

BAHASA SLANG INGGRIS DARI YOUTUBE: STUDI DESKRIPTIF TENTANG BAHASA LISAN GENERASI ALPHA

English Slang And Youtube: A Descriptive Study On Gen Alpha Spoken Language

M. Renaldy Aditya
Pratama^{1*}

Vebrianti Umar²

Armin Fani³

^{*1,2,3} STKIP Islam Sabibal
Muhtadin Banjarmasin,
Banjarmasin, Kalimantan
Selatan, Indonesia

*email:
aldyadhitya07@gmail.com

Abstrak

Perkembangan media digital, khususnya YouTube, memengaruhi pola komunikasi Generasi Alpha dalam penggunaan bahasa informal atau slang bahasa Inggris. Siswa yang sering menonton konten berbahasa Inggris seperti gaming, challenge, reaction video, dan hiburan cenderung meniru kosakata yang digunakan oleh kreator konten dalam percakapan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan slang bahasa Inggris yang diperoleh dari YouTube pada bahasa lisan siswa Generasi Alpha di SMP Sabibal Muhtadin Banjarmasin. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian tiga siswa kelas VII yang aktif menonton YouTube dan menggunakan slang dalam komunikasi sehari-hari. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menggunakan berbagai slang bahasa Inggris seperti *bruh*, *sus*, *lit*, *no cap*, *ez*, dan *chill* dalam percakapan informal bersama teman sebaya, terutama saat bermain game dan berkomunikasi melalui media sosial. Slang tersebut diperoleh melalui paparan berulang dari konten YouTube yang mereka tonton setiap hari. Selain itu, penggunaan slang lebih dominan ditemukan pada situasi informal dibandingkan situasi formal di sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa YouTube menjadi salah satu media yang berpengaruh terhadap penggunaan slang bahasa Inggris dalam bahasa lisan Generasi Alpha.

Kata Kunci:
Bahasa Slang Inggris
Youtube
Generasi Alpha
Bahasa Lisan
Media Digital

Keywords:
English Slang
Youtube
Generation Alpha
Spoken Language
Digital Media

Abstract

The development of digital media, especially YouTube, influences the communication patterns of Generation Alpha in using informal English slang. Students who frequently watch English-language content such as gaming, challenge videos, reaction videos, and entertainment tend to imitate the vocabulary used by content creators in their daily conversations. This study aims to describe the use of English slang obtained from YouTube in the spoken language of Generation Alpha students at SMP Sabibal Muhtadin Banjarmasin. This study employed a descriptive qualitative approach involving three seventh-grade students who actively watch YouTube and use slang in everyday communication. The data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model consisting of data reduction, data display, conclusion drawing, and verification. The findings showed that the students used various English slang expressions such as *bruh*, *sus*, *lit*, *no cap*, *ez*, and *chill* in informal conversations with peers, especially during gaming activities and social media communication. The slang expressions were acquired through repeated exposure to YouTube content watched by the students every day. In addition, the use of slang was more dominant in informal situations than in formal interactions at school. This study indicates that YouTube has become one of the influential media affecting the use of English slang in the spoken language of Generation Alpha.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar terhadap cara generasi muda berkomunikasi, khususnya Generasi Alpha yang lahir sekitar tahun 2010 ke atas. Generasi ini tumbuh bersamaan dengan kemajuan internet, media sosial, dan platform digital yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Berbeda dengan generasi sebelumnya, Generasi Alpha sejak kecil telah terbiasa menggunakan gawai, menonton video daring, bermain game online, dan berinteraksi melalui media digital. Kondisi tersebut memengaruhi cara mereka memperoleh bahasa, termasuk penggunaan bahasa informal atau slang dalam komunikasi sehari-hari.

Salah satu platform digital yang memiliki pengaruh besar terhadap kebiasaan berbahasa Generasi Alpha adalah YouTube. Platform ini tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran, interaksi sosial, dan pembentukan identitas diri. Konten-konten seperti gaming, vlog, challenge, reaction video, hingga video hiburan berbahasa Inggris sering kali mengandung berbagai ungkapan slang yang digunakan secara natural oleh para kreator konten. Kata-kata seperti *bruh*, *sus*, *lit*, *no cap*, dan *ez* menjadi istilah yang akrab di kalangan anak-anak dan remaja karena sering muncul dalam video yang mereka tonton. Paparan yang terus-menerus terhadap bahasa tersebut menyebabkan siswa secara sadar maupun tidak sadar meniru dan menggunakan slang dalam percakapan sehari-hari, Antares & Darma (2024).

Menurut Harahap & Alfikri (2023), pemerolehan bahasa terjadi ketika individu memperoleh paparan bahasa yang bermakna dan dapat dipahami dalam konteks komunikasi sehari-hari. Dalam hal ini, YouTube menyediakan input bahasa Inggris autentik yang memungkinkan siswa memahami dan menyerap berbagai bentuk slang tanpa pembelajaran formal. Selain itu, Putri & Nurulpaik (2025) menyatakan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai penanda identitas sosial dan kelompok tertentu. Penggunaan slang oleh Generasi Alpha menunjukkan adanya upaya untuk menyesuaikan diri dengan komunitas digital yang mereka ikuti melalui media sosial dan YouTube.

Tajfel dan Turner melalui teori identitas sosial menjelaskan bahwa individu cenderung mengadopsi bahasa, perilaku, dan gaya komunikasi kelompok yang dianggap dekat dengan identitas mereka. Dalam konteks ini, penggunaan slang bahasa Inggris menjadi bentuk ekspresi diri sekaligus simbol kedekatan siswa dengan budaya digital global (Rusti et al., 2025). Sementara itu, Van Dijk menekankan bahwa media memiliki kekuatan dalam membentuk cara berpikir, berbicara, dan berinteraksi masyarakat melalui wacana yang disebarkan secara terus-menerus. Dengan demikian, YouTube tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga ruang sosial yang memengaruhi perkembangan bahasa Generasi Alpha (Ahmad et al., 2025).

Fenomena penggunaan slang juga terlihat pada siswa SMP Sabilal Muhtadin Banjarmasin. Berdasarkan observasi awal, beberapa siswa sering menggunakan ungkapan slang Inggris dalam percakapan sehari-hari, terutama saat berbicara dengan teman sebaya, bermain game, maupun berkomunikasi melalui media sosial. Mereka memperoleh ungkapan tersebut dari berbagai kanal YouTube seperti MrBeast, Markiplier, Jacksepticeye, dan Dude Perfect. Penggunaan slang dianggap membuat percakapan terasa lebih santai, menarik, dan sesuai dengan tren komunikasi masa kini.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa Generasi Alpha. Rahayu (2021) dalam penelitian berjudul Bahasa dan Budaya Populer di Era Digital menemukan bahwa Generasi Alpha menggunakan berbagai slang seperti sigma, rizz, dan Ohio sebagai bentuk identitas sosial dalam komunitas daring. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa slang berkembang sangat cepat melalui interaksi di media digital, khususnya YouTube Shorts. Selain itu, Saputra (2025) menyatakan bahwa media digital tidak hanya memperkenalkan kosakata baru, tetapi juga membentuk perubahan makna slang melalui konteks penggunaan dalam video dan budaya internet.

Penelitian lain yang dilakukan Darojah et al. (2024) menemukan bahwa Generasi Alpha cenderung menggunakan bahasa yang cepat, ekspresif, dan dipengaruhi oleh media visual seperti YouTube dan TikTok. Sementara itu, laporan Rachmijati & Cahyati (2024) menunjukkan bahwa Generasi Alpha menghabiskan rata-rata 84 menit per hari untuk menonton YouTube dan platform sejenis, sehingga media digital menjadi salah satu sumber utama pemerolehan bahasa informal mereka. Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa YouTube memiliki peran penting dalam penyebaran dan penggunaan slang di kalangan generasi muda. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada analisis slang di media sosial atau komentar daring, sedangkan penelitian mengenai penggunaan slang dalam bahasa lisan siswa sekolah masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada fokus kajian yang meneliti penggunaan slang bahasa Inggris dalam bahasa lisan siswa Generasi Alpha di lingkungan sekolah, khususnya yang dipengaruhi oleh paparan konten YouTube. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi jenis slang yang digunakan siswa, tetapi juga mendeskripsikan bagaimana YouTube memengaruhi kebiasaan berbahasa mereka dalam konteks komunikasi sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian sosiolinguistik, pemerolehan bahasa, serta pengaruh media digital terhadap perkembangan bahasa Generasi Alpha.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan penggunaan slang bahasa Inggris oleh Generasi Alpha yang dipengaruhi oleh konten YouTube. Penelitian dilaksanakan di SMP Sabilal Muhtadin Banjarmasin dengan subjek penelitian tiga orang siswa kelas VII yang aktif menonton YouTube dan menggunakan slang bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan intensitas penggunaan YouTube serta keterlibatan mereka dalam penggunaan slang saat berkomunikasi.

Alat yang digunakan dalam penelitian meliputi telepon genggam sebagai alat perekam audio wawancara dan dokumentasi, buku catatan lapangan untuk mencatat hasil observasi, serta pedoman wawancara semi terstruktur yang disusun berdasarkan fokus penelitian. Selain itu, peneliti juga menggunakan aplikasi pengolah data teks untuk membantu proses transkripsi dan analisis data hasil wawancara. Kemudian, bahan penelitian berupa data bahasa yang diperoleh dari percakapan siswa, hasil wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi terkait konten YouTube yang sering ditonton oleh subjek

penelitian. Data juga diperoleh dari contoh penggunaan slang seperti *bruh*, *sus*, *lit*, *no cap*, *chill*, dan *ez* yang muncul dalam interaksi sehari-hari siswa. Konten YouTube yang menjadi sumber paparan bahasa berasal dari kanal seperti MrBeast, Markiplier, Jacksepticeye, dan Dude Perfect.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis agar proses pengumpulan dan analisis data berjalan dengan baik sebagai berikut ini:

Tahap Persiapan

Pada tahap awal, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara semi terstruktur. Peneliti juga mengurus izin penelitian kepada pihak sekolah dan meminta persetujuan dari siswa yang menjadi partisipan penelitian. Selain itu, dilakukan observasi awal untuk mengetahui siswa yang aktif menggunakan slang bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari.

Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di lingkungan sekolah, baik saat proses pembelajaran maupun di luar kelas, untuk mengamati penggunaan slang dalam interaksi antar siswa. Peneliti mencatat jenis slang yang digunakan, konteks penggunaannya, serta situasi komunikasi yang terjadi. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada tiga siswa kelas VII SMP Sabila Muhtadin Banjarmasin. Wawancara bertujuan untuk mengetahui kebiasaan siswa menonton YouTube, jenis konten yang mereka sukai, slang yang diperoleh dari YouTube, serta alasan penggunaan slang dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh proses wawancara direkam menggunakan telepon genggam untuk memudahkan proses transkripsi data. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung berupa catatan percakapan siswa, referensi kanal YouTube yang sering ditonton, serta contoh penggunaan slang dalam komunikasi digital maupun lisan. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Tahap Analisis Data

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi data. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian, khususnya terkait penggunaan slang bahasa Inggris dan pengaruh YouTube terhadap bahasa lisan siswa. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif, kutipan wawancara, dan hasil observasi agar memudahkan proses interpretasi. Setelah itu, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pola-pola penggunaan slang yang ditemukan selama penelitian berlangsung. Tahap terakhir dilakukan verifikasi data melalui triangulasi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan keabsahan data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada tiga siswa kelas VII SMP Sabital Muhtadin Banjarmasin, ditemukan bahwa seluruh subjek penelitian aktif menonton YouTube dalam kehidupan sehari-hari. Intensitas menonton berbeda pada setiap siswa, namun seluruhnya mengaku menonton YouTube hampir setiap hari, terutama setelah pulang sekolah dan pada akhir pekan. Konten yang ditonton sebagian besar berupa video gaming, challenge, vlog, reaction video, olahraga, dan hiburan. Selain itu, siswa juga menyebutkan bahwa mereka lebih sering menonton video melalui telepon genggam pribadi dibandingkan media hiburan lainnya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memiliki preferensi berbeda terhadap bahasa yang digunakan dalam konten YouTube. Dua siswa menyatakan menyukai konten berbahasa Inggris karena dianggap menarik dan membantu mereka mengenal kosakata baru, sedangkan satu siswa lebih menyukai konten berbahasa Indonesia karena lebih mudah dipahami. Walaupun demikian, seluruh siswa tetap menonton konten berbahasa Inggris, terutama pada video gaming dan hiburan. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat jenis preferensi konten siswa pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel I. Preferensi Konten YouTube Siswa

No	Nama	Preferensi Bahasa Konten	Alasan
1	X1	Inggris dan Indonesia	Membantu belajar bahasa
2	X2	Indonesia	Lebih mudah dipahami
3	X3	Inggris	Konten dianggap lebih menarik

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh siswa tetap mengakses konten YouTube berbahasa Inggris meskipun memiliki preferensi bahasa yang berbeda. Akhfa menyatakan menyukai konten bahasa Inggris dan Indonesia karena dapat membantu memahami kosakata baru. Naim lebih memilih konten Indonesia karena lebih mudah dipahami, tetapi tetap menonton video berbahasa Inggris khususnya konten gaming. Sementara itu, Abrisam lebih menyukai konten bahasa Inggris karena dianggap lebih menarik dan sering menggunakan slang yang dapat ditiru dalam percakapan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa sering menggunakan beberapa bentuk slang bahasa Inggris ketika berbicara dengan teman sebaya. Penggunaan slang muncul dalam percakapan santai di lingkungan sekolah, saat bermain game, maupun ketika berkomunikasi melalui media sosial. Slang yang digunakan berupa kata tunggal maupun frasa pendek yang diperoleh dari video YouTube yang mereka tonton. Siswa juga menyebutkan bahwa mereka mendengar slang tersebut secara berulang dalam video gaming, challenge, dan reaction video. Berdasarkan hasil tersebut, jenis slang yang ditemukan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel II. Slang Bahasa Inggris yang Digunakan Siswa

No	Slang	Makna Umum	Situasi Penggunaan
1	Bruh	Ekspresi heran	Percakapan santai
2	Sus	Mencurigakan	Saat bermain game

3	Lit	Sangat seru	Menanggapi sesuatu
4	No cap	Tidak bohong	Meyakinkan teman
5	Ez	Mudah	Saat menang game
6	Chill	Santai	Menenangkan teman
7	Noob	Pemula	Gaming
8	LOL	Tertawa	Chat dan media sosial

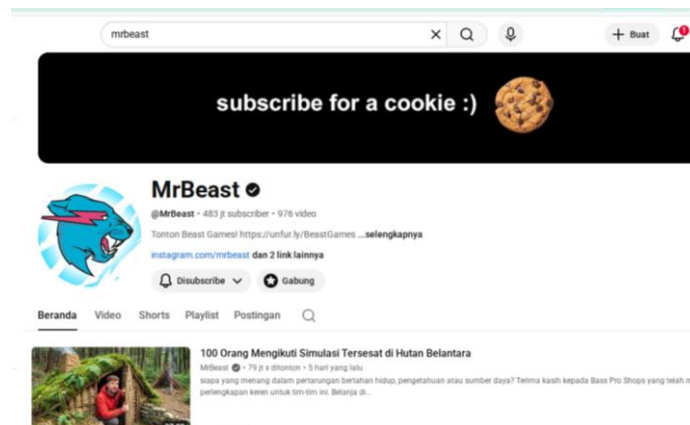
Berdasarkan Tabel 2, slang yang paling sering digunakan siswa berasal dari konteks gaming dan percakapan santai. Kata seperti *sus*, *ez*, dan *noob* lebih sering digunakan ketika bermain game bersama teman, sedangkan *bruh*, *lit*, dan *no cap* digunakan dalam percakapan sehari-hari di sekolah maupun media sosial. Selain itu, beberapa slang digunakan dalam bentuk campuran dengan bahasa Indonesia saat siswa berkomunikasi dengan teman sebaya. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan slang tidak terbatas pada satu situasi komunikasi saja, tetapi muncul dalam berbagai aktivitas informal siswa.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa memperoleh slang dari berbagai kanal YouTube yang mereka tonton secara rutin. Kanal yang disebutkan oleh siswa berasal dari kategori gaming, hiburan, dan olahraga. Setiap siswa memiliki YouTuber favorit yang berbeda sesuai dengan minat mereka terhadap jenis konten tertentu. Selain itu, siswa menyatakan bahwa mereka sering mendengar penggunaan slang secara langsung dari YouTuber yang mereka tonton. Berdasarkan data tersebut, daftar kanal YouTube yang sering ditonton siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel III. Kanal YouTube yang Sering Ditonton Siswa

No	Nama Kanal	Jenis Konten
1	MrBeast	Challenge dan hiburan
2	Markiplier	Gaming dan reaction
3	Jacksepticeye	Gaming
4	Jess No Limit	Gaming
5	Dude Perfect	Hiburan olahraga

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar kanal YouTube yang ditonton siswa berasal dari kategori gaming dan hiburan. Kanal seperti Markiplier, Jacksepticeye, dan Jess No Limit berkaitan dengan video permainan yang sering memunculkan komunikasi santai dan penggunaan slang bahasa Inggris. Selain itu, siswa juga menonton kanal hiburan seperti MrBeast dan Dude Perfect yang berisi challenge, prank, dan aktivitas kompetitif. Seluruh siswa menyatakan bahwa mereka mendengar slang secara berulang dari video-video tersebut selama menonton YouTube. Berikut channel Youtube MrBeast pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Channel Youtube MrBeast

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menjelaskan bahwa mereka menggunakan slang dalam situasi komunikasi tertentu. Penggunaan slang lebih sering dilakukan ketika berbicara dengan teman sebaya dibandingkan saat berkomunikasi dengan guru atau orang tua. Selain itu, siswa juga menyebutkan bahwa slang digunakan saat bermain game online dan ketika mengirim pesan melalui WhatsApp. Seluruh siswa menyatakan bahwa mereka jarang menggunakan slang dalam kegiatan pembelajaran formal di kelas. Berdasarkan data tersebut, konteks penggunaan slang oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel IV. Konteks Penggunaan Slang oleh Siswa

No	Konteks Penggunaan	Bentuk Aktivitas
1	Percakapan dengan teman	Obrolan santai di sekolah
2	Bermain game	Komunikasi saat bermain
3	Media sosial	Chat WhatsApp
4	Nongkrong bersama teman	Percakapan informal

Berdasarkan Tabel 4, penggunaan slang lebih dominan ditemukan pada situasi informal yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Siswa menggunakan slang ketika berbicara santai di sekolah, bermain game online, dan berkomunikasi melalui media sosial seperti WhatsApp. Selain itu, slang juga muncul saat siswa berkumpul atau nongkrong bersama teman di luar kegiatan pembelajaran. Data observasi menunjukkan bahwa penggunaan slang hampir tidak ditemukan dalam komunikasi formal dengan guru maupun saat proses belajar di kelas berlangsung.

Berdasarkan seluruh data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa siswa kelas VII SMP Sabital Muhtadin Banjarmasin aktif menonton konten YouTube berbahasa Inggris, khususnya pada kategori gaming dan hiburan, serta menggunakan beberapa bentuk slang bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari. Penggunaan slang tersebut muncul terutama dalam situasi informal seperti percakapan dengan teman sebaya, aktivitas bermain game, dan komunikasi melalui media sosial. Data penelitian juga menunjukkan bahwa siswa memperoleh dan mengenal slang melalui paparan berulang dari

video YouTube yang mereka tonton secara rutin. Selain itu, penggunaan slang lebih sering ditemukan dalam interaksi santai dibandingkan dalam situasi formal di lingkungan sekolah.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Sabilal Muhtadin Banjarmasin aktif menonton YouTube hampir setiap hari dan menjadikan platform tersebut sebagai salah satu media hiburan utama. Konten yang paling sering ditonton berasal dari kategori gaming, challenge, reaction video, dan hiburan berbahasa Inggris. Temuan ini sesuai dengan latar belakang penelitian yang menjelaskan bahwa Generasi Alpha tumbuh bersama teknologi digital dan sangat dekat dengan media berbasis internet, khususnya YouTube. Paparan terhadap konten digital tersebut membuat siswa terbiasa mendengar berbagai bentuk bahasa informal yang digunakan oleh para kreator konten. Kondisi ini juga sejalan dengan penelitian Fadlurrohim et al. (2019) dan Rachmijati & Cahyati (2024) yang menyebutkan bahwa Generasi Alpha menghabiskan waktu cukup tinggi untuk mengakses YouTube dan platform digital lain sehingga media digital menjadi salah satu sumber utama pemerolehan bahasa informal.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa menggunakan beberapa bentuk slang bahasa Inggris seperti *bruh*, *sus*, *lit*, *no cap*, *ez*, dan *chill* dalam percakapan sehari-hari. Penggunaan slang tersebut ditemukan dalam interaksi santai bersama teman sebaya, terutama saat bermain game dan berkomunikasi melalui media sosial. Temuan ini mendukung penelitian Syaputri (2025) yang menemukan bahwa slang digital digunakan oleh Generasi Alpha sebagai bagian dari komunikasi dalam komunitas daring. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa slang berkembang melalui interaksi di media sosial dan YouTube Shorts, sedangkan pada penelitian ini slang ditemukan dalam komunikasi lisan siswa di lingkungan sekolah. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa slang tidak hanya digunakan dalam ruang digital, tetapi juga berpindah ke percakapan langsung antar siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memperoleh slang melalui paparan berulang dari video YouTube yang mereka tonton setiap hari. Siswa mendengar kata-kata slang dari YouTuber favorit seperti MrBeast, Markiplier, dan Jacksepticeye, kemudian meniru penggunaan kata tersebut dalam percakapan bersama teman. Temuan ini berkaitan dengan teori pemerolehan bahasa dari Krashen yang menjelaskan bahwa bahasa dapat diperoleh melalui *comprehensible input* atau paparan bahasa yang dipahami secara natural. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Spaticchia (2024) yang menyatakan bahwa media digital membantu proses pemerolehan slang melalui pengulangan konteks bahasa dalam video daring. Dalam penelitian ini, siswa menyebut bahwa mereka memahami arti slang melalui konteks video, bantuan teman, dan pencarian arti di internet.

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan slang lebih dominan terjadi pada situasi informal dibandingkan situasi formal. Siswa menggunakan slang ketika berbicara dengan teman sebaya, bermain game, dan mengirim pesan melalui WhatsApp, tetapi jarang menggunakan slang saat berbicara dengan guru atau ketika pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa membedakan penggunaan bahasa berdasarkan konteks komunikasi yang mereka hadapi. Hasil ini berkaitan dengan teori

sosiolinguistik Labov yang menjelaskan bahwa variasi bahasa dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan situasi komunikasi. Selain itu, penelitian Iswatiningsih et al. (2024) dan Azizah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa Generasi Alpha cenderung menggunakan bahasa yang lebih santai, cepat, dan ekspresif dalam komunikasi digital maupun percakapan informal sehari-hari.

Selain sebagai bentuk komunikasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa slang digunakan siswa untuk menciptakan suasana percakapan yang lebih santai dan dekat dengan teman sebaya. Beberapa siswa menyatakan bahwa penggunaan slang membuat percakapan terasa lebih “asik”, “seru”, dan mengikuti tren komunikasi saat ini. Temuan ini berkaitan dengan teori identitas sosial Tajfel dan Turner yang menjelaskan bahwa bahasa dapat digunakan untuk menunjukkan kedekatan dengan kelompok sosial tertentu. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan slang menunjukkan adanya hubungan antara bahasa, identitas kelompok sebaya, dan budaya digital yang diperoleh melalui YouTube. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Zein & Wagianti (2018) dan Anjani et al. (2025) yang menyebutkan bahwa slang berfungsi sebagai simbol identitas dan solidaritas dalam komunitas Generasi Alpha di media digital.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa jenis konten YouTube yang paling banyak memengaruhi penggunaan slang adalah konten gaming dan hiburan. Pada konten tersebut, kreator sering menggunakan bahasa santai, ekspresif, dan penuh slang dalam komunikasi mereka. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Walther mengenai Computer-Mediated Communication Theory yang menjelaskan bahwa media digital menciptakan bentuk komunikasi baru yang lebih informal dan dinamis dibandingkan komunikasi tatap muka tradisional. Penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi yang ditemukan dalam video YouTube turut diadaptasi oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan adanya keterkaitan antara paparan media digital, penggunaan slang bahasa Inggris, dan pola komunikasi Generasi Alpha sebagaimana dijelaskan pada latar belakang penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Sabital Muhtadin Banjarmasin aktif menonton konten YouTube berbahasa Inggris, khususnya pada kategori gaming dan hiburan, sehingga memengaruhi penggunaan slang bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari mereka. Slang yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain *bruh*, *sus*, *lit*, *no cap*, *ez*, dan *chill*, yang umumnya digunakan dalam situasi informal seperti percakapan dengan teman sebaya, bermain game, dan komunikasi melalui media sosial. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa memperoleh slang melalui paparan berulang dari video YouTube yang mereka tonton secara rutin dan kemudian menirukan penggunaannya dalam interaksi sosial sehari-hari. Selain itu, siswa cenderung membedakan penggunaan bahasa berdasarkan konteks komunikasi, sehingga slang lebih banyak digunakan dalam situasi santai dibandingkan dalam kegiatan formal di sekolah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah partisipan yang lebih banyak, menggunakan pendekatan campuran antara kualitatif dan kuantitatif, serta meneliti pengaruh platform digital lain seperti TikTok dan Instagram terhadap perkembangan bahasa Generasi Alpha.

REFERENSI

- Ahmad, Ramli, A., & Hajerah. (2025) Penggunaan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja terhadap Kelestarian Bahasa Indonesia di Era Digital. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 11(1).
- Anjani, A., Skinah, ME, Riesmala, N. Q., Hidayah, RA, & Fuadin, A. (2025). Dampak Bahasa Gaul pada Komunikasi Sehari-hari di Generasi Alpha. *Jurnal Cakrawala Akademik*, 1(5), 1762-1770.
- Antares, K. A. and Darma, V. P.. (2024) Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Umpatan di Kalangan Gamers Indonesia. *Jurnal Ilmiah : Wahana Pendidikan*, 10(17). <https://doi.org/10.5281/zenodo.13896513>
- Azizah, Kholif, I., Rahman, V.F., Maulana, R.R., Maulana,R.R., & Kusyairi. (2025). Dinamika Slang di Era Digital: Studi Sociolinguistik Tentang Pengaruh Aplikasi Tiktok pada Generasi Alfa. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(3), 94-104. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i3.2168>
- Darojah, Z., Ihsan, B., & Sukowati, I. (2024). Penggunaan Jenis Kata Tabu pada Tuturan Anak Usia 6 – 12 Tahun (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Pendidikan Rungkat*, 1(2). <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/rungkat/article/view/6541>
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Harahap, G. R. and Alfikri, M.. (2023) Fenomena Bahasa Gaul Sebagai Komunikasi Generasi Z Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bandar Perdagangan. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(2). <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.259>
- Iswatiningsih, D., Inka Krisma Melati, & Mohammad Khikam Zahidi. (2024). Visual and Digital Language Dynamics of Alpha Generation in Daily Communication on Social Media. *Paramasastra : Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 11(2), 322-338. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v11n2.p322-331>
- Putri, S. A. ., & Nurulpaik, I. . (2025). Penggunaan Bahasa Slang dalam Interaksi Verbal Siswa Sekolah Dasar (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6234-6240. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8178>
- Rachmijati, C. & Cahyati, S.S.. (2024). Know Your Skibidi: Navigating Gen Alpha's Slang Types and Trend on Social Media X. *Proceeding of International Conference on Research and Development*, 3(2). <https://publikasi-adpiindonesia.id/icorad/index.php/home/article/view/219>
- Rahayu, N. (2021). *Bahasa dan Budaya Populer di Era Digital*. Bandung: Pustaka Nusantara.
- Rusti, Sutardi, S., & Mustofa, M. (2025). Bahasa Gaul Pada Media Sosial Siswa Sekolah Dasar : Kajian Sociolinguistik. *Listra: Jurnal Linguistik Dan Sastra Terapan*, 2(2), 13-22. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/LISTRA/article/view/9479>
- Saputra, A. (2022). Dinamika bahasa anak di media sosial: Kajian sociolinguistik. *Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 8(2), 40-55.
- Spaticchia, U. (2024). Generational Transformations and Digital Media: Continuity and change. *Addiction & Social Media Communication*, 1(2). <https://cab.unime.it/journals/index.php/ASMC/article/view/4506>
- Syaputri, Wuri. (2025). Jejak Bahasa Gaul Gen Alpha Di Kolom Komentar Youtube. *Jurnal PESONA*, 11(1). <https://doi.org/10.52657/jp.v11i1.2816>

Zein, D., & Wagiaty, W. (2018). Bahasa Gaul Kaum Muda Sebagai Kreativitas Linguistik Penuturnya Pada Media Sosial Di Era Teknologi Komunikasi Dan Informasi. *Jurnal Sositologi Institut Teknologi Bandung*, 17 (2). <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.6>