

| | | |
|----------|---------|----------|
| VOLUME 9 | NOMOR 1 | MEI 2023 |
|----------|---------|----------|

CAMPUR KODE DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING BAHASA MANDARIN DI KURSUS X

CODE MIXING IN THE ONLINE LEARNING PROCESS OF MANDARIN IN COURSE X

Fenny Mervine¹, Pauw Budianto²

^{1,2}Program Studi Sastra China, Fakultas Bahasa dan Budaya,
Universitas Kristen Maranatha

Surel: fennymervine27@gmail.com, pauw.budianto@lang.maranatha.edu

ABSTRAK

Proses pembelajaran daring bahasa Mandarin di Kursus X diajarkan oleh guru lokal yang dapat berbahasa Indonesia sekaligus berbahasa Inggris. Hal ini memicu guru dan siswa sering berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang disisipkan bahasa Inggris ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui jenis pencampuran kode, wujud-wujud pencampuran kode dan faktor-faktor yang memicu terjadinya pencampuran kode pada proses pembelajaran daring bahasa Mandarin di Kursus X. Penelitian ini memakai metode observasi serta memakai teknik rekam dan teknik catat. Subjek penelitian ini berupa percakapan antara guru serta siswa yang berumur kurang lebih 4-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan campur kode ke luar yang berupa 24 data penyisipan istilah, 4 data penyisipan frasa, dan 1 data penyisipan klausa. Ditemukan sebanyak 4 penyebab yang memicu terjadinya campur kode yaitu faktor keterbatasan penggunaan kode sebanyak 7 data, faktor penggunaan istilah yang lebih dikenal sebanyak 6 data, faktor penutur atau tentang penutur sebanyak 2 data, serta faktor fungsi dan tujuan sebanyak 19 data.

Kata Kunci: campur kode, anak, bahasa Mandarin

ABSTRACT

The online Mandarin learning process in X Course is taught by local teachers who can speak both Indonesian and English. This triggers teachers and students to frequently communicate in Indonesian which is inserted with English while the learning process is in progress. This observation objective is to determine the types of code-mixing, the styles of code-mixing, and the factors that trigger code-mixing in the online Mandarin learning process in X Course. This study used observation methods and used note-taking and note-taking techniques. The subject of this research is the conversation between teachers and students who are around 4-6 years old. Based on the outcomes of the study, it was found that there was code-mixing in the form of 24 words insertion data, 4 phrase insertion data, and 1 clause insertion data. It was found that four reasons trigger code-mixing, namely the limited use of code of as much as 7 data, the factor using the more popular terms as much as 6 data, the speaker or speaker factor of as much as 2 data, and the function and purpose factor as much as 19 data.

Keywords: code-mixing, kids, mandarin

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial yang wajib untuk berkomunikasi ke sesama manusia menggunakan bahasa. Suatu kelompok masyarakat eksklusif tertentu yang menggunakan satuan lambang suara untuk saling mengidentifikasi serta berinteraksi disebut sebagai bahasa (Kridalaksana, 2008)

Perkembangan teknologi dan derasnya arus informasi yang kita terima di era globalisasi, tidak bisa dipungkiri bahwa sebagian besar manusia menguasai satu bahasa

atau lebih yang dikenal dengan dwibahasawan. Dwibahasawan merupakan suatu kebiasaan untuk berinteraksi dengan individu lain menggunakan dua bahasa (Nababan, 1984), setuju dengan pendapat Nababan, (Holmes, 1992) menyatakan bahwa campur kode terjadi ketika penutur mengubah dari bahasa A ke bahasa B, yang berarti dwibahasawan mengubah dari bahasa A ke bahasa B ketika sedang berkomunikasi dengan penutur lain. (Soetomo, 1985) mengartikan bahwa dwibahasawan merupakan kemampuan mengeluarkan ucapan-ucapan yang memiliki makna dalam bahasa lain.

Indonesia mempunyai beragam jenis suku, budaya, dan bahasa. Hal ini memicu sering terjadinya penyisipan kode dalam komunikasi sehari-hari masyarakat. Campur kode adalah peristiwa saling memasukan unsur bahasa A ke bahasa B ketika sedang berkomunikasi (Saddhono, 2012). Sedangkan menurut (Suwandi, 2008) campur kode dapat terjadi ketika seseorang menggunakan bahasa A lalu mitra bicara menjawab dengan bahasa B ketika proses percakapan sedang berlangsung. Campur kode sering kita temui di percakapan sehari-hari, baik secara tulisan maupun lisan.

Pada Kursus X, para siswa yang berumur sekitar empat hingga enam tahun memiliki bahasa ibu bahasa Indonesia, namun lebih sering menggunakan bahasa Inggris ketika sekolah daring maupun berinteraksi dengan teman. Sehingga ketika siswa sedang kursus bahasa Mandarin, pengajar serta siswa sering ditemukan menggunakan beberapa bahasa untuk berinteraksi, yaitu bahasa Mandarin, bahasa Inggris, dan bahasa Indonesia.

Hal itu juga ditimbulkan oleh tingkat penguasaan bahasa siswa yang masih berada pada tahap awal belajar bahasa baru serta tidak memungkinkan untuk sepenuhnya berkomunikasi menggunakan bahasa tertentu, siswa sudah terbiasa memakai lebih dari satu bahasa untuk berkomunikasi, yaitu bahasa Inggris dan juga bahasa Indonesia, sehingga secara tidak sadar sudah terjadi campur kode ketika sedang berkomunikasi. Terjadinya campur kode dalam proses belajar juga mempermudah siswa untuk lebih memahami konteks pembicaraan serta lebih memahami perintah yang diberikan oleh pengajar.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh (Iskandar & Anggraeni, 2020) yang bertajuk "Campur kode dan Alih kode dalam mata kuliah zhōng jí hàn yǔ tīng shuō x". Simpulan dari penelitian terdahulu ialah ditemukan beberapa wujud penyisipan kode yang terjadi yaitu 1 data penyisipan unsur kata, 7 data penyisipan unsur frasa, 3 data penyisipan unsur perulangan kata, dan 12 data penyisipan unsur berwujud klausa. Penyebab yang memicu terjadinya penyisipan kode antara lain faktor peran dan faktor penutur. Ditemukan sebanyak 12 data yang merupakan faktor terjadinya penyisipan kode dibagi menjadi faktor penutur sejumlah 10 data dan faktor peran sejumlah 2 data. Peristiwa penyisipan kode yang merupakan faktor penutur bertujuan untuk membuat suasana keakraban antara dosen dan mahasiswa sehingga kegiatan di dalam kelas dapat berjalan dengan lancar.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Chotimah, 2019) bertajuk "Campur Kode Tuturan Guru-Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin SMAN 1 Cerme Gresik". Simpulan dari penelitian terdahulu ialah ditemukan sejumlah 15 data jenis campur kode ke dalam yang berupa penyisipan unsur bahasa Jawa. Jenis campur kode ke luar juga ditemukan pada penelitian tersebut, ditemukan sejumlah 45 data jenis campur kode ke luar, terbagi atas 3 data penyisipan bahasa Inggris dan 42 data penyisipan. Sedangkan jenis campur kode campuran ditemukan sejumlah 41 data yang menggunakan bahasa Jawa ke bahasa Mandarin dan ditemukan 5 data tuturan dari bahasa Mandarin ke bahasa Inggris.

Sejumlah 106 data wujud penyisipan ditemukan, terdiri atas 64 data penyisipan unsur kata, 26 data penyisipan unsur frasa, 9 data penyisipan unsur perulangan kata, 7 data penyisipan unsur klausa. Terdapat berbagai faktor yang memicu campur kode terjadi pada penelitian ini. Ditemukan sejumlah 4 faktor yaitu faktor pembicara atau perihal sebanyak 9 data, faktor topik sejumlah 15 data, faktor fungsi dan tujuan sejumlah 15 data, dan ditemukan 13 data yang disebabkan untuk meningkatkan rasa humor. Faktor tujuan dan fungsi merupakan penyebab campur kode yang dominan dalam penelitian ini, hal tersebut disebabkan agar lawan tutur atau siswa lebih mengerti percakapan yang sedang berlangsung, dan bertujuan untuk membuat suasana kelas lebih nyaman, tidak tegang, dan santai.

Mengacu pada penelitian lain yang dilakukan oleh (Dewayanti, 2021) yang bertajuk “Campur Kode Pada Anak-anak Hasil Pernikahan Antarbangsa Bali-Jepang Melalui Media Sosial”. Simpulan dari penelitian terdahulu ialah dalam lingkungan pergaulan anak-anak yang sesama peranakan Jepang sering mencampurkan kode ketika berinteraksi. Campur kode yang ditemukan adalah campur kode keluar dengan menyisipkan bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang ketika sedang berkomunikasi ke teman. Terdapat beberapa faktor yang memicu anak-anak peranakan Jepang melakukan campur kode yaitu faktor kurang memahami penggunaan kosakata yang tepat, faktor lingkungan sekitar, dan faktor kebiasaan. Faktor kurang memahami penggunaan kosa kata yang tepat menyebabkan kesulitan untuk menjelaskan kata-kata tertentu sehingga menyisipkan kata yang berasal dari bahasa lain. Sudah menjadi kebiasaan dengan menyisipkan dua bahasa yang tidak sama dan dilakukan secara spontanitas sehingga menjadi faktor kebiasaan. Faktor lingkungan sekitar berpengaruh cukup besar karena penutur menghabiskan banyak waktu di sekolah yang berada di Indonesia yang mana menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi ke sesama teman, hal tersebut membuat penutur menyisipkan bahasa Indonesia ke dalam tuturan bahasa Jepang. Dan berlaku sebaliknya, ketika penutur sedang berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, secara tidak sadar penutur tidak ingat kosakata Indonesia dan hanya mengingat kosakata bahasa Jepang sehingga menyisipkan unsur kata bahasa Jepang ke dalam tuturan bahasa Indonesia.

Penelitian terdahulu pertama dan kedua memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang campur kode yang terjadi ketika proses belajar bahasa Mandarin sedang berlangsung, dan yang membedakan kedua penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian pertama (Iskandar & Anggraeni, 2020) yang meneliti tentang campur kode yang terjadi antara dosen dan mahasiswa; penelitian kedua (Chotimah, 2019) yang meneliti tentang campur kode yang terjadi antara pengajar dan siswa SMA; sedangkan penelitian ini meneliti campur kode yang terjadi antara pengajar dan anak-anak berumur kurang lebih 4-6 tahun. Penelitian ketiga (Dewayanti, 2021) memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang campur kode yang terjadi pada anak-anak, dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang campur kode yang disisipkan dari bahasa Jepang ke dalam tuturan bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini meneliti tentang campur kode yang disisipkan ke tuturan bahasa Indonesia menggunakan bahasa Mandarin atau bahasa Inggris.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan jenis, wujud, dan penyebab yang memicu terjadinya pencampuran kode ketika proses pembelajaran bahasa Mandarin daring di Kursus X.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode simak termasuk juga dengan metode observasi dan pengamatan. Metode simak di sini menggunakan teknik catatan dan rekaman (Sudaryanto, 1993).

Kursus x memiliki dua puluh dua pengajar yang diantaranya lima belas pengajar asing dan tujuh pengajar lokal. Sumber data yang diambil berasal dari pengajar lokal yang mengajar siswa berumur sekitar empat hingga enam tahun. Kelas yang dipilih merupakan kelas *private*, yang mana setiap sesi hanya terdapat pengajar, siswa, dan pendamping siswa.

Teknik rekaman pengumpulan data pada penelitian ini merupakan hasil rekaman layar aplikasi *zoom* yang telah direkam oleh setiap pengajar. Peneliti mengumpulkan rekaman video proses belajar bahasa Mandarin pada kursus X yang dilakukan secara daring melalui aplikasi *zoom*. Setiap rekaman video berdurasi sekitar 30 menit untuk setiap sesi pembelajaran. Peneliti juga memilih rekaman video dari setiap guru yang membahas materi yang serupa pada setiap siswa. Dalam penelitian ini, materi yang dijelaskan oleh pengajar merupakan materi tentang alat-alat tulis sederhana yang umum diketahui oleh anak-anak yang berusia kurang lebih 4-6 tahun. Rekaman layar pada aplikasi *zoom* yang menjadi sumber data. Setelah peneliti mengumpulkan sumber data, sumber data kemudian diolah dengan cara ditranskripsikan ke dalam bentuk teks, lalu disajikan dalam bentuk tabel untuk dianalisis lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang terkumpul, peneliti menemukan jenis, wujud, serta faktor yang menyebabkan campur kode terjadi pada proses pembelajaran daring bahasa Mandarin di Kursus X.

Jenis Campur Kode

Menurut (Nababan, 1984) dan (Suwito, 1985) campur kode dapat dibagi ke dalam tiga jenis:

1. Campur kode ke dalam adalah jenis pencampuran kode yang berasal dari unsur bahasa yang masih dekat. Misal ketika percakapan berbahasa Indonesia terdapat penyisipan unsur bahasa Batak, bahasa Sunda, dan bahasa daerah lainnya. Campur kode ini termasuk ke dalam jenis campur kode ke dalam.
2. Campur kode ke luar adalah jenis pencampuran kode yang berasal dari unsur bahasa asing. Misal ketika tuturan berbahasa Indonesia terdapat penyisipan unsur bahasa Inggris, bahasa Mandarin, bahasa Spanyol, dan lain-lain.
3. Campur kode ke campuran merupakan jenis pencampuran kode yang menggunakan unsur-unsur bahasa sekerabat sekaligus.

Dari 34 yang sudah terkumpul, terdapat 34 yang berupa jenis campur kode ke luar.

Tabel 1. Jumlah Data Jenis Campur Kode

| No. | Jenis Campur Kode | Jumlah data |
|-----|-------------------|-------------|
|-----|-------------------|-------------|

| | | |
|---------------|----------------------------------|----|
| 1 | Campur Kode ke Dalam | - |
| 2 | Campur Kode ke Luar | 34 |
| 3 | Campur kode ke campuran (hybrid) | - |
| Jumlah | | 34 |

Dilihat dari tabel di atas, jenis campur kode yang paling sering digunakan merupakan campur kode ke luar. Berikut contoh data yang paling sering muncul dari hasil penelitian.

a) Guru: **Laoshi share screen** dulu ya.

Dilihat dari data di atas, terdapat 1 unsur bahasa Inggris dan 1 unsur bahasa Mandarin yang tergolong masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Munculnya unsur bahasa Inggris 'share screen' yang memiliki makna 'membagikan tampilan layar' dan unsur bahasa Mandarin 'Laoshi' yang memiliki makna 'Guru'. Campur kode ini termasuk campur kode ke luar, yang mana penutur menyisipkan unsur bahasa asing ke dalam kalimat bahasa Indonesia.

b) Siswa : Mereka sedang mau pergi ke **school** ya, **Laoshi**?

Dilihat dari data di atas, terdapat 1 unsur bahasa Inggris dan 1 unsur bahasa Mandarin yang tergolong masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Masuknya unsur bahasa Inggris 'school' yang memiliki makna 'sekolah' dan unsur bahasa Mandarin 'Laoshi' yang memiliki makna 'guru'. Campur kode ini termasuk campur kode ke luar, yang mana penutur menyisipkan unsur bahasa asing ke dalam kalimat bahasa Indonesia.

Wujud Campur Kode

(Suwito, 1983) menyatakan bahwa ada 5 wujud campur kode, yaitu:

1. Wujud istilah

Pencampuran berupa penyisipan kata. Kata merupakan morfem atau kombinasi morfem yang paling kecil. Contohnya: Science (ilmu pengetahuan) itu sangat penting bagi manusia.

2. Wujud frasa

Pencampuran berupa penyisipan frasa. Frasa merupakan gabungan kata yang menjadi sebuah kesatuan. Contoh: Guru menyapa siswa, good afternoon (selamat siang).

3. Wujud baster

Pencampuran berupa penyisipan baster. Baster merupakan terbentuknya suatu kata dasar bahasa Indonesia yang ditambah dengan afiks dari bahasa asing maupun bahasa daerah. Contoh: Perilaku membully(merundung) sering terjadi di area sekolah.

4. Wujud kata ulang

Pencampuran berupa penyisipan reduplikasi atau kata ulang. Contoh: hati-hati di jalan, bye-bye (sampai jumpa).

5. Wujud ungkapan atau idiom.

Pencampuran berupa penyisipan ungkapan atau idiom. Penyisipan ungkapan atau idiom biasanya menyimpang dari kaidah bahasa umum yang berbentuk frasa dan memiliki makna yang tidak perlu diterangkan. Contoh: hari ini laptop Aku sudah lowbat (baterai lemah).

Menurut (Warsiman, 2014) terdapat bahwa wujud campur kode terbagi menjadi enam bentuk, yaitu:

1. Wujud kata
Kata adalah morfem yang dianggap satuan terkecil yang dapat diucapkan dengan bebas.
2. Wujud frasa
Frasa adalah gabungan kata yang terbentuk atas morfem bebas
3. Wujud baster
Baster adalah suatu makna yang terbentuk karena perpaduan dua unsur bahasa yang tidak sama.
4. Wujud perulangan kata
Perulangan kata adalah reduplikasi satuan gramatik, baik dengan variasi fonem maupun tidak.
5. Wujud idiom
Idiom adalah konstruksi yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna unsurnya.
6. Wujud klausa
Klausa adalah satuan gramatikal yang berpotensi menjadi kalimat dan mengandung predikat.

Campur kode dalam penelitian ini melibatkan beberapa bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Mandarin dalam bentuk penyisipan berupa unsur bahasa Inggris dan bahasa Mandarin ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Tabel berikut menunjukkan jumlah dari wujud campur kode yang terjadi.

Tabel 2. Jumlah Data Wujud Campur Kode

| No. | Wujud Campur Kode | Jumlah data |
|---------------|-------------------|-------------|
| 1 | Wujud kata | 29 |
| 2 | Wujud frasa | 4 |
| 6 | Wujud klausa | 1 |
| Jumlah | | 34 |

Dilihat dari tabel di atas, ditemukan jenis wujud campur kode yang paling sering digunakan yaitu 29 data wujud campur kode berupa kata, disusul dengan 4 data wujud campur kode berupa frasa, dan ditemukan juga 1 data wujud campur kode berupa klausa. Berikut contoh-contoh yang mewakili campur kode ke luar yang paling sering digunakan dari data yang telah dikumpulkan.

a) Wujud Campur Kode Penyisipan Kata

(1) Guru: Di sini ada berapa *xiangpi* (橡皮) ?

Dapat dilihat dari data di atas terdapat 1 unsur bahasa Mandarin yang masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Penyisipan unsur bahasa Mandarin 'xiangpi' ke dalam kalimat bahasa Indonesia yang memiliki makna 'penghapus'. Penutur memasukkan unsur bahasa asing ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Penyisipan ini dapat dikategorikan ke dalam penyisipan campur kode wujud kata.

b) Wujud Campur Kode Penyisipan Frasa

(1) Guru: Wah! Bagus yah punya Kamu, **good job!**

Dapat dilihat dari data di atas terdapat 1 unsur bahasa Inggris yang masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Penyisipan unsur bahasa Inggris 'good job' ke dalam kalimat bahasa Indonesia yang memiliki makna untuk memuji seseorang ketika melakukan sesuatu dengan baik. Penutur memasukkan unsur bahasa asing ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Penyisipan ini dapat dikategorikan ke dalam penyisipan campur kode wujud frasa.

c) Wujud Campur Kode Penyisipan Klausa

(1) Guru: Kalau sekarang, **kan dao le PPT ma** (看到了PPT吗)?

Dapat dilihat dari data di atas terdapat unsur bahasa Mandarin yang masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Masuknya unsur bahasa Mandarin 'Kalau sekarang, **kan dao le PPT ma?**' ke dalam kalimat bahasa Indonesia, kata yang tercetak tebal memiliki makna 'Apakah PPT sudah terlihat?'. Penutur memasukkan unsur bahasa asing ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Penyisipan ini dapat dikategorikan ke dalam penyisipan campur kode wujud klausa.

Faktor Penyebab Campur Kode

Segi bahasa menjadi penyebab terjadi penyisipan kode dalam berkomunikasi Suandi (2014: 143). Berikut beberapa faktor yang memicu campur kode terjadi dari segi kebahasaan yaitu:

1. Penguasaan kode yang terbatas

Campur kode disebabkan Penguasaan kode yang terbatas oleh penutur yang tidak mengetahui padanan kata atau frasa dalam bahasa yang sedang dipakai. Contoh: ketika penutur bahasa Inggris sedang berbicara dalam bahasa Indonesia.

2. Penggunaan kata yang lebih dikenal

Terdapat banyak perbendaharaan kata yang umum digunakan oleh masyarakat dalam berkomunikasi. Contoh: hari ini Saya tidak pergi ke kantor karena hari ini Saya WFH (*work from home*).

3. Penutur dan pribadi penutur

Penutur mempunyai tujuan tertentu sehingga dengan sengaja menyisipkan kode ketika berkomunikasi, baik agar mengubah situasi formal menjadi informal, maupun penyisipan kode dari suatu bahasa ke bahasa lain sudah menjadi suatu kebiasaan.

4. Mitra bicara

Individu atau kelompok dapat dikategorikan sebagai mitra bicara. Dalam pergaulan bilingual, seorang penutur yang awal mulanya menggunakan satu bahasa menjadi mencampurkan bahasa lain ketika berkomunikasi dengan lawan bicara yang memiliki *background* bahasa yang serupa.

5. Modus Penutur

Modus penutur merupakan sebuah sarana yang dipakai untuk berkomunikasi. Ketika berkomunikasi nonformal dengan modus lisan (percakapan melalui telepon atau tatap muka) sering terjadi penyisipan kode daripada dengan berkomunikasi formal dengan modus tulisan.

6. Topik

Penyisipan dapat dipicu oleh faktor topik. Jarang terjadi campur kode dalam keadaan formal seperti saat menyampaikan topik ilmiah, sedangkan pada topik nonilmiah dapat dibicarakan dengan “bebas” dan “santai”. Sering terjadi penyisipan ketika sedang berkomunikasi nonformal. Selain itu, topik pembicara nonilmiah atau percakapan sehari sedang dalam keadaan santai sehingga hal tersebut memicu terjadinya penyisipan.

7. Fungsi dan tujuan

Bahasa bertujuan untuk berkomunikasi, fungsi bahasa ialah untuk berkomunikasi yang berhubungan dengan suatu tujuan tertentu, seperti memarahi, mengumumkan, memerintah. Penutur menggunakan fungsi bahasa seiring dengan konteks dan situasi yang cocok. Terjadinya penyisipan kode disebabkan oleh situasi yang sedang terjadi tidak relevan. Dengan begitu, penyisipan kode menunjukkan terdapat keterikatan dari segi situasi dan konteks.

8. Level tutur dan ragam bahasa

Level tutur dan ragam bahasa sering dipertimbangan kepada lawan bicara. Hal tersebut dipertimbangkan dari keterkaitan situasi tertentu. penyisipan kode sering muncul pada pembahasan nonformal dibanding dengan pembahasan formal.

9. Hadirnya penutur ketiga

Umumnya orang berkomunikasi menggunakan bahasa daerah jika berasal dari etnis yang sama. Tetapi jika hadir orang ketiga yang tidak berasal dari etnis yang sama dan tidak menguasai bahasa tersebut, maka hal tersebut memicu dua orang yang pertama beralih kode ke bahasa yang dikuasai oleh orang ketiga. Hal tersebut dilakukan agar menghormati hadirnya orang ketiga dan dapat menetralkan situasi sehingga orang ketiga dapat mengerti pembicaraan tersebut.

10. Pokok pembicaraan

Pokok pembicaraan atau merupakan faktor dominan menentukan terjadinya campur kode. Pokok pembicaraan pada dasarnya dapat dibedakan menjadi 2 yaitu pokok pembicaraan formal dan pokok pembicaraan nonformal.

11. Untuk meningkatkan rasa humor

Penyisipan kode sering digunakan ketika ketegangan sedang terjadi dalam situasi tertentu sehingga memerlukan penyisipan kode untuk meningkatkan rasa humor.

Ditemukan beberapa faktor yang memicu munculnya campur kode ketika proses pembelajaran daring bahasa Mandarin di Kursus X yaitu penguasaan kode yang terbatas, penggunaan kata yang lebih dikenal, pembicara atau perihal pembicara, dan fungsi dan tujuan. Berikut contoh-contoh yang mewakili faktor yang memicu terjadinya campur kode yang paling sering muncul dari data yang telah dikumpulkan.:

a) 7 data ditemukan disebabkan oleh faktor keterbatasan penggunaan istilah.

(1) Guru: Kamu mau yang mana?

Siswa: *Laoshi* yang warna **blue**, Joanne yang warna **pink**.

Dapat dilihat dari data di atas terdapat 2 unsur bahasa Inggris dan 1 unsur bahasa Mandarin yang masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Penyisipan unsur bahasa Inggris ‘blue’ dan ‘pink’ ke dalam kalimat bahasa Indonesia yang mempunyai makna ‘biru’ dan ‘merah muda’. Keterbatasan kosa kata tentang nama warna dalam bahasa Indonesia disebabkan siswa lebih dulu mempelajari nama warna dalam bahasa

Inggris yang diajarkan di sekolah yang mempunyai bahasa pengantar bahasa Inggris.

- b) 6 data ditemukan disebabkan oleh faktor penggunaan istilah yang lebih dikenal.

(1) Guru: Sekarang kita mau main **game**. Kamu mau main **game** tidak?

Dapat dilihat dari data di atas terdapat 1 unsur bahasa Inggris yang masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. penyisipan unsur bahasa Inggris 'game' ke dalam kalimat bahasa Indonesia yang mempunyai makna 'permainan'. Hal ini disebabkan oleh istilah 'game' lebih populer dan juga siswa juga lebih familiar dengan kata tersebut dibandingkan dengan kata 'permainan'. Hal ini juga didukung oleh kemajuan teknologi yang pesat sehingga siswa-siswa tersebut sudah mempunyai gawai yang dapat mengunduh berbagai jenis 'game'. Tentu saja istilah 'game' merupakan kata yang sangat populer dan diketahui oleh khalayak umum.

- c) 2 data ditemukan disebabkan oleh faktor pembicara atau perihal pembicara.

(1) Guru: Sekarang kamu **follow** laoshi bilang ini ya.

Dapat dilihat dari data di atas terdapat 1 unsur bahasa Inggris yang masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Masuknya unsur bahasa Inggris 'follow' ke dalam kalimat bahasa Indonesia yang memiliki makna 'ikut'. Hal ini disebabkan oleh istilah 'follow' lebih dimengerti dan juga lebih familiar mitra bicara. Hal ini termasuk faktor kebiasaan dari siswa, ketika siswa diminta untuk mengikuti guru berbicara, siswa tampak tidak mengerti perintah dan cenderung diam saja, ketika orang tua dari siswa tersebut menyebutkan istilah 'follow', dengan cepat siswa mengerti perintah tersebut. Hal ini membuat Guru mencampurkan kata 'follow' ke dalam tuturan bahasa Indonesia agar mempermudah siswa dalam mengerti maksud dari percakapan tersebut.

- d) 19 data ditemukan disebabkan oleh faktor fungsi dan tujuan.

(1) Guru: Kamu punya berapa **xingxing** (星星), **stars**?

Dapat dilihat dari data di atas terdapat 1 unsur bahasa Inggris dan 1 unsur bahasa Mandarin yang masuk ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Masuknya unsur bahasa Mandarin 'xingxing' dan unsur bahasa Inggris 'stars' ke dalam kalimat bahasa Indonesia yang kedua kata tersebut memiliki makna 'bintang'. Penutur menggunakan campur kode yang bertujuan agar siswa mengetahui dan mempelajari kosa kata baru. 'xingxing' merupakan unsur bahasa Mandarin yang baru diajarkan kepada siswa, Penutur juga kembali menyebutkan kata 'stars' karena siswa lebih familiar terhadap kata tersebut dan dengan pencampuran kode ini, diharapkan siswa dapat mengingat kosa kata baru tersebut.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi dan derasnya arus informasi yang kita terima di era globalisasi, memaksa kita untuk menguasai lebih dari satu jenis bahasa agar tidak tertinggal dengan sekitar. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa bahwa penyisipan kode yang terdapat pada tuturan antara guru dan siswa hanya jenis campur kode ke luar. Ditemukan 18 data berupa jenis campur kode ke luar memakai bahasa Mandarin dan terdapat 16 data yang berupa jenis campur kode ke luar memakai bahasa Inggris. Jenis campur kode ke dalam dan campur kode ke campuran tidak ditemukan dalam data yang telah dikumpulkan.

Hal ini disebabkan oleh siswa yang cenderung berasal dari kota metropolitan yang ada di Indonesia. Selain asal kota yang menjadi penyebab, sekolah juga berdampak besar karena saat ini banyak sekolah yang memiliki bahasa pengantar bahasa Inggris, hal tersebut turut memberikan dampak besar kepada siswa-siswa yang cenderung menggunakan bahasa Inggris untuk saling berkomunikasi satu dengan yang lain, sehingga sering terjadi campur kode ketika berkomunikasi yang disebabkan oleh siswa telah terbiasa memakai bahasa Inggris namun belum sepenuhnya menguasai bahasa tersebut. Hal ini juga menunjukkan pergeseran penguasaan bahasa pada anak-anak usia 4-6 tahun, dimana anak-anak cenderung menguasai bahasa asing dibanding dengan bahasa sekerabat atau bahasa daerah.

Hasil dari penelitian ini dapat dilihat bahwa wujud campur kode yang terjadi pada tuturan antara guru dan siswa paling banyak ditemukan dalam bentuk penyisipan kata yang dapat ditemukan sebanyak 29 data, campur kode dalam bentuk penyisipan frasa ditemukan sebanyak 4 data, dan campur kode dalam bentuk penyisipan klausa sebanyak 1 data. Ada beberapa jenis wujud campur kode yang tidak terjadi dalam penelitian ini yaitu penyisipan unsur yang berwujud baster, penyisipan unsur yang berwujud perulangan kata, dan penyisipan unsur yang berwujud idiom. Hal tersebut disebabkan oleh siswa yang cenderung masih tergolong muda sekitar empat hingga enam tahun, di usia yang sangat muda, siswa masih dalam tahap pengumpulan kosakata. Oleh sebab itu penyisipan unsur yang berwujud idiom tidak mungkin akan terjadi ketika siswa berinteraksi, sehingga penyisipan unsur yang berwujud kata yang paling sering terjadi ketika sedang berinteraksi.

Penelitian memperlihatkan banyak faktor yang memicu terjadinya penyisipan kode yaitu 7 data yang disebabkan oleh keterbatasan penggunaan kode, 6 data yang disebabkan oleh penggunaan istilah yang lebih populer, 2 data yang disebabkan oleh pembicara atau perihal pembicara, dan 19 data yang disebabkan oleh fungsi dan tujuan. Faktor yang paling sering memicu campur kode disebabkan oleh fungsi dan tujuan sebanyak 19 data, karena faktor pencampuran kode dilakukan agar siswa lebih mengerti tentang percakapan yang terjadi dan agar lebih mengerti perintah dari pengajar.

Dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penyisipan kode sering terjadi ketika berkomunikasi, hal tersebut juga bisa membantu siswa/lawan bicara lebih mengerti dan paham tentang konteks percakapan yang sedang terjadi. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat meneliti dalam konteks percakapan sehari-hari anak dan perkembangan penguasaan kosakata setiap anak berbeda sehingga menghasilkan hasil yang berbeda juga.

REFERENSI

- Chotimah, B. C. (2019). *Campur Kode Tuturan Guru-Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin SMAN 1 Cerme Gresik*.
- Dewayanti, S. A. A. A. (2021). *Campur Kode Pada Anak-Anak Hasil Pernikahan Antarbangsa Bali-Jepang Melalui Media Sosial*.
- Holmes, J. (1992). *An Introduction to Sociolinguistics*. Longman Group Ltd.
- Iskandar, M., & Anggraeni, A. (2020). *Campur kode dan Alih kode dalam mata kuliah zhōngjí hànyǔ tīng shuō xià*.

- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nababan, P. W. J. (1984). *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Saddhono, K. (2012). *Pengantar Sosiolinguistik Teori dan Konsep Dasar*. Universitas Sebelas Maret.
- Soetomo, I. (1985). *Telaah Sosial—Budaya Terhadap Interfensi, Alih-Kode, dan Tunggal-Bahasa dalam Masyarakat Ganda Bahasa*. Universitas Indonesia.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Duta Wacana University Press.
- Suwandi, S. (2008). *Serba Linguistik: Mengupas Pelbagai Praktik Bahasa*. Sebelas Maret University Press.
- Suwito. (1983). *Pengantar Awal Sosiolinguistik Teori dan Problema*. Universitas Sebelas Maret.
- Suwito. (1985). *Sosiolinguistik*. Solo Henary Offset.
- Warsiman. (2014). *Sosiolinguistik: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.