

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan bahasa di era globalisasi saat ini menghadapi berbagai tantangan, seiring dengan perkembangan pola komunikasi di masyarakat yang semakin beragam. Keberagaman pola komunikasi tersebut dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang mengubah cara masyarakat berinteraksi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adanya keberagaman pola komunikasi mendorong munculnya penggunaan variasi bahasa dalam proses penyampaian pesan serta berbagai aktivitas masyarakat yang melibatkan bahasa di dalamnya.

Pada hakikatnya, manusia sebagai makhluk sosial sangat bergantung pada bahasa sebagai sarana utama dalam menjalin komunikasi sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan. Mailani dkk. (dalam Fauzi & Rosalina, 2023) menjelaskan bahwa bahasa dan komunikasi memiliki hubungan yang sangat erat. Keterkaitan tersebut dapat dipahami dari dua sudut pandang. Pertama, secara linguistik, bahasa dipandang sebagai sarana atau media komunikasi yang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk saling berinteraksi. Kedua, dilihat dari perspektif komunikasi, proses penyampaian pesan memerlukan media, dan bahasa berperan sebagai media utama dalam proses tersebut. Dalam proses komunikasi, bahasa yang digunakan harus berupa kode yang sama-sama dipahami oleh penutur dan pendengar agar komunikasi dapat berlangsung dengan baik (Chaer dan Agustina, 2014).

Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga berfungsi untuk mengatur, membentuk, serta memengaruhi sikap dan perilaku individu maupun kelompok. Bahasa juga memiliki peranan yang penting bagi manusia sebagai sarana untuk menyampaikan ide dan pikiran dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tanpa bahasa manusia tidak akan mampu menjalankan berbagai aktivitas maupun membangun interaksi secara efektif (Nugroho dalam Izzanti dkk., 2025). Namun bahasa juga memiliki sifat beragam yang disebabkan karena perbedaan latar belakang sosial penuturnya, sehingga menimbulkan keragaman bahasa (Gifelem, 2021). Sedangkan di Indonesia, bahasa digunakan oleh masyarakat sebagai alat penghubung antarberbagai suku, agama, dan budaya yang menunjukkan kekayaan serta keberagaman yang ada (Verlicya dkk., 2024). Berdasarkan hal tersebut, bahasa dapat dipahami sebagai dasar penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, alat komunikasi yang mendukung terjalinnya interaksi sosial secara efektif, serta menjadi sarana pemersatu yang mampu mencerminkan keberagaman dalam kehidupan masyarakat.

Dalam kajian sociolinguistik, bahasa sebagai objek penelitian tidak dipandang semata-mata sebagai sistem bahasa seperti dalam linguistik umum, melainkan dipahami dan dianalisis sebagai alat interaksi dan komunikasi yang digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Sociolinguistik lebih menekankan pada penjabaran penggunaan bahasa yang sesungguhnya, seperti penggambaran pola pemakaian bahasa atau dialek dalam budaya tertentu, pemilihan bahasa atau dialek tertentu oleh

penutur, serta topik dan latar situasi pembicaraan (Chaer dan Agustina, 2014). Gifelem (2021), menyatakan bahwa dalam kehidupan masyarakat, dua bahasa atau lebih hidup berdampingan dan tidak dapat dipisahkan, sehingga keduanya saling memengaruhi satu sama lain dalam proses komunikasi. Oleh sebab itu, secara teoretis penggunaan bahasa dalam komunikasi seharusnya berlangsung secara tepat, efektif, dan sesuai dengan situasi tutur serta kaidah kebahasaan yang berlaku, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh mitra tutur.

Interaksi antara penutur yang menggunakan bahasa berbeda dalam kegiatan komunikasi sehari-hari dapat menimbulkan proses saling memengaruhi antarbahasa. Fenomena penggunaan bahasa di masyarakat sebagai bagian dari proses komunikasi sering memicu pertemuan dari berbagai bahasa yang berbeda, yang dikenal sebagai fenomena kontak bahasa (Verlicya dkk., 2024). Selain itu, adanya budaya di dalam masyarakat, seperti perkawinan antarmasyarakat yang memiliki latar belakang bahasa berbeda, juga menjadi faktor pendukung terjadinya kontak bahasa. Chaer dan Agustina (2014) menyatakan bahwa terjadinya kontak bahasa dapat memunculkan beragam gejala kebahasaan, di antaranya kedwibahasaan, alih kode, campur kode, diglosia, interferensi, integrasi, konvergensi, serta pergeseran bahasa.

Salah satu dampak dari kontak bahasa adalah munculnya kedwibahasaan (*bilingualisme*) dan keanekabahasaan (*multilingualisme*). Secara sosiolinguistik, *bilingualisme* merujuk pada kemampuan atau

kebiasaan seseorang dalam menggunakan dua bahasa secara bergantian dalam interaksi sosial (Anggana & Zenab, 2024). Selain itu penggunaan dua bahasa dalam satu tuturan disebut dengan dwibahasawan. Umumnya, individu menguasai bahasa pertama (B1) sebagai bahasa ibu, kemudian menggunakan bahasa kedua (B2) untuk memenuhi kebutuhan komunikasi yang lebih luas. Dalam kenyataannya, sebagian besar masyarakat Indonesia merupakan masyarakat dwibahasawan. Sementara itu, *multilingualisme* merupakan kondisi ketika seseorang menggunakan lebih dari dua bahasa dalam pergaulan sehari-hari (Chaer dan Agustina, 2014). Indonesia sebagai negara multikultural juga memiliki masyarakat yang cenderung bersifat multilingual, dengan keberagaman bahasa yang tersebar dari Sabang hingga Merauke (Ula dkk., 2020). Faktor-faktor seperti keberagaman suku, hubungan internasional, dan promosi bahasa turut memperkuat munculnya *bilingualisme* dan *multilingualisme* di masyarakat.

Dari kondisi tersebut, muncul berbagai fenomena kebahasaan, salah satunya adalah campur kode (*code mixing*). Campur kode merupakan penggunaan dua atau lebih bahasa dalam satu tuturan atau wacana yang sama. Nababan (dalam Syaifuddin dkk., 2024), menjelaskan bahwa campur kode adalah bagian dari kajian kebahasaan yang membahas penggunaan lebih dari satu bahasa dalam suatu peristiwa tutur. Fenomena ini biasanya terjadi pada masyarakat yang bersifat bilingual maupun multilingual, di mana penutur menyisipkan unsur bahasa lain sesuai dengan kebutuhan atau tujuan tertentu dalam menjalankan komunikasi. Selain itu, perkembangan

masyarakat modern semakin memperkuat terjadinya praktik campur kode, terutama dalam ranah digital melalui media sosial. Budiana dkk. (2025), menyatakan bahwa keberadaan media sosial turut mendorong berkembangnya praktik campur kode sebagai bentuk komunikasi yang umum digunakan oleh generasi muda, yang sekaligus mencerminkan identitas sosial serta latar budaya multibahasa yang mereka miliki. Media sosial tidak hanya menjadi tempat berbagi informasi, tetapi juga sarana untuk mengekspresikan diri, di mana penggunaan lebih dari satu bahasa menjadi bagian dari gaya komunikasi yang kreatif dan wajar digunakan. Tingginya penggunaan media sosial memengaruhi cara masyarakat berbahasa.

Berdasarkan data Komdigi (2025) yang merujuk pada laporan *We Are Social*, jumlah pengguna internet dunia mencapai 5,56 miliar orang dari total 8,2 miliar populasi. Di Indonesia sendiri, pengguna internet mencapai 221 juta orang atau sekitar 79,5% dari jumlah penduduk, sehingga menjadikannya salah satu negara dengan pengguna internet terbesar. Kondisi ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran penting dalam membentuk pola komunikasi masyarakat saat ini. Namun, dalam kenyataannya, penggunaan bahasa di era digital sebagai sarana komunikasi, khususnya pada media sosial, sering kali tidak sepenuhnya mengikuti kaidah kebahasaan yang baku, melainkan cenderung santai dan fleksibel sebab dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial, budaya, serta kebutuhan ekspresi penutur.

Penggunaan media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, WhatsApp, dan TikTok pun semakin meluas ke berbagai kelompok usia, sebagai sarana berbagi informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi secara virtual. Hal tersebut mendukung pernyataan Arsanti & Setiana (2020), yang menyatakan bahwa media sosial kini telah berkembang pesat menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan media sosial, terjadi perubahan dalam penggunaan bahasa, terutama bahasa Indonesia yang mulai terpengaruh oleh penggunaan bahasa asing. Hal ini terlihat dari kebiasaan pengguna yang menyisipkan istilah asing meskipun padanannya tersedia dalam bahasa Indonesia. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh anggapan bahwa penggunaan istilah asing dianggap lebih modern, terpelajar, dan memudahkan komunikasi di era digital.

Salah satu media sosial yang menjadi tempat terjadinya fenomena kebahasaan, khususnya campur kode, adalah TikTok. TikTok sebagai ruang komunikasi digital menampilkan berbagai fenomena kebahasaan baru, yang salah satunya ada praktik penggunaan campur kode oleh konten kreator. Pada awal kemunculannya, TikTok dikenal dengan nama *Douyin* dan dikembangkan oleh *ByteDance* yang merupakan sebuah perusahaan teknologi internet yang berpusat di Beijing (Zahra, 2024). *Douyin* didirikan oleh Zhang Yiming pada tahun 2016. Dalam kurun waktu satu tahun, *Douyin* berhasil meraih sekitar 100 juta pengguna dengan jumlah tayangan video mencapai 1 miliar per hari. Seiring dengan peningkatan popularitas

yang semakin pesat *Douyin* memperluas jangkauannya ke luar Tiongkok dan mulai menggunakan nama baru yang lebih dikenal secara global, yaitu TikTok. Aplikasi TikTok kini telah berkembang menjadi salah satu media sosial yang digunakan oleh berbagai kalangan dan menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Dikutip dari Dataloka.id (2026), jumlah pengguna TikTok diperkirakan mencapai 1,94 miliar orang secara global pada pertengahan 2025 atau sekitar 23,5% dari populasi dunia. Angka ini menunjukkan bahwa pengaruh TikTok semakin luas, terutama di negara berkembang dengan akses internet yang tinggi. Di Indonesia, jumlah pengguna TikTok mencapai 194,37 juta orang pada Juli 2025 berdasarkan laporan *We Are Social* dan *Meltwater*, sehingga menjadikannya sebagai negara dengan pengguna TikTok terbanyak di dunia.

TikTok merupakan media sosial berbasis video pendek yang memudahkan pengguna menampilkan kreativitas, pengetahuan, dan aktivitas sehari-hari. Perkembangannya yang pesat didukung oleh kemudahan fitur dalam mengunggah konten, sehingga mendorong munculnya berbagai konten kreatif sesuai minat dan kebutuhan pengguna (Ahdanisa & Fateah, 2024). Kondisi ini menjadikan TikTok populer di berbagai kalangan, terutama generasi Z. Popularitas aplikasi TikTok berkaitan dengan karakteristik generasi Z yang cenderung mengalami *fear of missing out* (FOMO), yang berarti cepat mengikuti tren viral, dan menyukai konten yang sesuai dengan perkembangan terkini. Namun

menurut Firamadhina & Krisnani (2021), TikTok kini dimanfaatkan generasi Z sebagai sarana edukasi dan aktivisme yang mencerminkan kreativitas serta inovasi. Selain menjadi sarana hiburan, TikTok juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan ide, pesan, kritik sosial, serta menjadi wadah ekspresi budaya yang relevan dengan kehidupan masyarakat saat ini. TikTok sebagai platform audiovisual yang interaktif, mendorong munculnya beragam praktik kebahasaan dalam komunikasi digital.

Dalam menyampaikan sebuah pesan melalui konten di media sosial, konten kreator di TikTok harus memilih bahasa yang disesuaikan dengan tujuan komunikasi dan situasi sosial dibuatnya konten tersebut. Ahdanisa & Fateah (2024), menyatakan bahwa konten kreator harus memiliki ciri khas tersendiri, seperti gaya bicara, nada, dan pilihan bahasa yang digunakan agar mudah dikenali. Melalui format video pendek yang interaktif, TikTok memberi ruang bagi kreator untuk menyampaikan pandangan, pengalaman, dan respons terhadap fenomena sosial. Dalam prosesnya, konten kreator memanfaatkan berbagai bahasa, seperti bahasa daerah, bahasa Indonesia, dan bahasa asing, dengan gaya yang cenderung santai agar mudah dipahami *audiens*. Selain itu, Makrifah & Fateah (2019), menjelaskan bahwa penggunaan bahasa dalam sebuah konten juga mencerminkan latar belakang budaya penutur. Oleh sebab itu adanya platform TikTok dapat membantu *audiens* memahami ragam budaya lain melalui tuturan dalam konten dari seorang penutur atau konten kreator.

Di sisi lain, konten humor menjadi salah satu jenis konten yang banyak diminati di TikTok. Konten humor memiliki daya tarik tinggi karena mampu menghibur sekaligus membangun kedekatan dengan audiens, dan berpotensi besar untuk dibagikan kembali, sehingga membuat peluang sebuah konten menjadi viral (Ahdanisa & Fateah, 2024). Salah satu bentuk humor yang banyak digunakan saat ini adalah *dark jokes*, yang kerap disampaikan melalui gaya bahasa sarkasme, ironi, dan hiperbola, serta dimanfaatkan konten kreator tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan kritik terhadap kondisi sosial (Akbari & Noortyani, 2024). Tingginya minat terhadap konten ini juga mendorong konten kreator untuk bersaing menghadirkan konten yang menarik dan relevan dengan tren positif yang sedang berkembang (Sarli dkk., 2023).

Dalam proses pembuatan konten humor, fenomena campur kode turut berperan dan sering dimanfaatkan sebagai strategi komunikasi untuk membangun keakraban, menciptakan humor, dan menunjukkan identitas penutur. Penggunaan campur kode banyak ditemukan dalam konten TikTok dan tidak menghambat penyampaian kritik dan pesan dari konten kreator, bahkan menjadi salah satu daya tarik bagi *audiens* (Yunia & Savitri, 2022). Selain itu, pesan tetap mudah dipahami karena dikemas secara ringan dan jelas melalui lelucon dalam konten humor, sehingga mendorong konten kreator menggunakan gaya bahasa khas sebagai identitas diri.

Salah satu konten kreator yang dikenal dalam penggunaan campur kode adalah Rafly Chaniago, kreator asal Purwokerto dengan akun TikTok

@raflychaniag0. Sejak aktif dalam dunia konten kreator TikTok pada tahun 2020, Rafly konsisten menampilkan ciri khas kebahasaan dalam setiap unggahannya. Hingga awal tahun 2026 kini akunnya telah memiliki sekitar 791 ribu pengikut dengan total perolehan suka mencapai 63,5 juta dari seluruh konten yang diunggah. Konsistensi penggunaan campur kode dalam konten Rafly semakin terlihat sejak 2023.

Fenomena ini dipengaruhi oleh kebiasaan berbahasa generasi Z di Purwokerto yang memadukan bahasa Jawa ngapak dengan bahasa Jaksel. Karena itu, Rafly dikenal sebagai “duta paksel”. Dimas (dalam Ahdanisa & Fateah, 2024) menjelaskan bahwa istilah paksel pertama kali diperkenalkan oleh Rafly melalui unggahannya yang menggambarkan fenomena masyarakat daerah ngapak yang mengombinasikan bahasanya dengan bahasa Jaksel, namun tetap mempertahankan logat dan ciri khas ngapak. Bahasa paksel sendiri merupakan hasil percampuran antara bahasa Jawa ngapak dan bahasa Jaksel. Bahasa Jaksel dipahami sebagai variasi bahasa yang menggabungkan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang banyak digunakan oleh generasi Z, khususnya di Jakarta Selatan. Dalam kontennya, Rafly memadukan bahasa Indonesia, bahasa Jawa ngapak, dan bahasa Inggris sesuai kebutuhan komunikasi. Penggunaan bahasa Ngapak Jaksel, terutama dalam konten humor, membuat lelucon lebih hidup dan natural karena menyesuaikan situasi percakapan. Kombinasi ini juga menjadikan kontennya terasa unik dan mampu memancing gelak tawa penonton (Ahdanisa & Fateah, 2024).

Fenomena kebahasaan campur kode yang digunakan dalam konten Rafly tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga berperan penting dalam membangun humor, menyampaikan sindiran, serta mengungkap kritik sosial terhadap fenomena yang berkembang di masyarakat. Kekhasan gaya berbahasa yang ditampilkan Rafly Chaniago menjadikannya menarik untuk dikaji secara ilmiah. Oleh karena itu, penggunaan campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago mencerminkan adanya hubungan yang erat antara bahasa, penutur, dan konteks sosial dalam wacana digital. Hal tersebut menjadikan humor di TikTok menjadi menarik untuk dikaji dari sudut pandang linguistik dan pendidikan bahasa.

Selain relevan dalam kajian kebahasaan, fenomena campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago memiliki kaitan dengan dunia pendidikan, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA. Fenomena ini dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memahami penggunaan ragam bahasa dalam berbagai konteks komunikasi serta mengenali cara penyampaian pesan yang sesuai dengan situasi dan tujuan tuturan. Hal ini berkaitan dengan pemanfaatan media sosial sebagai salah satu sumber belajar yang semakin berkembang di era digital. Rahman dkk. (2023), menyatakan bahwa media sosial berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran jika digunakan secara optimal, tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai infrastruktur pendukung

pembelajaran, sumber informasi, serta sarana untuk membuat dan menyampaikan konten pembelajaran itu sendiri.

Salah satu materi pembelajaran yang berkaitan erat dengan penggunaan bahasa yang bersifat humoris sekaligus kritis adalah teks anekdot. Teks anekdot menuntut peserta didik untuk memahami serta memproduksi teks yang mengandung unsur kelucuan, sindiran, dan kritik sosial yang disampaikan secara tidak langsung. Yunia & Savitri (2022) menyatakan bahwa keberadaan teks anekdot berperan dalam menyampaikan kritik melalui cara yang lucu, menarik, dan berkesan, sehingga pesan kritik lebih mudah diterima oleh pembaca atau pendengar. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, teks anekdot masih cenderung disajikan melalui teks-teks konvensional yang bersumber dari buku ajar. Banyak materi dalam buku teks disampaikan dengan gaya bahasa yang formal dan kaku, sehingga kurang selaras dengan gaya humor yang biasa ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di era digital (Mulyanto dkk., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran teks anekdot belum sepenuhnya mencerminkan praktik kebahasaan yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Meskipun memiliki potensi edukatif yang besar, pembelajaran teks anekdot di kelas sering kali kurang menonjolkan aspek humor secara optimal. Akibatnya, peserta didik cenderung kurang tertarik dan menganggap teks anekdot sekadar bacaan ringan yang tidak memiliki urgensi tinggi dalam pembelajaran.

Padahal, penciptaan humor yang maksimal memiliki peran positif dan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dengan menghubungkan peserta didik pada pemanfaatan teknologi digital yang menyenangkan sekaligus efektif sebagai media penyampaian pesan. Dalam konteks ini, konten TikTok Rafly Chaniago yang memuat praktik campur kode menunjukkan karakteristik yang sejalan dengan teks anekdot, terutama dari segi penggunaan humor, sindiran, dan kritik sosial yang disampaikan secara kontekstual. Oleh karena itu, konten tersebut berpotensi dimanfaatkan sebagai bahan ajar alternatif yang lebih autentik dan relevan dengan kehidupan peserta didik di era digitalisasi seperti saat ini. Hal tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik terhadap materi teks anekdot.

Berdasarkan potensi besar yang dimiliki TikTok sebagai media pembelajaran yang menarik dan selaras dengan karakteristik generasi di era digital, peneliti menganggap penting untuk mengkaji pemanfaatan konten TikTok Rafly Chaniago sebagai contoh konten yang menunjukkan fenomena kebahasaan campur kode serta dapat dioptimalkan dalam pembelajaran teks anekdot di kelas. Penelitian ini berfokus pada penggunaan konten tersebut untuk membantu meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga dikaitkan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya Fase E kelas X pada materi Bab 2 “Mengungkapkan Kritik Lewat Senyuman”, terutama dalam kegiatan mengidentifikasi pesan dan

kritik sosial dalam teks monolog yang mengandung kritik sosial. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena campur kode dalam konten digital serta kontribusinya sebagai alternatif bahan ajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) dalam kajian campur kode di media sosial. Meskipun penelitian mengenai campur kode dalam media sosial telah banyak dilakukan, namun sebagian besar masih berfokus pada aspek linguistik secara umum dan belum secara spesifik mengkaji penggunaan campur kode dalam konten humor digital di TikTok, khususnya pada konten Rafly Chaniago, serta kaitannya dengan pembelajaran teks anekdot di sekolah. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya menitikberatkan pada identifikasi bentuk, jenis dan faktor penyebab campur kode dan alih kode, analisis identitas hybrida serta bentuk paronomasia sebagai teknik humor, sedangkan kajian yang menganalisis penggunaannya jenis dan fungsi campur kode (*mixing code*) secara bersamaan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, baik dari segi praktik penggunaan bahasa berupa campur kode dalam humor digital maupun implikasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna mengisi celah kekosongan pengetahuan dari penelitian terdahulu yang belum terjawab.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini hadir untuk memberikan kontribusi baru (*novelty*) melalui pengkajian campur kode pada konten TikTok Rafly Chaniago sebagai objek penelitian. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis yang mencakup jenis dan fungsi campur kode secara komprehensif, sekaligus mengaitkan hasil penelitian dengan implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis serta mendeskripsikan jenis, dan fungsi penggunaan campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago berdasarkan kajian sosiolinguistik, serta mengkaji implikasinya terhadap pembelajaran teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Wonoasri.

Kajian ini penting dilakukan mengingat masih terbatasnya penelitian yang mengaitkan fenomena campur kode dalam konten media sosial khususnya pada konten humor dari Rafly Chaniago dengan implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Campur Kode Dalam Konten Tiktok Rafly Chaniago Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Wonooasri”. Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dalam kajian sosiolinguistik, khususnya tentang campur kode dalam konten humor di media digital. Selain itu, hasilnya juga dapat memberikan wawasan edukatif bagi pendidik dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan di era

digital, sekaligus mendorong pembelajaran yang lebih inovatif. Bagi pendidik Bahasa Indonesia, penelitian ini bisa membantu dalam mengembangkan bahan ajar teks anekdot yang lebih menarik dan dekat dengan dunia peserta didik. Dengan begitu, konten seperti TikTok bisa dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung proses belajar peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada kajian penggunaan campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago sebagai fenomena kebahasaan yang relevan dengan perkembangan komunikasi digital. Fokus penelitian mencakup analisis jenis campur kode berdasarkan unsur serapan dan wujudnya, identifikasi fungsi campur kode dalam bentuk humor digital sebagai ciri khas konten tersebut. Selanjutnya, penelitian ini juga mengkaji implikasi pemanfaatan konten tersebut dalam pembelajaran teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Wonoasri, dengan mempertimbangkan kesesuaiannya sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman di era digitalisasi.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah jenis-jenis campur kode yang digunakan dalam konten TikTok Rafly Chaniago?

2. Bagaimana fungsi penggunaan campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago sebagai representasi humor digital?
3. Bagaimana implikasi penggunaan campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago terhadap pembelajaran teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Wonoasri?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi jenis-jenis campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago.
2. Menganalisis fungsi penggunaan campur kode sebagai representasi humor digital.
3. Mendeskripsikan implikasi penggunaan campur kode tersebut terhadap pembelajaran teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Wonoasri.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian sosiolinguistik, khususnya yang berkaitan dengan fenomena campur kode dalam konteks komunikasi digital. Dengan mengamati terjadinya peristiwa tutur campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago, hasil penelitian ini dapat memperkaya

pemahaman mengenai jenis, dan fungsi penggunaan campur kode dalam konten media sosial, terutama pada platform TikTok yang bersifat audiovisual dan interaktif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah penelitian tentang humor digital sebagai praktik kebahasaan yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian makna, sindiran, dan kritik sosial. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi teoretis bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara bahasa, media sosial, dan konteks sosial budaya dalam wacana digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi guru Bahasa Indonesia dalam memilih dan mengembangkan bahan ajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Hasil penelitian tentang penggunaan campur kode dalam konten TikTok Rafly Chaniago dapat digunakan sebagai contoh nyata dalam pembelajaran teks anekdot, terutama untuk menjelaskan unsur humor, sindiran, dan kritik sosial. Dengan begitu, pembelajaran bisa dibuat lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebiasaan peserta didik di era digital.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi teks anekdot secara lebih mudah dan

menyenangkan melalui contoh-contoh penggunaan bahasa yang dekat dengan pengalaman sehari-hari, khususnya dari media sosial TikTok. Pemanfaatan konten humor digital yang memuat campur kode diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta kemampuan peserta didik dalam memahami dan memproduksi teks anekdot secara kreatif dan kritis.

c. Bagi Sekolah

Temuan dari penelitian ini berpotensi menjadi dasar dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan media digital. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu rujukan dalam pemanfaatan media sosial secara positif sebagai sumber belajar yang bernilai edukatif, sehingga sekolah dapat mendukung terwujudnya proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang selaras dengan perkembangan kajian kebahasaan dan karakteristik peserta didik di era digital.

d. Bagi Peneliti dan Calon Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman akademis bagi peneliti serta calon pendidik mengenai penerapan kajian sociolinguistik, khususnya campur kode, dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan atau bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji fenomena kebahasaan di media sosial serta implikasinya terhadap dunia pendidikan.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah disusun untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang berkaitan dengan judul dan fokus penelitian. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Campur kode (*code mixing*) merupakan fenomena kebahasaan dalam kajian sosiolinguistik yang terjadi ketika seseorang menggunakan dua bahasa atau lebih dalam satu tuturan. Selain untuk menyesuaikan gaya bahasa, campur kode juga sering digunakan sebagai cara untuk menunjukkan identitas diri dan status sosial dalam berkomunikasi.
2. Konten adalah informasi atau pesan yang disampaikan melalui media digital dengan tujuan tertentu. Konten dapat berbentuk teks, gambar, audio, video, atau gabungan dari semuanya. Dengan kata lain, konten merupakan sajian informasi yang dikemas secara digital dan disampaikan kepada khalayak melalui berbagai media.
3. TikTok adalah media sosial berbasis video pendek yang memungkinkan pengguna membuat dan membagikan konten audio-visual. Aplikasi ini dilengkapi berbagai fitur seperti musik, filter, dan efek visual yang membuat video lebih menarik. Karena kemudahan dan kelengkapan fiturnya, pengguna dapat mengekspresikan kreativitas melalui berbagai jenis konten, seperti hiburan dan edukasi.
4. Teks anekdot adalah cerita singkat yang mengandung unsur lucu, unik, atau menarik, biasanya diambil dari peristiwa nyata atau pengalaman seseorang. Teks ini tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga

menyampaikan pesan, kritik, atau sindiran terhadap suatu hal, seperti masalah sosial atau kehidupan sehari-hari. Pesan yang ada dalam teks anekdot cenderung lebih mudah diterima oleh pembaca.