



Analisis Alih Kode Pada Tayangan *Becanda Tapi Santai* Dalam Kanal Youtube Serta Pemanfaatannya Sebagai Media Audiovisual Pada Pembelajaran Teks Anekdote Di Sma Kelas X

Astri Nurdianti¹, Cut Nuraini², Oding Supriadi³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 15 Desember 2023
Revised : 23 Desember 2023
Accepted: 31 Desember 2023

This study aims to describe the forms and causes of code switching found in Becanda Tapi Santai broadcasts on the Youtube channel and its use as an audiovisual medium in teaching anecdotes texts in class X SMA. The research approach is qualitative and qualitative descriptive methods. The subject of this study was the September 2021 issue of Joking But Relaxing through the Trans7 Lifestyle YouTube channel. The results obtained in this study amounted to 50 data. The data is in the form of internal code switching from Indonesian to Javanese totaling 2 data, then external code switching from Indonesian to English and from English to Indonesian totaling 21 data. Meanwhile, the cause of code switching in the form of situations totaling 12 data, 10 data interlocutors, and 5 data topics of conversation, and there is use as an audiovisual media in learning anecdotal texts in class X SMA.

Keywords: Analysis of Code Switching, Youtube, and Audiovisual Media.

(*) Corresponding Author: astrinurdianti5@gmail.com

How to Cite: Nurdianti, A., Nuraini, C., & Supriadi, O. (2024). Analisis Alih Kode Pada Tayangan *Becanda Tapi Santai* Dalam Kanal Youtube Serta Pemanfaatannya Sebagai Media Audiovisual Pada Pembelajaran Teks Anekdote Di Sma Kelas X. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10464628>.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak keanekaragaman, salah satunya keanekaragaman berbahasa. Dalam keanekaragaman ini, tentu saja terdapat adanya suatu masyarakat yang memiliki keragaman dalam berbahasa. Selain itu, bahasa juga dijadikan sebagai alat untuk berkomunikasi satu sama lain, sehingga dapat kita ketahui bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang paling baik dan paling sempurna dibandingkan dengan alat komunikasi lainnya (Chaer dan Agustin, 2021: 11).

Dengan itu, setiap orang dapat menyampaikan suatu informasi atau pendapat dengan menggunakan lebih dari satu bahasa atau kita kenal dengan *multilingualisme* (penggunaan dua bahasa atau lebih). Namun, masih banyak masyarakat yang menggunakan bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah dalam melakukan komunikasi. Kemudian pada masyarakat yang memiliki keberagaman bahasa atau multibahasa, terdapat beberapa bahasa yang penggunaannya hampir sama dengan bahasa kedua.

Maka dari itu, masyarakat dalam menggunakan bahasa dengan lawan bicaranya tidak mau memilih bahasa mana yang akan digunakan dan dapat mengakibatkan adanya peralihan bahasa ketika berkomunikasi. Selain itu, saat terjadinya peralihan bahasa terkadang kurang dipahami oleh lawan tutur yang berbeda daerah. Fenomena peralihan bahasa ini dapat disebut dengan alih kode dalam ilmu sosiolinguistik. Dimana alih kode merupakan gejala peralihan

penggunaan bahasa yang disebabkan perubahan situasi (Appel dalam Chaer dan Agustin, 2021: 107).

Selain itu, alih kode merupakan peralihan bahasa yang terjadi dari satu bahasa ke bahasa yang lain. Kemudian alih kode dapat terjadi dimana saja dan ditambah dengan teknologi yang semakin berkembang seperti sekarang ini memiliki pengaruh terhadap banyaknya orang yang tertarik untuk menggunakan media sosial. Dengan hal itu tentu saja dapat mempengaruhi fenomena alih kode. Salah satu contoh permasalahan tersebut, yaitu terdapat peralihan kode dalam tayangan *Becanda Tapi Santai* pada kanal *YouTube* Trans 7 Lifestyle yang dimulai pada tanggal 24 Juli 2021. Lalu *YouTube* merupakan salah satu media elektronik yang menampilkan berbagai video.

Kemudian tayangan ini merupakan salah satu tayangan *Comedy* yang mengandung unsur hiburan atau sarana pembangkit rasa humor. Humor disini dapat berupa kritikan atau sindiran mengenai permasalahan sosial di lingkungan masyarakat. Lalu pada saat membahas suatu topik permasalahan oleh seorang narasumber maupun pembawa acara sering menggunakan bahasa daerah yaitu bahasa Sunda, Jawa, dan bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan narasumber dan pembawa acara berasal dari daerah yang sama, misalnya berasal dari daerah yang menggunakan bahasa Sunda dan Jawa.

Dengan itu, narasumber dan pembawa acara ketika berkomunikasi tanpa sadar sengaja atau tidak sengaja menyelipkan bahasa daerahnya. Tayangan yang berada dalam media *YouTube* ini tentu saja dapat dilihat atau ditonton oleh penonton berbagai daerah karena media tersebut dapat diakses oleh semua orang di seluruh dunia. Sehingga peralihan kode yang terjadi dalam tayangan tersebut sulit untuk dipahami oleh penonton berbeda daerah.

Melalui hal tersebut, peneliti akan meneliti permasalahannya melalui transkripsi bahasa serta pembahasannya. Selain itu dalam penelitian sebelumnya, tayangan *Becanda Tapi Santai* ini belum pernah dikaji secara kebahasaannya. Maka dari itu peneliti mengkaji tayangan tersebut dari segi bahasanya. Peneliti sendiri memilih tayangan tersebut pada bulan September tahun 2021, dikarenakan penggunaan bahasa dalam tayangan *Becanda Tapi Santai* banyak menggunakan alih kode, dimulai dari bahasa daerah ke bahasa asing dan begitupun sebaliknya. Lalu terdapat banyaknya suatu humor yang disampaikan secara tidak langsung.

Selain itu, tayangan ini menyajikan isu-isu keseharian yang disajikan dalam bentuk drama. Unikny, setiap episode akan mengangkat cerita yang berbeda, sehingga cerita yang ditampilkan lebih segar dan tidak monoton. Lalu tayangan ini juga memiliki gaya dan *skill* yang unik sehingga membuat penonton tertawa. Dimana pemain akan membintangi drama komedi dengan bintang tamu. Kemudian para pemain tersebut yaitu Andre Taulany, Wendi Cagur, Ayu Ting-ting, Surya Insomnia, Hesti Purwadinata, dan Dicky Difi.

Kelebihan lainnya karena terdapat kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks anekdot. Dimana teks anekdot merupakan cerita atau teks yang didalamnya terdapat humor. Dengan itu, penelitian ini cukup penting dilakukan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran berupa audiovisual. Dikarenakan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar masih menggunakan media visual gerak dan berlatar hitam putih. Dengan itu, pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Selain itu kurangnya

kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran. Sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Dengan adanya kaitan tersebut, peneliti akan memanfaatkannya dalam pembuatan media pembelajaran berupa media audiovisual. Pemanfaatan ini bertujuan untuk membuat pelajaran teks anekdot menjadi lebih menarik perhatian dan lebih disukai oleh peserta didik, yaitu melalui humor yang ada dalam tayangan *Becanda Tapi Santai*, serta menambah media pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X. Selain itu, agar peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran teks anekdot.

Selain kelebihan juga adanya kekurangan dalam penelitian berupa sikap bahasa dan tatanan bahasa Indonesia. Dimana dalam penelitian alih kode ini dapat mempengaruhi sikap bahasa berupa penilaian terhadap sesuatu yang diperoleh yaitu melalui suatu tayangan yang terdapat alih kode. Selain itu dapat mempengaruhi tatanan bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, membuat peneliti lebih tertarik untuk melakukan suatu penelitian lebih lanjut tentang alih kode dengan judul “Analisis Alih Kode Pada Tayangan *Becanda Tapi Santai* dalam Kanal *YouTube* serta Pemanfaatannya sebagai Media Audiovisual pada Pembelajaran Teks Anekdot di SMA Kelas X”. Lalu tujuan penelitian ini yaitu mentranskripkan video ke dalam bentuk tulisan, serta pembahasannya. Tayangan *Becanda Tapi Santai* terdapat pada edisi bulan September tahun 2021 dengan jumlah delapan video yang masing-masing berdurasi 30 menit sampai 1 jam kurang, serta jumlah penonton diatas 100 rb – 1 juta.

Lalu penelitian ini akan dimanfaatkan terhadap pembelajaran teks anekdot di SMA kelas X dengan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik mampu menuliskan gagasannya dalam bentuk teks anekdot dalam bentuk media kreatif. Maka dengan itu, penelitian ini akan dijadikan sebagai media pembelajaran berupa output atau hasil akhir yang berbentuk video pembelajaran yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran ini yaitu peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Menurut moleong (dalam Dewi, K, 2021) kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Dengan itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu dengan menguraikan bentuk dan penyebab alih kode dalam tayangan *YouTube Becanda Tapi Santai* serta pemanfaatannya sebagai media Audiovisual Pada Pembelajaran Teks Anekdot di SMA Kelas X dalam bentuk deskripsi serta memberikan penjelasannya.

Adapun subjek menurut Idrus (dalam Rahmayani, 2021) subjek penelitian yaitu individu, benda atau organisme yang digunakan sebagai informasi yang diperlukan untuk pengumpulan bahan penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah tayangan *Becanda Tapi Santai* edisi bulan September 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Alih Kode Pada Tayangan *Becanda Tapi Santai* dalam Kanal *YouTube* serta Pemanfaatannya sebagai Media Audiovisual pada Pembelajaran Teks Anekdote di SMA Kelas X

Alih kode merupakan peralihan bahasa yang terjadi dari satu bahasa ke bahasa yang lain. Kemudian alih kode dapat terjadi dimana saja dan ditambah dengan teknologi yang semakin berkembang seperti sekarang ini memiliki pengaruh terhadap banyaknya orang yang tertarik untuk menggunakan media sosial. Dengan hal itu tentu saja dapat mempengaruhi fenomena alih kode. Salah satu contoh permasalahan tersebut, yaitu terdapat peralihan kode dalam tayangan *Becanda Tapi Santai* edisi bulan September tahun 2021 pada kanal *YouTube* Trans 7 Lifestyle. Hasil penelitian dan juga pembahasan mengenai bentuk dan penyebab alih kode serta pemanfaatannya sebagai media audiovisual adalah sebagai berikut.

1. Alih Kode

a. Bentuk Alih Kode

Alih kode internal merupakan alih kode yang terjadi antar bahasa sendiri. Alih kode internal terdapat 2 tuturan pada episode tiga dan empat dengan judul “Poles- poles Calon Bintang” dan “Warga Baru Bikin Resah”.

1) Tuturan 1

Andre: Bagian refnya, bagian ref-ref, ngerefnya.

Desy: Ada kan?

Wendi: *Menyenenge opo meneh?*

‘Menyenangkan apa lagi’ (A1, 41:26)

Tuturan ke-5 ini merupakan peralihan internal dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa.

2) Tuturan 2

Andre: Bener Bu.

Hesti: Heem...

Andre: Bener Bu!

Wendi: *Bu, ngeneh ngeneh.*

‘Bu, gini gini’ (A1, 12:50)

Tuturan ke-6 ini merupakan peralihan internal dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa.

Alih kode eksternal yaitu terjadi antar bahasa sendiri dengan bahasa asing, yaitu dimulai dari bahasa Indonesia dan beralih ke bahasa Inggris atau sebaliknya. Alih kode ini terdapat 21 tuturan pada episode satu, tiga, enam, tujuh dan delapan dengan judul “Kisah Kasih Di SMA Belum Tentu Sukses”, “Poles- poles Calon Bintang”, “Persaingan Dunia Perkantoran”, “Perjuangan Andre, Wendi, dan Surya Jadi Dancer”, dan Gilang Dirga Ungkap Kasus Pencurian Di Museum”.

1) Tuturan 1

Surya: Kemana aja men?

Andre: *Long time no see.*

‘Lama tak jumpa’ (B2, 01:47)

Tuturan 1 merupakan percakapan alih kode eksternal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

2) Tuturan 2

Wendi: Jadi lu mau apa?

Surya: Lu jangan sekali-sekali ya!

Wendi: *OK, lets go!*

'*Ok, ayo pergi*' (B2, 29:52)

Tuturan 2 merupakan alih kode eksternal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

3) Tuturan 3

Andre: Sur, gua tangkap lu sikat yah!

Surya: Siap!

Wendi: *Sorry yah sorry.*

'*Maaf yah maaf*' (B2, 30:37)

Tuturan 3 merupakan alih kode eksternal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

4) Tuturan 4

Desy: Tuh kan gak di tiruin, saya makanya merasa ada yang janggal dari dia Pak.

Andre: Ha..? Janggal dari mana?

Desy: Janggal banget.

Andre: *Welcome, welcome to the janggal.*

'*Selamat datang, selamat datang di janggal*' (B2, 39:27)

Tuturan 4 merupakan alih kode eksternal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

5) Tuturan 5

Surya: Saya mau beliin ibu makanan makan siang, tapi makanan barat gitu gapapa?

Tias: Iya gapapa, saya semua fleksibel ko.

Surya: *Hello duck mister congratulation.*

'*Halo tuan bebek selamat*' (B2, 11:02)

Tuturan ke-7 ini merupakan alih kode eksternal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

6) Tuturan 6

Tias: Ya udah kamu lanjutin dulu deh.

Wendi: *Big idea!*

'*Ide besar*'

Tias: Big idea lanjutin dulu.

Wendi: *Next!*

'*Berikutnya*'

Tias: *Next slide!*

'*Slide selanjutnya*' (B2, 34:10)

Pada tuturan ini merupakan alih kode eksternal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

7) Tuturan 7

Wendi: Intinya seperti itu, marketingnya akan coba milenial.

Ayu: Oke coba!

Tias: *Next-next!*

'*Berikutnya-berikutnya*' (B2, 35:34)

Percakapan ini terdapat peralihan yang berawal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

8) Tuturan 8

Andre: Gua bilang jam 7 kumpul.

Surya: Iya.

Andre: Jam 4 udah dateng.

Surya: Kecepatan dong!

Wendi: Bagus dong!

Andre: Iya dong.

Surya: *Men whats up men-men?*

'*Hey (menunjuk kepada laki-laki) apa kabar?*' (B2, 02:24)

Tuturan ini merupakan alih kode eksternal yang dimulai dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

9) Tuturan 9

Andre: Gue, gue di usir sama nyokap gua dari rumah bro.

Surya: *What?*

'*Apa*'

Andre: Gara-gara soalnya gua mau ngedance aja gak boleh.

Surya: Serius lo?

Andre: Iya. (B2, 15:53)

Tuturan ini terjadi alih kode eksternal yang dimulai dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

10) Tuturan 10

Andre: Lu kalo seset nih darah gua nih, keluar dance!

Surya: *Lets way i can to you men, it's in your blood.*

'*Mari saya bisa untuk kamu, itu ada dalam darahmu*'

Andre: *In my blood.*

'*Dalam darahku*' (B2, 16:35)

Tuturan ini terdapat alih kode eksternal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

11) Tuturan 11

Andre: *Dance is my life!*

'*Dance adalah hidupku*'

Wendi: Iya paham, tapi lu harus ngomong sama nyokap lu. (B2, 17:03)

Pada tuturan ini terjadi alih kode eksternal yang dimulai dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

12) Tuturan 12

Surya: Terus apa kata nyokap lu?

Andre: *I don't care*

'*Saya tidak peduli*' (B2, 17:11)

Pada tuturan ini masih sama dengan tuturan sebelumnya. Dimana tuturan ini terdapat alih kode eksternal yang dimulai dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

13) Tuturan 13

Andre: Freestyle ya!

Surya: *This is battle dance you know?*

'*Ini adalah pertempuran dance, kamu tahu?*'

Andre: Oke

Surya: Oke, kita harus menang dan kita harus bawa pulang hadiah 250 itu! (B2, 34:34)

Tuturan ini sama seperti peralihan eksternal sebelumnya, namun dalam tuturan ini terjadi dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

14) Tuturan 14

Wendi: Aaaa...jiaaa (sedang menendang bola)

Surya: Orang lagi sedih!

Wendi: *Ohh sorry-sorry.*

'*Ohh maaf-maaf*' (B2, 46:31)

Tuturan ini terdapat alih kode eksternal dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

15) Tuturan 15

Andre: *Euu...this is a monalisa picture.*

'*Euu ini adalah foto monalisa*'

Andis: *Ooh monalisa ser.*

'*Ohh minalisa Pak*'

Andre: *A take a picture.*

'*Silahkan foto*'

Wendi: *Please-please ser please ser!*

'*Tolong-tolong Pak, tolong Pak*'

Andre: *Ok-ok iya good.*

'*Ok-ok iya bagus*'

Andis: Waw ada mj.

Andre: Ohh mj.

Andis: Ada mang jajang. (B2, 09:10)

Tuturan ini terdapat alih kode eksternal dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

16) Tuturan 16

Andre: Saya akan ajak anda muter-muter di tur ini ya.

Andis: Ya ... ya...

Andre: *Lets go, lets go!*

'*Ayo pergi, ayo pergi*' (B2, 09:36)

Tuturan ini terjadi peralihan kode yang dimulai dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

17) Tuturan 17

Wendi: Ya, museum ini ada sekitar tiga hektar.

Andre: *Yes.*

'*Ya*'

Wendi: *So the seran of painting.*

'*Jadi ini lukisan seran*'

Andre: *Yes.*

'*Ya*' (B2, 09:55)

Percakapan ini adanya peralihan yang berawal bahasa Indonesia lalu ke bahasa Inggris.

18) Tuturan 18

Andre: Ini baru datang, baru datang Michael Jackson.

Wendi: Ya.

Andre: *You know hi hi hi, you know?*

'*Kamu tahu hi hi hi, kamu tahu?*' (B2, 10:19)

Tuturan ini terjadi karena adanya alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

19) Tuturan 19

Wendi: Terserah dia mau jadi apa, yang penting di setting dulu.

Andre: *Please-please!*

'*Tolong-tolong*' (B2, 10:56)

Tuturan ini terjadi karena adanya alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

20) Tuturan 20

Surya: *Hello, welcome to our office, yes yes.*

'*Halo, selamat datang di kantor kami, ya ya*'

Andre: Indonesia aja ya!

Surya: Ohh saya pikir orang Vietnam, maaf-maaf. (B2, 24:31)

Tuturan ini terjadi karena adanya alih kode dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

21) Tuturan 21

Andre: Bagaimana mau dihibur?

Wendi: Ohh boleh-boleh Pak.

Ayu: Nassar-nassar

Gilang: *Oke thank you*

'*Oke terima kasih*'

Tuturan ini terjadi karena adanya alih kode dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.

b. Penyebab Alih Kode Internal dan Eksternal

Lalu menurut Chaer dan Agustina (2021: 108) menjelaskan bahwa terdapat penyebab terjadinya alih kode dalam berbagai kepastakaan linguistik secara umum disebutkan antara lain; pembicara atau penutur, pendengar atau lawan tutur, perubahan situasi dengan hadirnya orang ketiga, perubahan dari formal ke informal atau sebaliknya, dan perubahan topik pembicaraan.

1) Tuturan 1

Surya: Kemana aja men?

Andre: *Long time no see.*

'*Lama tak jumpa*' (B2, 01:47)

Tuturan 1 merupakan alih kode yang disebabkan topik pembicaraan.

2) Tuturan 2

Wendi: Jadi lu mau apa?

Surya: Lu jangan sekali-sekali ya!

Wendi: *OK, lets go!*

'*Ok, ayo pergi*' (B2, 29:52)

Tuturan 2 merupakan alih kode yang disebabkan topik pembicaraan.

3) Tuturan 3

Andre: Sur, gua tangkap lu sikat yah!

Surya: Siap!

Wendi: *Sorry yah sorry.*

'*Maaf yah maaf*' (B2, 30:37)

Tuturan 3 merupakan alih kode yang disebabkan situasi.

4) Tuturan 4

Desy: Tuh kan gak di tiruin, saya makanya merasa ada yang janggal dari dia Pak.

Andre: Ha..? Janggal dari mana?

Desy: Janggal banget.

Andre: *Welcome, welcome to the janggal.*

'*Selamat datang, selamat datang di janggal*' (B2, 39:27)

Tuturan 4 merupakan alih kode yang disebabkan situasi.

5) Tuturan 5

Andre: Bagian refnya, bagian ref-ref, ngerefnya.

Desy: Ada kan?

Wendi: *Menyenenge opo meneh?*

'*Menyenangkan apa lagi*' (A1, 41:26)

Tuturan 5 merupakan alih kode yang disebabkan situasi.

6) Tuturan 6

Andre: Bener Bu.

Hesti: Heem...

Andre: Bener Bu!

Wendi: *Bu, ngeneh ngeneh.*

'*Bu, gini gini*' (A1, 12:50)

Tuturan 5 merupakan alih kode yang disebabkan situasi.

7) Tuturan 7

Surya: Saya mau beliin ibu makanan makan siang, tapi makanan barat gitu gapapa?

Tias: Iya gapapa, saya semua fleksibel ko.

Surya: *Hello duck mister congratulation.*

'*Halo tuan bebek selamat*' (B2, 11:02)

Tuturan ke-7 ini merupakan alih kode yang disebabkan situasi.

8) Tuturan 6

Tias: Ya udah kamu lanjutin dulu deh.

Wendi: *Big idea!*

'*Ide besar*'

Tias: Big idea lanjutin dulu.

Wendi: *Next!*

'*Berikutnya*'

Tias: *Next slide!*

'*Slide selanjutnya*' (B2, 34:10)

Pada tuturan ini merupakan alih kode yang disebabkan situasi.

9) Tuturan 7

Wendi: Intinya seperti itu, marketingnya akan coba milenial.

Ayu: Oke coba!

Tias: *Next-next!*

'*Berikutnya-berikutnya*' (B2, 35:34)

Percakapan ini terdapat peralihan yang disebabkan situasi.

10) Tuturan 8

Andre: Gua bilang jam 7 kumpul.

Surya: Iya.

Andre: Jam 4 udah dateng.

Surya: Kecepatan dong!

Wendi: Bagus dong!

Andre: Iya dong.

Surya: *Men whats up men-men?*

'*Hey (menunjuk kepada laki-laki) apa kabar??*' (B2, 02:24)

Tuturan ini merupakan alih kode yang disebabkan situasi dan topik pembicaraan.

11) Tuturan 9

Andre: Gue, gue di usir sama nyokap gua dari rumah bro.

Surya: *What?*

'*Apa*'

Andre: Gara-gara soalnya gua mau ngedance aja gak boleh.

Surya: Serius lo?

Andre: Iya. (B2, 15:53)

Tuturan ini terjadi alih kode yang disebabkan situasi dan topik pembicaraan.

12) Tuturan 10

Andre: Lu kalo seset nih darah gua nih, keluar dance!

Surya: *Lets way i can to you men, it's in your blood.*

'*Mari saya bisa untuk kamu, itu ada dalam darahmu*'

Andre: *In my blood.*

'*Dalam darahku*' (B2, 16:35)

Tuturan ini terdapat alih kode yang disebabkan situasi dan topik pembicaraan.

13) Tuturan 11

Andre: *Dance is my life!*

'*Dance adalah hidupku*'

Wendi: Iya paham, tapi lu harus ngomong sama nyokap lu. (B2, 17:03)

Pada tuturan ini terjadi alih kode yang disebabkan lawan tutur.

14) Tuturan 12

Surya: Terus apa kata nyokap lu?

Andre: *I don't care*

'*Saya tidak peduli*' (B2, 17:11)

Pada tuturan merupakan alih kode yang disebabkan lawan tutur.

15) Tuturan 13

Andre: Freestyle ya!

Surya: *This is battle dance you know?*

'*Ini adalah pertempuran dance, kamu tahu?*'

Andre: Oke

Surya: Oke, kita harus menang dan kita harus bawa pulang hadiah 250 itu! (B2, 34:34)

Tuturan ini terdapat peralihan yang disebabkan lawan tutur.

16) Tuturan 14

Wendi: Aaaa...jiaaa (sedang menendang bola)

Surya: Orang lagi sedih!

Wendi: *Ohh sorry-sorry.*

'*Ohh maaf-maaf*' (B2, 46:31)

Tuturan ini terdapat alih kode yang disebabkan situasi dan lawan tutur.

17) Tuturan 15

Andre: *Euu...this is a monalisa picture.*

'*Euu ini adalah foto monalisa*'

Andis: *Ooh monalisa ser.*

'*Ohh monalisa Pak*'

Andre: *A take a picture.*

'*Silahkan foto*'

Wendi: *Please-please ser please ser!*

'*Tolong-tolong Pak, tolong Pak*'

Andre: *Ok-ok iya good.*

'*Ok-ok iya bagus*'

Andis: Waw ada mj.

Andre: Ohh mj.

Andis: Ada mang jajang. (B2, 09:10)

Tuturan ini terdapat alih kode yang disebabkan lawan tutur.

18) Tuturan 16

Andre: Saya akan ajak anda muter-muter di tur ini ya.

Andis: Ya ... ya...

Andre: *Lets go, lets go!*

'*Ayo pergi, ayo pergi*' (B2, 09:36)

Tuturan ini terjadi peralihan kode yang disebabkan lawan tutur.

19) Tuturan 17

Wendi: Ya, museum ini ada sekitar tiga hektar.

Andre: *Yes.*

'*Ya*'

Wendi: *So the seran of painting.*

'*Jadi ini lukisan seran*'

Andre: *Yes.*

'*Ya*' (B2, 09:55)

Percakapan ini adanya peralihan yang disebabkan lawan tutur.

20) Tuturan 18

Andre: Ini baru datang, baru datang Michael Jackson.

Wendi: Ya.

Andre: *You know hi hi hi, you know?*

'*Kamu tahu hi hi hi, kamu tahu?*' (B2, 10:19)

Tuturan ini terjadi karena adanya alih kode yang disebabkan lawan tutur.

21) Tuturan 19

Wendi: Terserah dia mau jadi apa, yang penting di setting dulu.

Andre: *Please-please!*

'*Tolong-tolong*' (B2, 10:56)

Tuturan ini terjadi karena adanya alih kode yang disebabkan lawan tutur.

22) Tuturan 20

Surya: *Hello, welcome to our office, yes yes.*

'*Halo, selamat datang di kantor kami, ya ya*'

Andre: Indonesia aja ya!

Surya: Ohh saya pikir orang Vietnam, maaf-maaf. (B2, 24:31)

Tuturan ini terjadi karena adanya alih kode yang disebabkan lawan tutur.

23) Tuturan 21

Andre: Bagaimana mau dihibur?

Wendi: Ohh boleh-boleh Pak.

Ayu: Nassar-nassar

Gilang: *Oke thank you*

'*Oke terima kasih*'

Tuturan ini terjadi karena adanya alih kode yang disebabkan situasi.

2. Rancangan Media Audiovisual Berdasarkan Hasil Analisis

Rancangan media audiovisual berdasarkan hasil analisis mengenai alih kode pada tayangan *Becanda Tapi Santai* dalam kanal *YouTube* Trans7 LifeStyle yaitu media audiovisual. Pada pembuatan video ini menggunakan aplikasi Inshot dan mendownload latar atau *backround* video yang dapat menarik perhatian peserta didik. Diantaranya terdapat gambar bergerak dan berwarna, lalu adanya alat-alat bantu pembelajaran seperti papan tulis, meja dan lain sebagainya, lalu adanya unsur suara, serta disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Kemudian dalam pembuatan media ini akan dibuat semenarik mungkin agar tidak monoton dan tidak membuat siswa merasa bosan, serta dapat memudahkan siswa untuk memahaminya.

3. Pemanfaatan Hasil Penelitian sebagai Media Audiovisual Teks Anekdote

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tuturan dalam tayangan *Becanda Tapi Santai* terdapat kaitannya dengan pembelajaran teks anekdot, yaitu adanya unsur humor atau lelucon yang di dalamnya terdapat kritikan atau sindiran. Selain itu, terdapat pesan secara tidak langsung mengenai peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. Kemudian media audiovisual ini diberi judul “Pembelajaran Memahami Teks Anekdote dan Cara Menulis Teks Anekdote”.

Pada pembuatan media ini telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (TP) yang digunakan yaitu peserta didik akan belajar memahami teks anekdot sebagai salah satu cara dalam menyampaikan kritik dan membuat teks anekdot berdasarkan hasil penelitian untuk mencapai fakta yang terjadi sebagai bahan untuk menyampaikan kritik sosial. Hal ini bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam menulis teks anekdot dengan memahami terlebih dahulu struktur dan kaidah kebahasaannya. Dari media audiovisual tersebut siswa diharapkan mampu (1) memahami definisi teks anekdot, (2) memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot, dan (3) menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai bentuk dan penyebab alih kode dalam tayangan *Becanda Tapi Santai* dalam kanal *YouTube* Trans7 Lifestyle. Terdapat bentuk alih kode dan penyebab alih kode yang diambil sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu dua bentuk alih kode berupa internal dan eksternal. Lalu tiga penyebab alih kode berupa situasi, topik pembicaraan dan lawan tutur. Kemudian terdapat rancangan pembuatan media audiovisual ini yaitu disesuaikan dengan hasil analisis dan juga kebutuhan peserta didik. Sehingga dalam pembuatan media ini dirancang semenarik mungkin dan memudahkan siswa dalam memahaminya serta tidak mudah membuat siswa merasa bosan.

Pemanfaatannya penelitian ini adalah berupa output atau hasil akhir yang berbentuk video pembelajaran berupa audiovisual yang telah disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Kemudian disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam materi teks anekdot. Dari media audiovisual tersebut siswa diharapkan mampu (1) memahami definisi teks anekdot, (2) memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot, dan (3) menulis teks anekdot berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, S. R. (2019). *Campur Kode Dan Alih Kode Dalam Proses Belajar Mengajar SMK Negeri 1 Tirtamulya Karawang Tahun Ajaran 2019-2020*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang: tidak diterbitkan.
- Alim, M. Z. (2018). *Manfaat Media Audio-Visual dalam pembelajaran Bahasa Arab*. 1–11. https://www.academia.edu/download/64877488/Nabila_Nur_Aisyah_2218087_UTS_Media_PBA.pdf
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ariyana, Ramdhani, I. S., & Sumiyani. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Asnawi, & Muhammad, M. (2019). Teks Anekdote Dalam Cerita Lisan Yong Dollah Pewaris Orang Melayu Sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Ajar Bahasa Indonesia. *Geram (Gerakan Aktif Menulis)*, 7(2), 30–43.
- Chaer A, A. L. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Rineka Cipta.
- Charlina, Nabila, Oktanur, O. D., Sari, T. Y., & Zaini, N. (2022). *ANALYSIS OF CODE-MIXING AND CODE-SWITCHING OF TWK SEASON 2 GAME SHOW OF NARATION YOUTUBE ACCOUNT ANALISIS CAMPUR KODE DAN ALIH KODE DALAM PROGRAM GAME SHOW TWK SEASON 2 PADA AKUN YOUTUBE NARASI*. 10(2), 71–77.
- Devi, P. C., Hudiyono, Y., & Mulawarman, W. G. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Samarinda. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(2), 101–112. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i2.pp101-112>
- Dewi, K. (2021). *Tindak Tutur Illokusi Pada Ceramah Ustadz Abdul Somad Edisi Ramadan Dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Teks Ceramah Di Kelas XI SMA Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang: tidak diterbitkan.
- Ediawati, R. (2020). *E-Modul Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Farhatunnisya, A. (2020). Pemanfaatan Video Youtube Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Insan Litera. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.3756>
- Febrianti, T. D., Witarsa, & Syahrudin, H. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Statistik Inferensial Pendidikan Ekonomi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(11), 3018–3027. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59832>

- Fida, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Pada Mata Pelajaran Dasar Kecantikan Untuk Meningkatkan Hasil* 8(2), 141–146. <http://lib.unnes.ac.id/41639/>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitria, M. I., & Kuntoro, K. (2021). Teks Anekdote dalam Web Guru Pendidikan (Pola, Struktur, Pesan Moral, dan Relevansinya bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas X). *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 165–178. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i2.12417>
- Herrawati, C. (2020). *Alih kode dan campur kode dalam akun instagram maudy ayunda dan relevansinya dalam pembelajaran bahasa indonesia di sma.*
- Indriastuti, M. F. (2019). *Alih Kode Dan Campur Kode Dalam Kajian Ustadz Hanan Attaki Pada Media Sosial Instagram.* 1–14.
- J. Yudha, S. S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOTING/article/view/2561>
- Karyati, A. (2022). Alih kode dan Campur kodedalam Video Youtube Chanel “Lia Kato” (Studi Kasus Pada Keluarga Campuran Indonesia - Jepang Hiroaki Kato dan Lia Kato). *Akasara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2299–2310. <https://doi.org/10.37905>
- Khoirunnisa, A., & Mujiyanto, G. (2022). *ALIH KODE EKSTERN DALAM OBROLAN TALKSHOW “MY MOM INSPIRATION” DENGAN VARIASI BAHASA SANTAI PADA VIDEO YOUTUBE KUMPARAN.* 7(1), 7–22.
- Kusumaningrum, H., Salsabila, U. H., Rahmanti, N., Kasanah, I. N., & Kurniawan, D. S. (2022). Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 92–114. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.223>
- Mahendra, M. R. (2020). Youtube Sebagai Media Pembelajaran. *Vocational Education of Building Construction, University of Jakarta, Jakarta, May*, 1–4. <https://doi.org/10.19030/tlc.v12i2.9182>.Atikahani
- Marhayanti, A. (2018). Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Sma. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.26418/ekha.v1i1.24830>
- Masruroh, N. (2018). Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas XI Ma Miftahul Ulum Toabo Kecamatan Papalang Kabupaten Mamuju. *Skripsi.*
- Munandar A. (2018). ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM INTERAKSI MASYARAKAT TERMINAL MALLENGKERI KOTA MAKASSAR. *Eprints.Umn.Ac.Id*, 7, 1–27. <http://eprints.umn.ac.id/id/eprint/10388>
- Muzdalifah, E. (2021). *Penggunaan Alih Kode Dan Campu Kode Dalam Interaksi Masyarakat Di Kecamatan Cabangbungin Kabupaten Bekasi.* 10(3), 115–127.
- Ningrum, F. (2019). Alih Kode dan Campur Kode dalam Postingan di Akun Instagram Yowessorry. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 8(2), 119–125.

- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); Pertama). UMSIDA Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Perdana, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Momentum Dan Impuls Kelas X Di SMA\MA*. 21(1).
- Permatasari, I. A. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*.
- Pranowo. (2014). *Teori Belajar Bahasa*. Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, B., & Puspito Hapsari, K. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282–289. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Puspitawati, N. L. . (2022). Penggunaan youtube sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 97–107. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/752/587
- Putri, A. I., Nurhayati, N., & Erenalida, E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X Sma ...* (Vol. 1). <https://repository.unsri.ac.id/32788/>
- Putri, T. K. W., Wicaksono, Y. P., & Yusoh, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Youtube Pada Masa Pembelajaran Online. *Caraka: Jurnal Ilmu Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 9(1), 1–18.
- Rahmayani. (2021). *Analisis Tindak Tutur Ilokusi Pada Caption Instagram Tokopedia Edisi “Waktu Indonesia Belanja” Serta Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Teks Persuasi Di Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang: tidak diterbitkan.
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Romlah, S. (2018). Tinjauan Analisis Wacana Kritis pada Struktur Teks Anekdote Hasil Siswa Kelas X Berdasarkan Gender Di SMKN 2 Kota Bandung Tahun Pembelajaran 2015–2016. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 80–94. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/wistara/article/view/2300%0Ah> <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/wistara/article/download/2300/1146>
- Rosnaningsih, A. (2019). Analisa Campur Kode Dan Alih Kode Bahasa Inggris Ke

- Dalam Bhasa Indonesia Pada Novel Wandu Berhentilah Menjadi Pengecut Karya Tasaro. *Lingua Rima*, 8(2), 25–32.
- Saraswati, S., Purlilaiceu, P., & Hanifah, N. A. (2022). *Analisis Alih Kode dan Campur Kode pada Gelar Wicara Mata Najwa dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. 8(2), 316–326. <https://doi.org/10.30653/003.202282.255>
- Sari Lurita. (2020). Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan Dengan Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu*, Vol. 4(1), 1074–1084.
- Sasmika, M. (2021). *Masalah Sosial Dalam Novel La Muli Karya Nunuk Y. Kusmiana Dan Rekomendasinya Sebagai Media Pembelajaran Di SMA*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang: tidak diterbitkan.
- Sondakh, P. G. (2019). *Penggunaan Alih Kode Oleh Youtubers Indonesia (Suatu Analisis Sociolinguistik)*.
- Sonia, R. (2021). *Analisis Implikatur Dalam Humor Miss Dakem Karawang Serta Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Teks Anekdote Di SMA Kelas X 2021*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang: tidak diterbitkan.
- STKIP, P. (2022). Pengembangan Media Double “P” Dalam Pembelajaran Blended Learning Pada Materi Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Pertama. *SASTRANESIA (Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia)*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprianto, E. (2019). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22–32. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Susanto, H., & Sunarsih, E. (2020). Analisis Bentuk, Jenis, Faktor Terjadinya Alih Kode antara Penjual dan Pembeli di Pasar Kuala Singkawang. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 179. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v9i2.1985>
- Tutiasri, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, K. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Masyarakat Dan Keamanan (KOMASKAM)*, 2(2), 1–15.
- Yaqin, S. W. L., Rozak, A., & Muliawati, H. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Pada Pembelajaran Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Tuturan*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.33603/jt.v11i1.7247>