

**PENGEMBANGAN MEDIA ELEKTRONIK “SI-BEBAS CAMKOD”
UNTUK MENCEGAH CAMPUR KODE DALAM
PEMBELAJARAN TEKS PIDATO SISWA SD**

Anggia Nur Qolbi Hidayat¹, Dadan Djuanda², Enjang Yusuf Ali³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

e-mail: anggianur383@upi.edu¹, dadandjuanda@upi.edu², enjang@upi.edu³

Diterima: 16/7/2026; Direvisi: 22/7/2026; Diterbitkan: 5/8/2026

ABSTRAK

Fenomena campur kode masih mewarnai pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama pada lingkungan yang masyarakatnya menggunakan bahasa daerah sebagai alat komunikasi sehari-hari. Situasi tersebut turut ditemukan dalam pembelajaran teks pidato di kelas IV SDN Sukaraja I Sumedang, ketika tuturan guru dan siswa masih diselingi kosakata bahasa Sunda sehingga penggunaan bahasa Indonesia formal belum berlangsung secara konsisten. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media elektronik SI-BEBAS CAMKOD yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar sekaligus membiasakan penggunaan bahasa Indonesia formal selama proses pembelajaran. Pengembangan media dilaksanakan melalui pendekatan *Research and Development* menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Informasi penelitian dihimpun melalui observasi, wawancara terstruktur, serta angket validasi ahli media, ahli materi, dan respons siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Produk yang dihasilkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 88,8% dari ahli media dan 88,3% dari ahli materi, sedangkan respons siswa mencapai 89,2% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media SI-BEBAS CAMKOD layak digunakan dalam pembelajaran teks pidato di sekolah dasar serta berpotensi mendukung pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal melalui penyajian materi, latihan interaktif, dan fitur rekam suara. Temuan tersebut menegaskan bahwa SI-BEBAS CAMKOD layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi kebahasaan dengan pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal dalam konteks pembelajaran sekolah dasar.

Kata Kunci: *Campur Kode, Media Elektronik, Pembelajaran Bahasa Indonesia.*

ABSTRACT

Code-mixing remains a persistent phenomenon in Indonesian language learning at the elementary school level, particularly in communities where local languages are used as the primary means of daily communication. This situation was also identified during speech text instruction in a fourth-grade classroom at SDN Sukaraja I Sumedang, where both teachers and students frequently inserted Sundanese vocabulary into classroom interactions, resulting in the inconsistent use of formal Indonesian. In response to this issue, this study developed the SI-BEBAS CAMKOD electronic learning media, which was designed to provide meaningful learning experiences while fostering the habitual use of formal Indonesian throughout the learning process. The media were developed using a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through classroom observations, structured interviews, expert validation questionnaires completed by media and

subject-matter experts, and student response questionnaires. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The developed product achieved feasibility scores of 88.8% from media experts and 88.3% from subject-matter experts, while student responses reached 89.2%, indicating a very good category. These findings indicate that the SI-BEBAS CAMKOD electronic learning media are feasible for use in speech text instruction at the elementary school level and have the potential to support the habituation of formal Indonesian through instructional materials, interactive learning activities, and a voice-recording feature. The findings confirm that SI-BEBAS CAMKOD is a feasible learning medium that integrates language instruction with the habituation of formal Indonesian use in the context of elementary school learning.

Keywords: *Code-Mixing, Electronic Learning Media, Indonesian Language Learning*

PENDAHULUAN

Keberlangsungan penggunaan bahasa Indonesia formal di ruang kelas tidak hanya ditentukan oleh penguasaan kaidah kebahasaan, melainkan juga oleh pola komunikasi yang terus dipraktikkan selama proses pembelajaran. Setiap interaksi antara guru dan siswa secara bertahap membentuk kebiasaan berbahasa yang kemudian memengaruhi pilihan bahasa ketika siswa menyampaikan gagasan dalam situasi akademik. Dengan posisi guru sebagai model berbahasa, setiap tuturan yang disampaikan tidak sekadar menjadi sarana penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan contoh nyata mengenai bentuk komunikasi yang dianggap tepat dalam lingkungan sekolah. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran bahasa berkaitan erat dengan konsistensi penggunaan bahasa Indonesia formal sebagai bahasa pengantar di kelas (Maharani et al., 2023; Junaidi et al., 2022).

Kondisi tersebut belum sepenuhnya tercermin pada praktik pembelajaran di sekolah dasar. Hasil observasi di kelas IV SDN Sukaraja I Sumedang menunjukkan bahwa komunikasi pembelajaran masih memperlihatkan penyisipan kosakata bahasa Sunda ketika guru menjelaskan materi maupun saat siswa memberikan tanggapan terhadap kegiatan belajar. Fenomena *code mixing* seperti ini lazim ditemukan pada masyarakat bilingual karena dipengaruhi oleh kebiasaan komunikasi, kedekatan sosial antartutur, serta tuntutan situasi interaksi (Fuad, 2023). Meskipun dapat membantu kelancaran komunikasi dalam jangka pendek, penggunaan bahasa yang bercampur tersebut menjadikan siswa memperoleh paparan bahasa Indonesia formal yang kurang konsisten selama proses pembelajaran (Siwi & Rosalina, 2022).

Temuan tersebut tidak bersifat lokal, melainkan merefleksikan kecenderungan yang juga muncul pada berbagai konteks pendidikan. Aktivitas belajar di berbagai sekolah masih menunjukkan dominasi campur kode yang dipengaruhi oleh kebiasaan berbahasa sebelum siswa memasuki lingkungan sekolah sehingga penggunaan bahasa Indonesia formal belum berlangsung secara konsisten (Junaidi et al., 2022). Dampak serupa juga dilaporkan pada pembelajaran di sekolah dasar yang memperlihatkan bahwa campur kode membatasi kesempatan siswa membangun kebiasaan menggunakan bahasa Indonesia formal selama kegiatan belajar (Sulistiyowati & Fathurohman, 2024). Amaliah dan Maulana (2025) menambahkan bahwa pola komunikasi tersebut telah menjadi bagian dari keseharian anak usia sekolah dasar, sedangkan kajian *systematic review* Arumaisya (2025) menempatkan *code switching* dan *code mixing* sebagai fenomena yang hampir selalu hadir dalam pembelajaran bilingual sehingga memerlukan pengelolaan yang tepat agar tujuan pembelajaran bahasa tetap terjaga.

Persoalan tersebut memperlihatkan bahwa campur kode tidak cukup dipahami sebagai penyimpangan linguistik, tetapi juga sebagai konsekuensi dari interaksi antara karakteristik siswa, strategi komunikasi guru, dan lingkungan belajar. Kompleksitas tersebut menyebabkan upaya membangun kebiasaan berbahasa Indonesia formal tidak dapat hanya mengandalkan penegasan aturan penggunaan bahasa. Berbagai media pembelajaran memang telah dikembangkan melalui media berbasis Canva (Agustin & Basri, 2024), kamus digital berbasis Android (Putri Alamanda et al., 2024), maupun media berbasis *Augmented Reality* (Fatimah et al., 2022). Di sisi lain, Nurahman dan Sulistyono (2024) memanfaatkan fenomena campur kode sebagai sumber pembelajaran bahasa, namun belum mengarah pada pengembangan media elektronik yang secara khusus dirancang untuk membiasakan penggunaan bahasa Indonesia formal selama proses belajar.

Arah pengembangan penelitian yang ada juga memperlihatkan kecenderungan berbeda antara kajian linguistik dan kajian media pembelajaran. Penelitian mengenai campur kode lebih banyak diarahkan pada identifikasi bentuk, faktor penyebab, serta implikasinya terhadap proses komunikasi di kelas (Junaidi et al., 2022; Fuad, 2023; Sulistiyowati & Fathurohman, 2024; Amaliah & Maulana, 2025). Sebaliknya, pengembangan media pembelajaran umumnya difokuskan pada peningkatan hasil belajar, penguasaan kosakata, ataupun motivasi siswa tanpa menjadikan pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal sebagai bagian dari desain media (Agustin & Basri, 2024; Fatimah et al., 2022; Putri Alamanda et al., 2024). Persinggungan kedua bidang tersebut masih terbatas sehingga belum banyak ditemukan media yang mengintegrasikan pembelajaran materi dengan pembentukan kebiasaan berbahasa Indonesia formal secara berkelanjutan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebutuhan terhadap media pembelajaran tidak lagi sebatas menyediakan materi ajar yang menarik, tetapi juga menghadirkan lingkungan belajar yang secara konsisten memperkuat penggunaan bahasa Indonesia formal. Pendekatan inilah yang melandasi pengembangan media elektronik SI-BEBAS CAMKOD. Kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada produk digital yang dihasilkan, tetapi juga pada desain pembelajarannya yang mengintegrasikan penyampaian materi, latihan interaktif, serta praktik berbicara dalam satu pengalaman belajar yang mendorong siswa menggunakan bahasa Indonesia formal secara berulang. Orientasi tersebut membedakan penelitian ini dari pengembangan media sebelumnya yang lebih berfokus pada penguasaan materi atau menjadikan campur kode sebagai objek kajian tanpa mengintegrasikannya ke dalam rancangan media pembelajaran (Putri Alamanda et al., 2024; Nurahman & Sulistyono, 2024).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media elektronik SI-BEBAS CAMKOD untuk pembelajaran teks pidato siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE serta menguji kelayakan media berdasarkan validasi ahli dan respons siswa. Melalui pengembangan tersebut, penelitian ini menawarkan alternatif media yang mengintegrasikan pembelajaran kebahasaan dengan pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal di lingkungan sekolah. Kontribusi yang diharapkan tidak hanya berupa produk pembelajaran yang layak digunakan, tetapi juga memberikan perspektif baru mengenai peran media digital dalam membangun budaya berbahasa di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian pengembangan media pembelajaran berbasis kebahasaan melalui pendekatan yang lebih kontekstual terhadap fenomena *code mixing*.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media elektronik SI-BEBAS CAMKOD diawali dengan identifikasi kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sukaraja I melalui observasi kelas dan

wawancara terstruktur dengan guru. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kebiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal selama pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan media yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di kelas. Informasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi, perancangan tampilan antarmuka, pengembangan fitur rekam suara, serta penyusunan aktivitas pembelajaran yang terintegrasi dalam media. Seluruh proses pengembangan dilaksanakan menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, sehingga setiap tahapan menghasilkan masukan yang digunakan untuk menyempurnakan produk pada tahap berikutnya.

Kelayakan media ditelaah melalui proses validasi yang melibatkan dua validator, terdiri atas satu ahli media, yaitu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran, dan satu ahli materi, yaitu guru kelas IV SDN Sukaraja I. Setelah memperoleh masukan dari kedua validator, media direvisi dan diimplementasikan kepada seluruh siswa kelas IV SDN Sukaraja I dengan teknik *sampling* jenuh karena seluruh anggota populasi dijadikan responden. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respons siswa. Instrumen validasi media disusun untuk menilai aspek kesesuaian media, desain dan tampilan, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Instrumen validasi materi mencakup kesesuaian isi, penggunaan bahasa, evaluasi pembelajaran, dan dampak penggunaan media, sedangkan angket respons siswa menilai kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kebermanfaatan media, motivasi belajar, serta penggunaan bahasa Indonesia formal. Seluruh instrumen menggunakan skala penilaian empat tingkat yang kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, dan Kurang Layak untuk validasi ahli, serta Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, dan Kurang Baik untuk respons siswa.

Analisis data dilakukan dengan menyesuaikan karakteristik setiap sumber informasi. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi, pengelompokan, dan penafsiran data untuk menggambarkan kondisi pembelajaran serta implementasi media di kelas. Data hasil validasi ahli dan respons siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan kategori penilaian yang telah ditetapkan. Observasi terhadap campur kode digunakan sebagai bagian dari identifikasi proses pembelajaran dan dokumentasi penggunaan media selama implementasi, sehingga hasil observasi memberikan gambaran mengenai konteks penggunaan bahasa di kelas tanpa membandingkan frekuensi campur kode sebelum dan sesudah penggunaan media. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan kelayakan media pembelajaran, bukan pada pengujian efektivitas media dalam mengurangi campur kode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan media SI-BEBAS CAMKOD diawali dengan identifikasi kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sukaraja I melalui observasi dan wawancara bersama guru. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Sunda masih muncul dalam interaksi pembelajaran, baik ketika guru menyampaikan materi maupun saat siswa memberikan tanggapan secara spontan. Guru juga menjelaskan bahwa keterbatasan penguasaan kosakata bahasa Indonesia formal menyebabkan siswa cenderung menggunakan bahasa daerah dalam komunikasi di kelas. Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan media yang memuat

materi berbahasa Indonesia formal, latihan interaktif, dan fitur rekam suara sebagai pendukung aktivitas pembelajaran. Setelah tahap pengembangan selesai, produk selanjutnya melalui proses validasi sebelum diimplementasikan pada pembelajaran. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli media yang mencakup aspek kesesuaian media, desain dan tampilan, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian media	16	88,9%	Sangat Layak
Desain dan tampilan	17	94,4%	Sangat Layak
Interaktivitas	15	83,3%	Sangat Layak
Kemudahan penggunaan	16	88,9%	Sangat Layak
Rata-rata	64/72	88,8%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, media memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 88,8% dengan kategori Sangat Layak. Aspek desain dan tampilan memperoleh nilai tertinggi sebesar 94,4%, sedangkan aspek interaktivitas memperoleh persentase 83,3%. Masukan dari validator digunakan untuk menyempurnakan petunjuk penggunaan, tata letak ikon, penyajian materi, dan susunan navigasi sebelum media memasuki tahap validasi materi. Selanjutnya, kualitas isi media dievaluasi oleh ahli materi berdasarkan aspek kesesuaian isi, bahasa dan penulisan, evaluasi pembelajaran, serta kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran. Ringkasan hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Kesesuaian isi materi	14	87,5%	Sangat Layak
Bahasa dan penulisan	13	86,7%	Sangat Layak
Evaluasi pembelajaran	13	86,7%	Sangat Layak
Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran	13	86,7%	Sangat Layak
Rata-rata	53/60	88,3%	Sangat Layak

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh kategori Sangat Layak dengan rata-rata persentase sebesar 88,3%. Persentase pada setiap aspek relatif seragam sehingga menunjukkan bahwa isi media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, bahasa, evaluasi, dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi tersebut menjadi dasar penyempurnaan media sebelum diimplementasikan pada pembelajaran teks pidato. Tahap implementasi dilaksanakan menggunakan media SI-BEBAS CAMKOD pada pembelajaran teks pidato di kelas IV. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa memberikan penilaian terhadap media melalui angket respons. Rekapitulasi hasil penilaian siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respons Siswa terhadap Media SI-BEBAS CAMKOD

Aspek Penilaian	Persentase Kategori	
Kemudahan penggunaan media	90,1%	Sangat Baik
Kemenarikan tampilan media	89,4%	Sangat Baik
Kebermanfaatan media	88,6%	Sangat Baik
Motivasi belajar	89,0%	Sangat Baik
Penggunaan bahasa Indonesia formal	88,9%	Sangat Baik
Rata-rata	89,2%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, seluruh aspek memperoleh kategori Sangat Baik dengan rata-rata persentase sebesar 89,2%. Persentase tertinggi terdapat pada aspek kemudahan penggunaan media sebesar 90,1%, sedangkan aspek kebermanfaatan media memperoleh persentase 88,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diterima dengan sangat baik oleh siswa berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, tampilan, kebermanfaatan, motivasi belajar, dan penggunaan bahasa Indonesia formal selama pembelajaran.

Pembahasan

Penggunaan bahasa Indonesia formal dalam pembelajaran sekolah dasar berlangsung di tengah kebiasaan komunikasi yang telah berkembang di lingkungan sosial siswa. Kondisi tersebut menyebabkan perpindahan ke unsur bahasa daerah tidak selalu berkaitan dengan kemampuan berbahasa Indonesia, tetapi juga dipengaruhi oleh pola komunikasi yang telah terbentuk sebelum siswa memasuki lingkungan sekolah. Hasil identifikasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa situasi tersebut masih dijumpai pada pembelajaran teks pidato di kelas IV SDN Sukaraja I sehingga diperlukan dukungan pembelajaran yang mampu menghadirkan paparan bahasa Indonesia formal secara lebih konsisten. Fenomena serupa juga dilaporkan oleh Muhammad et al. (2024) yang menemukan penyisipan kata sebagai bentuk *code mixing* yang paling dominan, sedangkan Najib et al. (2023) dan Aini et al. (2025) menjelaskan bahwa guru maupun siswa kerap memanfaatkan campur kode sebagai strategi komunikasi untuk memperlancar interaksi pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penguatan penggunaan bahasa Indonesia formal memerlukan pendekatan yang tidak hanya bertumpu pada penyampaian materi, tetapi juga didukung oleh lingkungan belajar yang memberikan contoh penggunaan bahasa secara berkesinambungan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, SI-BEBAS CAMKOD dikembangkan dengan mengintegrasikan materi, latihan interaktif, dan fitur rekam suara dalam satu media pembelajaran. Rancangan tersebut tidak dimaksudkan sebagai bukti bahwa media mampu mengurangi campur kode, melainkan sebagai upaya menyediakan pengalaman belajar yang mendukung pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal selama proses pembelajaran. Keberadaan berbagai komponen dalam media memungkinkan siswa memperoleh paparan bahasa yang lebih konsisten ketika mempelajari materi maupun berlatih pidato. Dengan demikian, kontribusi media lebih tepat dipahami sebagai sarana yang berpotensi membentuk kebiasaan berbahasa melalui pengalaman belajar yang terstruktur daripada sebagai instrumen yang secara langsung mengubah perilaku berbahasa siswa.

Proses pengembangan yang mengikuti model ADDIE memberikan ruang untuk menyesuaikan karakteristik media dengan kondisi pembelajaran yang ditemukan sejak tahap awal. Analisis kebutuhan menjadi acuan dalam menentukan isi materi, desain antarmuka, navigasi, hingga bentuk aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga setiap tahapan saling melengkapi selama proses penyempurnaan produk. Pola pengembangan seperti ini selaras dengan temuan Aprilia et al. (2024) dan Rosmiati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis ADDIE memiliki tingkat kesesuaian yang lebih baik ketika dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan. Oleh karena itu, media yang dihasilkan tidak hanya relevan dengan materi teks pidato, tetapi juga sesuai dengan konteks pembelajaran yang menjadi latar belakang pengembangannya.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa SI-BEBAS CAMKOD memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Persentase kelayakan yang tinggi tidak serta-merta menunjukkan efektivitas media terhadap perubahan perilaku berbahasa, tetapi memberikan bukti bahwa aspek isi, kebahasaan, desain, dan penyajian telah memenuhi standar yang diperlukan sebelum media diimplementasikan. Interpretasi tersebut sejalan dengan Afifah et al. (2022) yang menekankan pentingnya keselarasan antara rancangan media dan tujuan pembelajaran, serta Candrawaty et al. (2022) yang menempatkan kesesuaian materi, tampilan, dan kebutuhan pengguna sebagai faktor utama dalam penerimaan media pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi pada penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai indikator kualitas produk yang dikembangkan.

Respons siswa yang berada pada kategori sangat baik memperlihatkan bahwa media diterima secara positif selama proses pembelajaran berlangsung. Penerimaan tersebut menunjukkan bahwa siswa menilai media mudah digunakan, menarik, dan bermanfaat dalam mendukung aktivitas belajar. Kehadiran fitur rekam suara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kembali hasil praktik pidato yang dilakukan sehingga mereka dapat merefleksikan penggunaan bahasa yang disampaikan dalam konteks pembelajaran formal. Karakteristik tersebut memiliki kesesuaian dengan temuan Arisandy et al. (2021), Anggraeni et al. (2021), Septiani et al. (2024), dan Mustasphia et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif. Namun demikian, temuan penelitian ini hanya menunjukkan adanya penerimaan media yang sangat baik dan potensi media dalam mendukung pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal, bukan efektivitasnya dalam mengurangi campur kode.

Perspektif tersebut memberikan implikasi bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa tidak harus selalu diarahkan pada peningkatan capaian akademik semata. Media digital juga dapat dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang memperkuat penggunaan bahasa Indonesia formal melalui materi, petunjuk, maupun aktivitas yang disajikan secara konsisten. Dibandingkan dengan berbagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih berorientasi pada penguasaan materi atau keterampilan berbahasa, seperti *flipbook*, multimedia interaktif, dan media berbasis permainan (Aprilia et al., 2024; Rosmiati et al., 2024; Anggraeni et al., 2021), SI-BEBAS CAMKOD menawarkan pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran kebahasaan dengan dukungan terhadap pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal. Pendekatan tersebut memperluas alternatif pengembangan media pembelajaran tanpa menggeser tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dan memperoleh respons yang sangat baik dari siswa, ruang pengembangan masih terbuka pada penelitian berikutnya. Implementasi yang hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah menyebabkan temuan penelitian ini masih terbatas pada konteks tertentu sehingga

diperlukan pengujian pada karakteristik sekolah yang lebih beragam. Selain itu, penelitian ini belum mengukur perubahan frekuensi campur kode sebelum dan sesudah penggunaan media sehingga efektivitas media terhadap aspek tersebut belum dapat disimpulkan. Perkembangan teknologi *artificial intelligence* membuka peluang untuk mengembangkan sistem yang mampu menganalisis tuturan siswa secara otomatis sehingga evaluasi penggunaan bahasa Indonesia formal dapat dilakukan secara lebih objektif. Pengembangan lanjutan diharapkan tidak hanya menyempurnakan media, tetapi juga menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat mengenai kontribusi media terhadap pembiasaan penggunaan bahasa Indonesia formal dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media elektronik SI-BEBAS CAMKOD menghasilkan produk yang memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran teks pidato di sekolah dasar. Penilaian ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,8%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh 88,3%, yang keduanya berada pada kategori Sangat Layak. Implementasi media juga memperoleh respons siswa sebesar 89,2% dengan kategori Sangat Baik, sehingga menunjukkan bahwa media diterima secara positif dari aspek kemudahan penggunaan, tampilan, kebermanfaatan, motivasi belajar, dan penggunaan bahasa Indonesia formal selama pembelajaran. Temuan tersebut menegaskan bahwa SI-BEBAS CAMKOD layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung penggunaan bahasa Indonesia formal melalui penyajian materi, latihan interaktif, dan fitur rekam suara.

Implikasi penelitian ini terletak pada tersedianya alternatif media pembelajaran yang mengintegrasikan materi kebahasaan dengan aktivitas belajar yang mendorong penggunaan bahasa Indonesia formal secara lebih konsisten di lingkungan sekolah. Meskipun demikian, penelitian ini belum menguji efektivitas media dalam mengurangi campur kode sehingga temuan yang diperoleh masih terbatas pada aspek pengembangan, kelayakan, dan penerimaan media. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu melibatkan konteks sekolah yang lebih beragam serta menggunakan rancangan penelitian yang memungkinkan pengukuran perubahan penggunaan bahasa sebelum dan sesudah implementasi media. Selain itu, pengembangan fitur berbasis *artificial intelligence* untuk memberikan umpan balik terhadap penggunaan bahasa berpotensi memperluas pemanfaatan media sekaligus memperkuat inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agustin, A., & Basri, A. (2024). Pengembangan model *Numbered Head Together* berbantuan media Canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Muhammadiyah 25. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 295–301. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1461>
- Aini, N., Nurlaelah, L. S., & Mustafa, M. N. (2025). Campur kode dan alih kode tuturan guru dalam kegiatan belajar mengajar di SMKN 1 Ukui. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8, 11078–11086. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9251>
- Amaliah, G. A., & Maulana, F. R. (2025). Fenomena campur kode dalam tuturan anak usia sekolah dasar: Kajian sosiolinguistik di SDN Daan Mogot 3. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 7(1), 101–112. <https://doi.org/10.26555/jg.v7i1.12388>

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Aprilia, G., Djuanda, D., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* dongeng karakter Pancasila untuk keterampilan menyimak di sekolah dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(4), 3763–3773.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v10i4.4171>
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan *game* edukasi menggunakan *software* Construct 2 berbantuan *PhET Simulation* berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- Arumaisy, S. (2025). A systematic review of code switching in bilingual education: Patterns, trends, and insight from English classroom practice. *Indonesian TESOL Journal*, 7(2), 93–109. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ITJ/article/view/6140>
- Candrawaty, D. A., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2022). Analisis respons guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis Android materi nonfiksi bermuatan kearifan lokal Kediri Raya. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7456–7465.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>
- Fatimah, D. D. S., Latifah, A., & Haniyah, H. (2022). Implementasi *augmented reality* sebagai media pembelajaran kata benda Bahasa Arab pada siswa sekolah dasar Islam terpadu. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 781–789. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1209>
- Fuad, M. (2023). *Code-switching and code-mixing in Indonesian learning at SMA YP Unila. AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 24(2), 763–777.
<https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4335529>
- Junaidi, Wardani, V., Rizki, A., & Fitri, N. A. (2022). Alih kode dan campur kode dalam pemakaian Bahasa Indonesia pada aktivitas diskusi siswa kelas VIII MTsS Al Furqan Bambi. *Jurnal Metamorfosa*, 10(2), 12–21.
<https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i2.1771>
- Maharani, I. R., Al Bukhori, A. M., & Putriyanti, L. (2023). Peranan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan serta faktor yang memengaruhinya. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 3, No. 1).
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/4367>
- Muhammad, S., Nainggolan, T. M. D., Hutagaol, M., & Telaumbanua, F. F. (2024). Alih kode dan campur kode dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung Bintang. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(2). <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/symbol/article/view/837>
- Mustasphia, A. N., Sunaengsih, C., & Ali, E. Y. (2025). Efektivitas penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 870–880.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/30141>
- Najib, A., Halimah, A., & Marjuni, A. (2023). Alih kode dan campur kode (analisis interaksi guru dan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 46–55.
<https://doi.org/10.24252/jipmi.v5i1.35813>
- Nurahman, Z., & Sulistyono, Y. (2024). Campur kode pada penamaan industri rumah tangga di Kota Solo dan implementasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia teks iklan,



- slogan, dan poster. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 1010–1029. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3419>
- Putri Alamanda, M., Djuanda, D., & Dwija Iswara, P. (2024). Pengembangan media kamus digital berbasis Android untuk Fase B. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 3454–3466. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4018>
- Rosmiati, S., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2024). Pengembangan media flipbook audio sebagai media pembelajaran membaca nyaring di kelas II SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(3), 2909–2920. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985>
- Septiani, I. R., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2024). Analisis keefektifan implementasi *game-based learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa materi sistem tata surya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1560–1566. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1171>
- Siwi, G. W., & Rosalina, S. (2022). Alih kode dan campur kode pada peristiwa tutur di masyarakat Desa Cibuaya, Kabupaten Karawang: Kajian sosiolinguistik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1417–1425. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2144>
- Sulistiyowati, S., & Fathurohman, I. (2024). Alih kode dan campur kode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada era industri kreatif di SDN Bakaran Wetan 03. *Janacitta*, 7(1), 38–45. <https://doi.org/10.35473/jnct.v7i1.2719>