

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Campur kode yang terdapat dalam konten *Garundang* pada *channel Garundang* Sketsa Komedi Minang ialah (1) bahasa Minangkabau dengan bahasa Indonesia, (2) bahasa Minangkabau dengan bahasa Inggris, (3) bahasa Minangkabau, bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, (4) bahasa Indonesia dengan bahasa Minangkabau.
2. Alih kode yang digunakan oleh pemain *Garundang* pada channel youtube *Garundang* Sketsa Komedi Minang ialah 1) alih kode bahasa Indonesia ke bahasa Minangkabau, 2) alih kode bahasa Minangkabau ke bahasa Indonesia, 3) alih kode bahasa Indonesia ke bahasa Inggris.
3. Faktor penyebab terjadinya campur kode terdapat dalam konten *Garundang* yakni *setting and scene*, *participants*, *key*, dan *norm of interaction and interpretation*.
4. Faktor penyebab terjadinya alih kode yang terdapat dalam konten *Garundang* yakni siapa yang berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, kapan dan dengan tujuan apa.



4.2 Saran

Penelitian campur kode dan alih kode dan alih kode dalam konten *Garundang* memberikan sebagian gambaran fenomena kebahasaan yang terjadi di konten youtube yang ada di Indonesia. Penelitian campur kode dan alih kode ini di harapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi untuk penelitian berikutnya tentang sociolinguistik, khususnya mengenai campur kode dan alih kode . Semoga penelitian tentang bahasa yang menyangkut konten ini terus berlanjut, karena tidak hanya campur kode dan alih kode saja yang terdapat dalam konten ini, tetapi juga ada interferensi dan hal lain yang menyangkut tentang kebahasaan yang terdapat dalam konten ini.

