building identity and interpersonal relationships.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Pendahuluan

Pendahuluan Bahasa merupakan sebuah sistem yang terdiri dari simbol-simbol bunyi yang tidak memiliki makna secara alami, melainkan ditetapkan berdasarkan kesepakatan antara penggunanya. Bahasa memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan masyarakat, baik sebagai komunikator (pembicara) maupun komunikan (penyimak) (Manshur & Zahro, 2021). Eksistensi manusia berhubungan erat dengan proses komunikasi antarsesama, baik yang diwujudkan secara lisan maupun tertulis. Komunikasi merupakan kebutuhan mendasar, dan manusia terus berupaya menemukan pendekatan yang tepat untuk membentuk interaksi yang efektif. Proses komunikasi tidak selalu terikat pada kaidah formal (Maulana et al., 2020). Bahasa tidaklah bersifat tunggal atau seragam, melainkan memiliki banyak variasi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa bahasa adalah fenomena yang dinamis dan penuh keragaman, maka dari itu timbul berbagai variasi dalam penggunaan bahasa. Penutur bahasa sering kali memilih atau mengubah kode bahasa yang mereka gunakan, baik secara sadar maupun tidak sadar, tergantung pada situasi dan kebutuhan spesifik mereka. Proses ini menunjukkan betapa fleksibelnya bahasa dalam menyesuaikan diri dengan berbagai keadaan dan tujuan komunikasi.

Sosiolinguistik merupakan subdisiplin linguistik yang mempelajari bahasa dalam hubungan pemakaiannya di masyarakat. Hal ini mengenai, antara lain, tempat pemakaian bahasa, tata tingkat bahasa, sebab akibat perubahan, dan ragam serta waktu pemakaian ragam bahasa itu (Chaer, 2014). Berbicara mengenai berubahnya penggunaan bahasa yang bergantung pada situasi dan kondisi, hal ini tentu berkaitan dengan campur kode dalam kajian sosiolinguistik. Berbicara mengenai berubahnya penggunaan bahasa yang bergantung pada situasi dan kondisi, hal ini tentu berkaitan dengan campur kode dalam kajian sosiolinguistik. Campur kode terjadi apabila seseorang menggunakan dua bahasa atau lebih dalam satu tuturan atau percakapan (Indah et al., 2024). Campur kode juga merupakan cara yang dinamis dan adaptif dalam berkomunikasi, di mana penutur dapat memanfaatkan lebih dari satu bahasa untuk mencapai tujuan komunikasi yang efektif. Interaksi berbahasa yang terjadi pada masyarakat yang kondisi lingkungannya beragam tidak akan pernah lepas dari alih kode dan campur kode (Setiaji & Mursalin, 2023).

Menurut Suwito (1983), campur kode dapat dibagi ke dalam enam bentuk berdasarkan unsur-unsur kebahasaan yang terlibat dalam prosesnya. Pertama, penyisipan kata, yaitu penggunaan kata dari bahasa lain dalam kalimat, seperti "Saya *ok* dengan ide itu." Kedua, penyisipan frasa, yang melibatkan frasa dari bahasa lain, misalnya "Saya harus mengurus *last minute details*." Ketiga, penyisipan baster, kombinasi elemen dari dua bahasa yang membentuk makna baru, seperti "Dia baru saja selesai nge-*print* dokumen." Keempat, penyisipan perulangan kata, yaitu pengulangan kata dari bahasa lain, misalnya "Saya sih *boleh-boleh* saja." Kelima, penyisipan idiom, seperti "Hendaknya kita hindari cara *alon-alon* asal kelakon." Terakhir, penyisipan klausa, yakni klausa lengkap dari bahasa lain, contohnya "Aku akan datang *if I can make it*". Menurut Suandi (2014), jenis campur kode dibagi menjadi tiga. Campur kode ke dalam melibatkan unsur dari bahasa lokal, misalnya "Besok kita jenguk *encang ya*." Campur kode ke luar melibatkan unsur dari bahasa asing, seperti "Besok ada *meeting* dengan klien." Campur kode

campuran menggabungkan elemen bahasa lokal dan asing dalam satu klausa, misalnya "Aku harus segera nge-*print* dokumen ini." Faktor-faktor yang mempengaruhi campur kode, menurut Chaer & Agustina (2010) faktor terjadinya campur kode antara lain, kemauan penutur, kemauan mitra tutur, perubahan situasi, pergeseran gaya komunikasi, dan pergantian topik.

Fenomena campur kode di kalangan anak usia sekolah dasar akan sangat menarik untuk diteliti, karena pada usia tersebut anak akan mengalami perkembangan bahasa yang intensif. Anak-anak pada usia ini berada dalam fase penting untuk memperoleh bahasa (Julrissani, 2020). Penelitian ini akan berfokus pada fenomena penggunaan campur kode pada tuturan anak usia sekolah dasar di SDN Daan Mogot 3, yang dimana sekolah ini berada di lingkungan kompleks, dekat dengan pasar, dan persis di pinggir jalan raya serta lingkungan depan sekolah kerap menjadi tempat naik-turunnya penumpang bus ataupun angkot. Interaksi yang terjadi di sekolah ini melibatkan berbagai kelompok masyarakat dengan latar belakang sosial, ekonomi, dan bahasa yang berbeda. Lokasi yang berada persis di pinggir jalan raya misalnya, hal ini menjadi tempat interaksi yang sering melibatkan penggunaan bahasa Indonesia, bahasa daerah, bahkan bahasa gaul yang kemudian berpengaruh pada bahasa yang digunakan oleh anak-anak di sekitar lingkungan tersebut.

Lingkungan seperti ini memungkinkan anak-anak terpapar berbagai bentuk komunikasi yang kaya dengan campur kode, baik dari interaksi warga kompleks di belakang sekolah, kenek angkot atau bis yang menaik-turunkan penumpangnya di depan sekolah, maupun pengguna jalan biasanya. Penggunaan bahasa yang bervariasi tersebut sering kali terbawa ke dalam interaksi anak-anak di sekolah, baik ketika berkomunikasi dengan teman sebaya, maupun guru. Misalnya, anak-anak mungkin menggunakan campuran bahasa Indonesia dengan bahasa gaul ketika berbicara dengan teman, sementara mereka cenderung menggunakan bahasa yang lebih formal ketika berbicara dengan guru. Hal ini menimbulkan pertanyaan yang akhirnya menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana pola penggunaan campur kode pada anak-anak usia sekolah dasar? dan apa motif di balik penggunaan campur kode oleh anak usia sekolah dasar dalam berkomunikasi berdasarkan perspektif sosiolinguistik.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Syaifuddin et al. (2023) dengan judul "Campur Kode Komunikasi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran di SD Negeri 3 Jebol", para penulis menemukan faktor terjadinya campur kode antara siswa dengan guru di SDN 3 Jebol pada saat pembelajaran berlangsung yaitu karena guru di sekolah tersebut memilih kosakata yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, yaitu kosakata dari bahasa Jawa sehingga siswa dapat lebih cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Penelitian mengenai pola dan motif penggunaan campur kode pada anak-anak usia sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah kajian tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola, jenis, dan faktor yang mempengaruhi penggunaan campur kode pada anak-anak usia sekolah dasar di SDN Daan Mogot 3.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode simak dengan teknik dasar teknik sadap, sebagaimana dijelaskan oleh Mahsun (2017). Teknik sadap peneliti lakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa anak usia sekolah dasar di SDN Daan Mogot 3, yang selanjutnya peneliti terapkan juga teknik rekam, teknik simak libat cakap, dan teknik catat. Teknik simak libat cakap dilakukan dengan cara peneliti berpartisipasi secara langsung dalam interaksi sambil mengamati dan menyimak tuturan informan. Teknik catat digunakan untuk mencatat temuan yang relevan selama proses penyimakan, sementara teknik rekam diterapkan untuk mendokumentasikan tuturan anak-anak secara lebih akurat agar dapat dianalisis lebih lanjut. Kombinasi teknik ini dapat menangkap fenomena campur kode secara mendalam sesuai dengan konteks penggunaannya di lingkungan sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa campur kode pada anak-anak usia sekolah dasar di SDN Daan Mogot 3 melibatkan berbagai pola, jenis, dan motif penggunaan campur kode dalam berbagai situasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Campur Kode pada Anak-Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Daan Mogot 3

Kode Data	Deskripsi	Aspek Analisis			Kata Seharusnya	
		Bentuk Campur Kode	Jenis Campur Kode	Faktor Campur Kode		
2/03:40	"set sampe bisa mah <i>gg</i> "	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan penutur	<i>Good</i> (Permainan bagus)	<i>game</i> yang
3/02:40	"biar <i>sixpack</i> , Pak"	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan penutur	Ber-otot	
7/00:15	"Lu kemaren kan ngomongin gua ege"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Bodoh	
7/00:21	"Gua bilang lu <i>pick me</i> "	Penyisipan frasa	Ke luar	Kemauan penutur	Pilih aku (Mau dipilih)	
8/00:10	"Lu beban, <i>kroco</i> "	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Lemah	
8/00:29	"Kalo jadi cowok jangan <i>lemes</i> "	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Celomes omong)	(Banyak
9/00:14	"Oh iya, <i>vibes</i> "	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan lawan bicara	Suasana	
9/00:19	" <i>Vibe</i> kali pak"	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan penutur	Suasana	
9/00:30	"Nanti kita pas ngerujuk pake ulekan aja, biar <i>vibesnya</i> kaya ngerujuk beneran gitu"	Penyisipan kata	Campuran	Kemauan lawan bicara	Suasananya	
10/04:50	" <i>Cepirit</i> kali Pak"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Kecepirit (BAB tanpa sengaja)	
10/06:36	" <i>Tusmen</i> , putus permanen"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Putus permanen	
11/01:44	'Boleh kan Pak? Boleh? <i>Please</i> Pak"	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan penutur	Tolong	
12/00:14	"Si Rizky mah <i>pea</i> ngomong kayak gitu"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Bodoh/Pendek akal	

12/05:12	"Ada <i>plus</i> gak?"	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan penutur	Tambahan
12/13:10	"Udah <i>atuh</i> ih, mainnya pada bodoh'	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Tidak memiliki makna (hanya mempertegas)
12/13:25	"Rahmat <i>gc</i> lu"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Gerak cepat
12/13:48	" <i>Skip</i> si Abil, woy"	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan penutur	Lewati
12/14:44	"Ayo <i>gc</i> ah"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Gerak cepat
14/00:30	"Ini <i>Pro-player</i> ini"	Penyisipan frasa	Ke luar	Kemauan penutur	Pemain handal
14/03:15	"Sabar <i>atuh</i> "	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Tidak memiliki makna (hanya mempertegas)
14/01:51	" <i>Atuh</i> gak usah"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Tidak memiliki makna (hanya mempertegas)
14/02:25	"Dua orang di- <i>skip</i> "	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan penutur	Dilewati
14/04:33	" <i>Atuh</i> plus mah gak usah ditambah plus lagi"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Tidak memiliki makna (hanya mempertegas)
14/06:33	" <i>Coplo</i> nih orang satu, bego"	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Lemah
14/12:08	"Lah, beda warnanya, <i>bro</i> "	Penyisipan kata	Ke luar	Kemauan penutur	Kawan
14/18:45	"Bapak ga <i>aci</i> "	Penyisipan kata	Ke dalam	Kemauan penutur	Berlaku

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pola penggunaan campur koe dan motif penggunaan campur kode oleh anak usia sekolah dasar di SDN Daan Mogot 3. Berikut penjelasannya.

Pola Penggunaan Campur Kode

Pola ini dapat dirangkum dalam dua aspek utama, yaitu bentuk campur kode dan jenis campur kode yang digunakan oleh anak-anak. Berikut ini adalah hasil temuan yang lebih rinci terkait kedua aspek tersebut.

1. Bentuk Campur Kode

Pada bentuk campur kode, penyisipan kata merupakan bentuk campur kode yang paling dominan digunakan oleh anak-anak. Penyisipan kata ini umumnya berasal dari bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Salah satu pola yang menonjol adalah penggunaan istilah dalam bahasa Inggris, seperti "*gg*" (*Good Game*), "*vibes*", dan "*sixpack*", yang sudah sangat familiar dalam komunikasi sehari-hari. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti menggunakan teknik rekam dalam mengumpulkan data dengan mengikuti aktivitas anak-anak, termasuk saat mereka bermain. Peneliti mencatat bahwa istilah-istilah seperti "*pro player*", "*skip*", dan "*gg*" sering digunakan oleh anak-anak untuk memperlihatkan bagaimana bahasa beradaptasi dengan kebutuhan komunikasi dalam konteks modern, terutama di lingkungan bermain yang dinamis dan interaktif. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anhar et al. (2024) menyatakan bahwa istilah-istilah seperti "*pro player*" dan "*gg*" yang berarti *Good Game* telah menjadi bagian penting dari proses sosialisasi pemain baru, yang turut membentuk identitas kolektif komunitas gamer. Penggunaan kata-kata ini tidak hanya membedakan subkultur gamer dari kelompok sosial lainnya, tetapi juga mencerminkan bagaimana budaya bermain game telah menciptakan sub-

budaya linguistik yang khas. Fenomena ini menunjukkan integrasi slang ke dalam komunikasi sehari-hari pemain, yang semakin menguatkan keunikan dunia permainan sebagai lingkungan sosial dan linguistik.

Istilah-istilah yang muncul dalam konteks permainan dan pola pergaulan modern sering kali menghasilkan pola penyingkatan frasa. Peneliti menemukan pola penyingkatan frasa seperti, “*gg*” dan “*gc*”, proses ini menciptakan kosakata baru dengan melibatkan berbagai mekanisme linguistik yang kreatif. Hasilnya, istilah-istilah tersebut tidak hanya mencerminkan efisiensi dalam komunikasi tetapi juga memperkaya dinamika bahasa di kalangan penuturnya, terutama dalam komunitas tertentu. Hal tersebut tentu mellihatkan kepada kita bagaimana pola penyingkatan frasa mengubah bahasa baku menjadi tidak baku. Fenomena seperti ini juga menunjukkan bahwa bahasa terus berkembang sesuai dengan kebutuhan komunikasi penuturnya, terutama dalam ranah digital dan interaksi cepat. Proses penyingkatan frasa seperti ini tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga menjadi identitas kelompok tertentu yang menciptakan solidaritas sosial melalui penggunaan bahasa yang sama.

Selain pola yang sering digunakan dalam permainan, peneliti juga menemukan pola pergaulan modern. Seperti kata “*vibes*”, “*six pack*”, dan “*pick me*”. Penggunaan campur kode dalam pola pergaulan modern dapat dipandang sebagai wujud ekspresi linguistik yang kreatif dan dinamis, fenomena ini juga dapat menunjukkan kemampuan penutur untuk menggabungkan unsur-unsur dari berbagai bahasa guna menciptakan bentuk komunikasi yang lebih relevan dengan kebutuhan sosial mereka. Penelitian serupa telah dilakukan oleh Indah et al. (2024), mereka menemukan bahwa generasi saat ini sering menggunakan campur kode sebagai cara untuk mengekspresikan jati diri mereka, menunjukkan keterbukaan terhadap pengaruh budaya internasional, atau mengidentifikasi diri dengan komunitas tertentu yang mereka anggap relevan. Strategi ini mencerminkan usaha mereka dalam membangun citra sosial yang sesuai dengan lingkungan modern dan dinamis.

Penggunaan kata dari bahasa daerah atau bahasa gaul semakin terintegrasi dalam bahasa Indonesia. Contohnya adalah kata “*kroco*” yang bermakna lemah, “*cepirit*”, serta “*atuh*”. Secara khusus, kata “*atuh*” dikenal sebagai *kecap panganteb* dalam Bahasa Sunda yang tidak memiliki makna mandiri. Maknanya baru muncul saat digabungkan dengan kata kerja, kata sifat, atau jenis kata lainnya dalam konteks tertentu. Kata “*atuh*” adalah salah satu partikel atau kata tugas dalam Bahasa Sunda yang digunakan untuk memperkuat makna suatu kalimat atau tuturan (Rengganis & Isnendes, 2024). Apabila merujuk pada kalimat “*Sabar atuh*”, kata “*atuh*” mempertegas makna dari kata sifat “*sabar*”. Fenomena ini mencerminkan proses adaptasi dan asimilasi bahasa yang memperkaya ekspresi komunikasi dalam masyarakat (Br.Damanik et al., 2023). Fenomena ini juga menunjukkan fleksibilitas bahasa Indonesia dalam menyerap unsur-unsur dari bahasa daerah dan bahasa gaul tanpa kehilangan identitasnya sebagai bahasa pemersatu. Proses ini tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga menciptakan nuansa komunikasi yang lebih santai dan akrab di kalangan penutur. Selain itu, integrasi kata-kata tersebut mencerminkan dinamika sosial-

budaya yang terus berubah, dimana interaksi antarkelompok masyarakat mempengaruhi perkembangan bahasa.

Penyisipan frasa juga tidak jarang muncul meskipun frekuensinya lebih rendah. Penyisipan frasa umumnya digunakan untuk menunjukkan ekspresi atau identitas sosial tertentu. Sebagai contoh, frasa "*pick me*" yang digunakan dalam kalimat "Gua bilang lu *pick me*" (kode 7/00:21), yang artinya pilih aku. Frasa ini juga digunakan dalam kalimat lain seperti "*pro-player*" yang berarti pemain profesional, misalnya dalam kalimat "Ini *pro-player* ini" (kode 14/00:30). Penyisipan frasa semacam ini cenderung digunakan untuk menunjukkan status atau keinginan untuk menonjolkan identitas sosial mereka, misalnya dalam konteks permainan atau saat berdiskusi mengenai sesuatu yang mereka anggap penting (Lupitasi et al., 2022). Meskipun demikian, penyisipan baster, seperti "*nge-print*" atau "*nge-game*", tidak ditemukan secara eksplisit dalam data ini. Hal ini mungkin karena kata-kata tersebut sudah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari dan dianggap sebagai bagian dari kosakata bahasa Indonesia yang telah terasimilasi.

Beberapa frasa dan kata yang sering digunakan dalam campur kode, seperti "*pick me*", sebenarnya memiliki padanan dalam bahasa Indonesia yang dapat menggambarkan makna serupa. Secara harfiah, frasa "*pick me*" berarti pilih aku, namun dalam konteks penggunaannya, frasa ini sering memiliki konotasi yang lebih mendalam, yaitu merujuk pada seseorang yang sangat membutuhkan perhatian dari lingkungannya dan cenderung ingin menjadi pusat perhatian. Seseorang yang disebut "*pick me*" biasanya menunjukkan sikap atau perilaku tertentu agar terlihat lebih menonjol, diakui, atau diperlakukan secara istimewa oleh orang lain di sekitarnya. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan dinamika sosial modern, tetapi juga menunjukkan adanya pergeseran makna dalam penggunaan bahasa. Istilah serupa juga ditemukan dalam kosakata lain seperti "*gg*" (*Good Game*), yang memiliki padanan makna sebagai permainan bagus atau hebat dalam bahasa Indonesia. Walaupun istilah tersebut berakar dari bahasa asing, dalam konteks penggunaannya, terutama dalam dunia permainan digital, maknanya sering dikontekstualisasikan sesuai dengan situasi yang dihadapi. Begitu juga dengan istilah "*pro player*" yang sebenarnya dapat diterjemahkan sebagai pemain profesional, tetapi tetap lebih sering digunakan dalam bentuk campur kode karena dianggap lebih singkat, modern, dan relevan. Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun campur kode sering hadir sebagai bentuk integrasi bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia, makna dan padanan kata dari bahasa asalnya sering kali masih bisa ditemukan dalam kosakata bahasa Indonesia yang lebih baku. Proses ini mencerminkan kreativitas penutur dalam menggabungkan bahasa yang relevan dengan konteks komunikasi modern, sekaligus menunjukkan keterhubungan yang tetap terjaga dengan bahasa ibu sebagai identitas budaya.

2. Jenis Campur Kode

Mengenai campur kode, hasil analisis menunjukkan bahwa campur kode ke luar merupakan jenis yang paling sering ditemukan pada penggunaan campur kode oleh anak-anak di SDN Daan Mogot 3. Campur kode ke luar ini melibatkan penggunaan unsur bahasa asing, terutama bahasa Inggris, dalam percakapan mereka. Kata-kata seperti "*vibes*", "*gg*", "*sixpack*", dan "*pick me*" adalah

contoh nyata dari fenomena ini. Campur kode ke luar biasanya terjadi untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mengubah suasana percakapan dari resmi menjadi santai atau sebaliknya. Selain itu, alih kode juga bisa dilakukan dengan harapan mendapatkan manfaat tertentu dari lawan bicara. Faktor lain yang memengaruhi terjadinya alih kode adalah kehadiran pihak ketiga (Sukmana et al., 2021). Pada situasi ini, dua penutur yang awalnya berkomunikasi dalam bahasa yang sama dapat beralih ke bahasa lain agar masing-masing dari mereka ataupun pihak ketiga yang hadir dapat memahami percakapan tersebut dengan mudah.

Campur kode ke dalam, meskipun frekuensinya lebih rendah dibandingkan dengan campur kode ke luar, tetap menunjukkan dinamika yang menarik dalam perkembangan bahasa di kalangan anak-anak. Contoh kata-kata seperti "*ege*" yang berarti bodoh dan "*kroco*" yang berarti lemah mencerminkan pengaruh bahasa daerah atau bahasa gaul yang telah terinternalisasi dalam komunikasi sehari-hari mereka. Proses ini menunjukkan bahwa kosakata dari bahasa daerah atau bahasa slang tidak hanya sekadar disisipkan, tetapi telah menjadi bagian integral dari bahasa Indonesia yang digunakan oleh generasi muda. Campur kode ke dalam merupakan fenomena yang umum dalam masyarakat multibahasa, di mana bahasa asli berinteraksi dengan bahasa lain dalam konteks sosial yang dinamis (Mufidah et al., 2023). Selain itu, campur kode ke dalam sering kali terjadi dalam konteks pendidikan, di mana anak-anak mengadopsi kosakata dari lingkungan mereka (Putri et al., 2020). Hal tersebut cukup membuktikan bahwa penggunaan campur kode dalam tuturan siswa SDN Daan Mogot 3 dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Sementara itu, campur kode campuran, meskipun lebih jarang ditemukan, tetap memberikan warna tersendiri dalam tuturan. Misalnya, dalam kalimat "Nanti kita pas ngerujuk pake ulekan aja, biar *vibes*-nya kaya ngerujuk beneran gitu," terdapat penggabungan antara bahasa Indonesia dan kata "*vibes*" yang berasal dari bahasa Inggris. Pada situasi ini, terlihat bahwa penutur menggunakan campur kode campuran untuk menambah keakraban dan menciptakan kesan kekinian dalam percakapan dengan identifikasi ragam bahasa. Jannah & Anggraini (2023) telah menunjukkan bahwa penggunaan campur kode campuran sering kali dipengaruhi oleh konteks sosial dan tujuan komunikasi, di mana pembicara berusaha untuk menciptakan suasana yang lebih akrab dan relevan dengan perkembangan zaman.

Motif Penggunaan Campur Kode oleh Anak Usia Sekolah Dasar

Motif di balik penggunaan campur kode oleh anak-anak usia sekolah dasar di SDN Daan Mogot 3 menunjukkan bahwa sebagian besar campur kode terjadi karena kemauan penutur. Kemauan penutur ini dapat dilihat dari kebiasaan anak-anak yang memilih kata-kata atau frasa campuran untuk mengekspresikan diri, mengikuti tren, atau menciptakan keakraban. Sebagai contoh, penggunaan kata "*gg*" dalam konteks permainan menunjukkan pengaruh dari dunia permainan dan sebagai bentuk penghargaan atau pengakuan terhadap sesuatu yang dianggap baik, seperti dalam frasa "*Good Game*". Penelitian oleh Mulatsih & Suminar (2023) menegaskan bahwa penggunaan campur kode pada anak-anak merupakan proses eksplorasi linguistik yang mencerminkan keinginan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial dan budaya yang

dinamis. Selain itu, penggunaan kata "*vibes*" juga menunjukkan bagaimana anak-anak mengadopsi istilah dari budaya populer yang sering kali dipengaruhi lingkungan sekitar, termasuk lingkungan sekolah.

Selain kemauan penutur, kemauan atau preferensi dari lawan bicara juga berperan penting dalam menentukan pilihan kode. Pada beberapa kasus, anak-anak cenderung menyesuaikan penggunaan campur kode mereka agar sesuai dengan apa yang diharapkan atau dianggap dapat diterima oleh lawan bicara. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya menggunakan campur kode secara acak, tetapi dengan sengaja menyesuaikan gaya komunikasi mereka untuk menciptakan kenyamanan dan efektivitas dalam interaksi. Contohnya dapat dilihat dalam tuturan "*Vibe kali pak*" (Kode 9/00:19), tuturan tersebut mencerminkan adanya interaksi sosial yang dinamis. Ungkapan tersebut tidak hanya sekadar bentuk ekspresi, tetapi juga menandakan bahwa anak-anak di SDN Daan Mogot 3 secara aktif mengatur komunikasi mereka untuk memastikan bahwa apa yang mereka sampaikan sesuai dengan harapan dalam situasi sosial tertentu.

Pola penggunaan campur kode dalam kasus ini cenderung lebih sering muncul dalam komunikasi antar teman sebaya. Anak-anak di SDN Daan Mogot 3 cenderung menggunakan campur kode untuk menunjukkan keakraban, membentuk kelompok sosial, atau mengikuti gaya bicara yang populer di kalangan teman-teman mereka, hal tersebut terlihat dalam tuturan "*Tusmen, putus permanen*" (Kode 7/00:15). Selain itu, pola campur kode ini lebih sering digunakan dalam situasi informal, seperti saat bermain atau bercanda, di mana ekspresi bahasa menjadi lebih fleksibel dan tidak terikat oleh aturan-aturan formal.

Dominasi bentuk penyisipan kata mengindikasikan bahwa anak-anak cenderung memilih elemen bahasa yang sederhana dan mudah diintegrasikan ke dalam tuturan mereka. Hal ini sesuai dengan pandangan Suwito (1983) yang menyatakan bahwa penyisipan kata merupakan bentuk campur kode yang paling mudah dilakukan karena kata-kata tersebut tidak mengubah struktur kalimat secara signifikan dan dapat digunakan dalam situasi apapun. Penyisipan kata ini juga menunjukkan fleksibilitas bahasa dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan kebutuhan komunikasi modern, terutama di kalangan anak-anak yang sering terpapar pengaruh bahasa asing melalui media digital dan lingkungan bermain. Fenomena ini terlihat dalam penggunaan istilah seperti "*gg*" (*Good Game*), "*skip*", atau "*vibes*" yang diadaptasi secara natural ke dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, penyisipan kata dengan pola penyingkatan frasa juga merupakan bukti bahwa anak-anak lebih memilih elemen bahasa yang sederhana dan efisien. Hal ini dapat kita lihat dalam tuturan "*Ayo gc ah*" (Kode 12/14:44) dan "*Set sampe bisa mah GG*" (Kode 2/03:40), di mana kedua contoh tersebut mencerminkan upaya penutur untuk menyampaikan pesan dengan cara yang ringkas namun tetap efektif. Pola ini tidak hanya menggambarkan kreativitas linguistik anak-anak, tetapi juga mencerminkan bagaimana bahasa terus beradaptasi untuk memenuhi tuntutan komunikasi yang cepat dan praktis dalam konteks kehidupan modern.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Syaifuddin et al. (2023) yang menunjukkan bahwa campur kode dapat mempermudah pemahaman antara penutur dan pendengar dalam interaksi sehari-hari. Perspektif baru yang ditawarkan dalam penelitian ini menekankan peran lingkungan

heterogen di sekitar anak-anak, seperti pergaulan dengan teman sebaya dari berbagai latar belakang, dalam membentuk pola dan motif penggunaan campur kode. Lingkungan yang dinamis ini memungkinkan anak-anak untuk lebih fleksibel dalam memilih bahasa atau istilah yang dianggap relevan dengan situasi komunikasi tertentu. Pola penggunaan campur kode yang mereka adopsi tidak hanya bertujuan untuk memudahkan komunikasi, tetapi juga mencerminkan adaptasi mereka terhadap pengaruh budaya luar yang semakin hadir melalui teknologi, permainan digital, dan media sosial. Lebih jauh lagi, penelitian ini menyoroti bahwa campur kode bukan hanya sekadar fenomena linguistik, melainkan juga bagian dari dinamika sosial yang berperan penting dalam membangun identitas anak-anak. Penggunaan campur kode membantu mereka memperkuat hubungan interpersonal dengan teman-teman sebaya, sekaligus menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan menegaskan posisi mereka dalam kelompok sosial, seperti di lingkungan sekolah atau saat bermain bersama.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena campur kode pada anak-anak usia sekolah dasar di SDN Daan Mogot 3 terjadi secara aktif dalam berbagai situasi komunikasi. Pola penggunaan campur kode mencakup berbagai bentuk, seperti penyisipan kata, frasa, dan klausa, dengan penyisipan kata menjadi bentuk yang paling dominan. Campur kode ke luar, yang melibatkan penggunaan unsur bahasa asing seperti bahasa Inggris, juga lebih sering ditemukan dibandingkan campur kode ke dalam atau campur kode campuran. Motif utama penggunaan campur kode pada penelitian ini adalah kemauan penutur untuk mengekspresikan diri, mengikuti tren, atau menciptakan kesan kekinian. Pengaruh lingkungan, seperti paparan bahasa gaul, bahasa daerah, dan bahasa asing melalui interaksi sehari-hari, memperkuat kecenderungan anak-anak untuk mencampur kode bahasa. Selain itu, faktor lain seperti kemauan lawan bicara, perubahan situasi, dan konteks informal turut mendukung terjadinya campur kode. Penelitian ini menyoroti peran lingkungan heterogen di sekitar sekolah, seperti interaksi di pasar, jalan raya, dan kompleks perumahan, dalam membentuk pola dan frekuensi campur kode. Anak-anak menggunakan campur kode untuk menyesuaikan diri dengan konteks sosial, menciptakan identitas, dan mempererat hubungan interpersonal.

Secara keseluruhan, campur kode menjadi salah satu cara anak-anak menunjukkan fleksibilitas dan adaptabilitas bahasa dalam membangun komunikasi efektif di tengah dinamika sosial. Penelitian ini menegaskan bahwa campur kode tidak hanya menjadi fenomena linguistik, tetapi juga bagian integral dari strategi komunikasi dan pembentukan identitas sosial anak-anak.

Ucapan terima kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada pimpinan SDN Daan Mogot 3 yang telah mengizinkan peneliti untuk bisa melakukan penelitian di

sekolah tersebut, Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pembaca.

Daftar Pustaka

- Anhar, Hasanah, R., & Aprilia, R. P. (2024). Pengaruh interaksi virtual terhadap pembentukan bahasa slang di komunitas gamer Indonesia: Perspektif sosiolinguistik. *JlIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3824.
- Br.Damanik, G. R., Kartika, L. A., & Febriana, I. (2023). Analisis alih kode dan campur kode dalam film Ngeri-Ngeri Sedap karya Bene Dion. *Harmoni*, 1(2). <https://doi.org/10.55681/memace.v1i2.912>
- Chaer, A. (2014). *Linguistik umum* (Februari,). Rineka Cipta.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Rineka Cipta.
- Indah, T., Purba, S., Sinaga, S. A., Situmorang, R. S., Putri, E., & Wulan, S. (2024). *Alih kode dan campur kode dalam proses pembelajaran di SD Sekolah Dasar Swasta Gereja Kristen Protestan Simalungun (Kajian sosiolinguistik) "Menjelajahi nilai pembantu bahasa bilingual dengan bahasa Inggris Jepang sebagai bahasa*. 2(1). <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v2i1.2614>
- Jannah, M. B., & Anggraini, D. (2023). Alih kode dan campur kode pada tuturan guru dan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 1 2X11 Kayutanam. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(1), 66. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.10>
- Julrissani, J. (2020). Karakteristik perkembangan bahasa dalam berkomunikasi siswa sekolah dasar di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 72-87. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.296>
- Lupitasi, N. Sutejo & Setiawan, H. (2022). Campur kode dalam dialog film Kurang Garam Disutradarai oleh Kiky ZKR. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 137.
- Mahsun. (2017). Metode penelitian bahasa. In *Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sunan Ampel Surabaya*. http://eprints.unram.ac.id/29724/1/KUM_C2
- Manshur, A., & Zahro, F. D. (2021). Analisis penggunaan campur kode dalam ceramah K.H. Bahauddin Nur Salim. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 1(02). <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v1i02.679>
- Maulana, F. R., Sudaryat, Y., & Hernawan. (2020). The humorous speech act in longser drama manuscript: The study of socio-pragmatic. *Proceedings of the 3rd International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.088>
- Mufidah, A., Kusumaningsih, D., Sukarno, S., & Hartanta, D. (2023). Speaking pada tuturan lisan: eksplorasi campur kode dalam tuturan vlog youtube Ganjar Pranowo. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1). <https://doi.org/10.31604/linguistik.v8i1.6-17>
- Mulatsih, D., & Suminar, R. P. (2023). Campur kode pada percakapan anak usia 6 – 8: Penutur Indonesia. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 228. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8645>
- Putri, A. H., Eka, D., Wardhana, C., Wr, J., Kandang, S., & Bengkulu, K. (2020). Campur kode dalam pembelajaran di kelas rendah Sekolah Dasar Negeri 74 Rejang Lebong. *SILAMPARI BISA*, 3(2), 464-483. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1338>

- Rengganis, S., & Isnendes, R. (2024). Interferensi bahasa Sunda dalam tuturan bahasa Indonesia masyarakat Kampung Cileutik. *07(01)*, 817–825.
- Setiaji, A. B., & Mursalin, E. (2023). Variasi alih kode dan campur kode dalam tuturan masyarakat multilingual di Kabupaten Pangkep (Kajian sosiolinguistik). *Lingue: Jurnal Bahasa, Budaya, dan Sastra*, 5(1). <https://doi.org/10.33477/lingue.v5i1.5330>
- Suandi, I. N. (2014). *Sosiolinguistik: Teori dan praktik*. Graha Ilmu.
- Sukmana, A. A., Wardarita, H. R., & Ardiansyah, A. (2021). Penggunaan alih kode dan campur kode dalam acara MATANAJWA pada stasiun televisi Trans7. *KREDO*, 5(1), 214. <https://doi.org/10.24176/kredo.v5i1.5872>
- Suwito. (1983). *Pengantar awal sosiolinguistik: Teori dan problema*. Henary Offset.
- Syaifuddin, A., Utami, E. P., Kusumatiara, S., & Darmuki, A. (2023). Campur kode komunikasi guru dan siswa dalam pembelajaran di SD Negeri 3 Jebol. *1(1)*, 58–63.