PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA GAUL DI KALANGAN REMAJA DI DESA BATUSITANDUK

EGA ASIR
2201403024

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2026

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA GAUL DI KALANGAN REMAJA DI DESA BATUSITANDUK

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo

EGA ASIR
2201403024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2026

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul	:	Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja di Desa Batusitanduk
Nama	:	Ega Asir
NIM	:	2201403024
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Indonesia
Tanggal Ujian	:	05 Agustus 2026

Menyetujui,

Pembimbing II,

Dr. Harsia, S.Pd., M.Hum.

Pembimbing I,

Dr. Sehe, M.Pd.

Mengesahkan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,

Dr. Harsia, S.Pd., M.Hum.
Tanggal: 18-08-2026

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Paldy, S.Pd., M.Pd.
Tanggal:

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN NASKAH SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Ega Asir
NIM	: 2201403024
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa naskah skripsi saya dengan

Judul	: Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja di Desa Batusitanduk

Adalah benar merupakan karya asli saya yang dibuat berdasarkan serangkaian rumusan, metode dan penelitian yang telah saya laksanakan sendiri. Sumber informasi dalam karya ini telah ditulis sesuai dengan kaidah pengutipan yang berlaku dan telah dicantumkan dalam daftar pustaka dan belum pernah dipublikasikan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebaik-baiknya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan apabila dikemudian hari ditemukan keterangan yang tidak benar maka saya bertanggungjawab atas segala akibat yang ditimbulkan.

Palopo,
Yang Membuat Pernyataan,



Ega Asir
NIM. 2201403024

UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
LEMBAGA PENJAMINAN MUTU

KETERANGAN HASIL SIMILARITY CHECK TUGAS AKHIR
NOMOR: 95/LPM-UNCP/VII/2026

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Salam Sejahtera untuk kita semua.

Menindaklanjuti surat Lembaga layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah IX nomor 601/R9/EP/2020 dan edaran Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo Nomor: 202/R/UNCP/IV/2020 tentang similarity check maka Lembaga Penjaminan Mutu Telah melaksanakan proses **SIMILARITY CHECK** dengan menggunakan aplikasi deteksi plagiasi terstandar terhadap tugas akhir mahasiswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, melalui surat ini Tugas Akhir Mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

JUDUL	:	**PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA GAUL DI KALANGAN REMAJA DI DESA BATUSITANDUK**
NAMA MAHASISWA	:	**EGA ASIR**
NIM	:	**2201403024**
PROGRAM STUDI	:	**PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA**
PEMBIMBING 1	:	**Dr. SEHE, M.Pd.**
PEMBIMBING 2	:	Dr. HARSIA, S.Pd., M.Hum.
WAKTU SUBMIT	:	**28 Juli 2026**
WAKTU SELESAI UJI	:	**31 Juli 2026**
PERSENTASE KEMIRIPAN	:	**40%**

telah melalui proses similarity check dan dinyatakan

LAYAK

untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Demikian Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 31 Juli 2026
Ketua Lembaga Penjaminan Mutu

Muhammad Naim, S.P., M.P
NIDN. 0902128904

ABSTRAK

Ega Asir. 2026. Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja di Desa Batusitanduk (dibimbing oleh Sehe dan Harsia).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja di Desa Batusitanduk. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Batusitanduk, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan rumus *slovin*. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial (uji normalitas dan uji hipotesis analisis regresi linear sederhana) dengan bantuan software SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja di Desa Batusitanduk saat ini masih tergolong sedang. Bentuk bahasa gaul pada remaja di Desa Batusitanduk seperti penggunaan singkatan dan akronim semakin meningkat, seperti "LOL" (*laugh out loud*), "BTW" (by the way), "OTW" (*on the way*), dan "IYKYK" (if you know, you know). Faktor utama yang mempengaruhi adopsi bahasa gaul mencakup kebutuhan untuk diterima dalam kelompok (identitas)**,** efisiensi komunikasi digital**,** paparan budaya pop, serta kebebasan berekspresi yang menghilangkan kekakuan bahasa formal. Pada pengujian hipotesis diperoleh nilai t hitung sebesar 8,685 dengan taraf signifikansi hasil sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu intensitas penggunaan media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan bahasa gaul.

Kata kunci: media sosial; perkembangan bahasa gaul; kalangan remaja.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah Swt yang dengan segenap limpahan Rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segenap kelemahan dan kekurangan. Shalawat serta salam kita tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW sebagai salah satu suri tauladan dalam menjalankan aktivitas.

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja di Desa Batusitanduk" diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo

Ucapan terima kasih yang tidak pernah berhenti kepada Allah Swt. yang senantiasa memberikan petunjuk, jalan keluar yang baik serta melimpahkan rahmat dan karunianya. Terima kasih tak terhingga kepada kedua orangtua yang sejak bayi hingga dewasa, kedua orang tua dengan sabar membimbing anak-anak mereka tumbuh menjadi orang dewasa yang berguna dan selalu taat kepada Allah SWT. Mereka juga selalu ada untuk anak-anak mereka, menyediakan rumah, tempat untuk kembali, dan tempat untuk mencurahkan isi hati mereka dalam perjuangan meraih kesuksesan di masa depan. Tak lupa, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, baik berupa bimbingan, bantuan, maupun dukungan yang signifikan. Penyelesaian skripsi ini tepat waktu tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan mereka. Oleh karena itu, dengan rasa tulus dan hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Dr. Sri Hastuty Saruman, S.E., M.Pd., selaku Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo.
2. Dr. Paldy, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo.
3. Dr. Harsia, S.Pd., M. Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia sekaligus Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

4. Dr. Sehe, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis selama penyusunan skripsi.
5. Segenap bapak/ibu dosen dan staf Universitas Cokroaminoto Palopo atas bantuannya selama saya terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo.
6. Seluruh keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Angkatan 2022 Universitas Cokroaminoto Palopo, yang telah menjadi layaknya keluarga di dunia perkuliahan.
7. Kepada semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas bantuan dari kalian.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan yang telah diberikan dapat bernilai ibadah dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah Swt. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis menerima kritik dan saran untuk menyempurnakannya dan menjadikannya bermanfaat bagi pembaca serta sebagai referensi dan sumber ide-ide di masa mendatang untuk kemajuan pendidikan.

Palopo, 2026

Ega Asir

RIWAYAT HIDUP



Ega Asir, lahir di Batusitanduk pada tanggal 24 April 2003. Anak keempat dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Asir dan Ibu Elsa. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 95 Bulo mulai pada tahun 2010 s/d tahun 2015. Pada tahun 2015 s/d tahun 2018, penulis menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Bakti Nusa Walenrang. Kemudian penulis menempuh pendidkan di Sekolah Menegah Atas pada tahun 2018 s/d 2021 di SMA Negeri Saengga dengan mengambil jurusan IPA. Pada tahun 2022, penulis menempuh pendidikan di jenjang Perguruan Tinggi di Universitas Cokroaminoto Palopo, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Sebagai bentuk tugas akhir dalam menuntut ilmu di dunia perkuliahan sekaligus untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan, penulis menulis skripsi dengan judul "Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja di Desa Batusitanduk''.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ii
PENGESAHAN SKRIPSI iii
SURAT PERNYATAAN iv
SURAT KETERANGAN HASIL SIMILARITY v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
RIWAYAT HIDUP ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 7
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan 17
2.3 Kerangka Pikir 18
2.4 Hipotesis 19
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian 20
3.2 Jenis dan Desain Penelitian 20
3.3 Definisi Operasional Variabel 20
3.4 Populasi dan Sampel 21
3.5 Prosedur Penelitian 21
3.6 Instrumen Penelitian 23
3.7 Teknik Pengumpulan Data 24
3.8 Teknik Analisis Data 25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian 27
4.2 Pembahasan 36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan 39
5.2 Saran 39
DAFTAR PUSTAKA 40
LAMPIRAN 42

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Jawaban Responden tentang Penggunaan Media Sosial 25
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... 27
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur 28
Tabel 4.Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan 28
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan 28
Tabel 6. Kategori Skala Jawaban Responden 29
Tabel 7. Deskripsi Tanggapan Responden tentang Penggunaan Media Sosial 30
Tabel 8. Deskripsi Tanggapan Responden tentang Perkembangan Bahasa Gaul . 31
Tabel 9. Deskripsi Hasil Rekaman..... 32
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas 33
Tabel 11. Hasil Uji analisis Regresi Linear Sederhana 34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian 43
Lampiran 2. Identitas Responden 46
Lampiran 3. Output Uji SPSS 47
Lampiran 4. T Tabel 51

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan masyarakat secara signifikan, termasuk interaksi sosial dan komunikasi. Di era digital saat ini, media sosial telah menjadi aspek penting dalam kehidupan remaja berkat inovasi teknologi. Situs media sosial seperti *Facebook, Instagram, TikTok, WhatsApp, dan Twitter* telah sepenuhnya mengubah cara remaja berkomunikasi, baik di perkotaan maupun pedesaan. Menurut Azizah dkk (2024), perubahan bahasa dan gaya komunikasi yang dibawa oleh platform digital seperti *TikTok, Instagram, Twitter, dan WhatsApp* merupakan salah satu fitur yang paling luar biasa. Media sosial menjadi lebih dari sekadar alat komunikasi; media sosial menjadi lingkungan sosial yang dinamis di mana bahasa terus berubah. Selain itu, remaja menggunakan media sosial sebagai media khusus untuk berkomunikasi dan berekspresi, dan bahasa gaul yang ditandai dengan penggunaan emoji, akronim, dan istilah baru yang berkembang pesat menjadi wahana kreativitas dan identitas kelompok. Mempelajari fenomena perubahan bahasa ini menarik karena mencerminkan perubahan sosial. Dalam konteks teknologi yang terus berubah, bahasa gaul digital merepresentasikan bagaimana generasi muda memahami dan mengekspresikan realitas mereka, alih-alih sekadar perbedaan linguistik atau bahasa. Bahasa dipandang sebagai fenomena sosial, bukan sistem abstrak dalam sosiolinguistik. Sebaliknya, sosiolinguistik menunjukkan bagaimana penggunaan bahasa memengaruhi opini pengguna bahasa, yang tercermin dalam stratifikasi sosial. Bidang sosiolinguistik masih dalam tahap awal. Bidang ini berkembang sebagai hasil dari keinginan para spesialis untuk berfokus pada isu-isu sosial yang tidak dapat ditangani oleh linguistik.

Penggunaan internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya, menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (ASIP) tahun 2017. Sekitar 143,26 juta dari 262 juta penduduk Indonesia menggunakan internet. Penggunaan media sosial berlangsung antara satu hingga tiga jam (43,89%), empat hingga tujuh jam (29,63%), dan lebih dari tujuh jam (26,48%) setiap hari. Facebook (54%),

Instagram (15%), YouTube (11%), Google (6%), Twitter (5,5%), dan LinkedIn (0,6%) merupakan konten media sosial terpopuler, menurut jajak pendapat yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (ASIP) tahun 2016 (Indy dkk., 2021).

Desa Batusitanduk merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu. Remaja di Desa Batusitanduk, Sulawesi Selatan, juga aktif menggunakan media sosial. Remaja pedesaan kini dapat mengakses beragam pengetahuan dan tren baru secara daring berkat ponsel pintar dan akses internet yang lebih mudah. Munculnya bahasa gaul di kalangan remaja, yang diyakini dipengaruhi oleh penggunaan media sosial, merupakan fenomena yang menarik untuk diteliti.

Istilah "remaja" atau sering disamakan dengan istilah *"adolescence"*, yang merujuk pada masa perkembangan psikososial yang bertepatan dengan pubertas, terkadang digunakan secara bergantian. Peralihan dari masa bayi menuju dewasa dikenal sebagai masa remaja. *Organisasi Kesehatan Dunia (WHO)* mendefinisikan remaja sebagai mereka yang berusia antara 10 dan 19 tahun yang mengalami perkembangan biologis dan psikososial yang pesat. Manusia mengalami perubahan besar dalam tubuh, pikiran, dan emosi mereka selama fase ini, yang menandai peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Masa remaja ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi tentang beberapa aspek kehidupan sosial. Remaja sering kali menunjukkan minat yang besar terhadap dinamika sosial di sekitarnya dan keinginan yang kuat untuk memahami pengalaman teman sebayanya, termasuk rasa ingin mencoba dan mengetahui bahasa gaul (Nabilah, 2025).

Kelompok tertentu menggunakan bahasa gaul, yaitu bahasa dengan makna yang menyimpang dari definisi kata standar. Remaja atau kelompok sosial yang mencari cara unik untuk merepresentasikan diri mereka biasanya adalah mereka yang menggunakan bahasa gaul. Menurut Kridalaksana (Fadilla & Masyarakat, 2023) dalam bukunya yang berjudul "Kamus Linguistik", bahasa gaul adalah bentuk bahasa yang diciptakan oleh kelompok sosial tertentu sebagai alat komunikasi di antara sesama anggota kelompok tersebut. Bahasa gaul ini juga dapat berfungsi sebagai tanda identitas kelompok atau tanda perlawanan terhadap kelompok lain. Di Indonesia, penggunaan bahasa gaul sudah menjadi bagian dari budaya remaja dan

menjadi semakin populer dengan adanya media sosial dan teknologi komunikasi yang semakin canggih.

Bahasa pada mulanya bersifat baku dan formal, sekarang sudah mengalami transformasi menjadi bahasa yang dikenal dengan bahasa gaul . Bahasa gaul kini mulai menggantikan bahasa Indonesia yang konvensional dan akurat dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa gaul sama sekali tidak cocok digunakan dalam situasi resmi, meskipun dapat dipahami dalam situasi santai. Remaja banyak menggunakan bahasa gaul. Penggunaannya dimotivasi oleh rasa gengsi, karena remaja lain akan menganggap mereka ketinggalan zaman jika tidak mengetahui, memahami, dan menggunakan bahasa gaul (R. A. Azizah, 2019).

Penggunaan bahasa gaul di kalangan remaja, terutama pelajar, dapat memiliki dampak positif maupun negatif. Di sisi positifnya, bahasa gaul dapat meningkatkan identitas kelompok dan mempererat hubungan interpersonal. Selain itu, bahasa gaul dapat membantu orang-orang dari berbagai latar belakang berkomunikasi satu sama lain. Namun, kekurangannya adalah penggunaan bahasa gaul yang tidak sesuai dengan topik dan konteks dapat menghambat penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan mempersulit komunikasi yang efektif dalam situasi resmi. Meningkatnya penggunaan bahasa gaul oleh remaja juga merupakan akibat dari meningkatnya penggunaan media sosial sehari-hari.

Menurut Zunianantа (2021) media sosial adalah platform yang memfasilitasi komunikasi publik dan ditandai dengan interaksi virtual antar-pengguna. Penggunaan media sosial menciptakan struktur sosial baru di mana para pengguna dapat berkomunikasi dan bekerja sama secara digital. Khususnya di kalangan remaja, media sosial memiliki dampak besar terhadap perilaku. Dulu, remaja mengembangkan identitas mereka dengan berinteraksi dengan teman sekelas, tetapi kini banyak dari mereka lebih suka menggunakan media sosial untuk melakukannya.

Penggunaan media sosial oleh remaja dapat berdampak besar pada perkembangan bahasa gaul. Misalnya, istilah atau frasa populer baru dapat menyebar dengan cepat di kalangan remaja melalui Twitter dan Instagram, yang dapat memengaruhi cara mereka berkomunikasi di lingkungan sosial, keluarga, dan pendidikan. Selain itu, media sosial membuat budaya popular seperti musik, film, dan acara TV lebih mudah diakses, yang seringkali menjadi sumber inspirasi bagi

bahasa gaul. Percakapan sehari-hari remaja dapat mencerminkan kosakata atau pola bicara baru yang mereka peroleh dari konten media sosial (Ndraha dkk, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa kalangan remaja di Desa Batusitanduk, menunjukkan bahwa para remaja mayoritas menggunakan media sosial. Akibatnya, para remaja cenderung mengikuti bahasa-bahasa seperti bahasa gaul yang ada di media sosial dan menggunakannya di kehidupan sehari-hari. Para remaja cenderung menggabungkan bahasa Indonesia, bahasa daerah dan bahasa gaul dalam satu kalimat. Bahasa gaul yang para remaja gunakan di desa tersebut seperti kata *"gws" (get well soon), "btw" (by the way), "gabut", "ghosting",* dan *"toxic".* Bahkan ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, para remaja menggunakan bahasa tersebut sehingga menimbulkan kesenjangan komunikasi antargenerasi. Selain itu, dari hasil wawancara juga diperoleh bahwa remaja menghabiskan waktu sebanyak 2-3 jam per hari dengan 5-7 kali dalam menggakses media sosial. Para remaja cenderung mengakses media sosial seperti TikTok, Instagram, WhatsApp, dan Facebook.

Kebiasaan remaja untuk mengetahui sesuatu atau informasi seperti dengan melihat pesan, melihat postingan teman atau hanya sekadar melihat video-video komedi di media sosial, menjadikan mereka cenderung menggunakan media sosial tanpa mengingat waktu. Para remaja cenderung mengikuti kata-kata atau bahasa gaul yang mereka baca dan dengarkan dari media sosial tanpa mengetahui kata tersebut bisa diucapkan atau tidak. Sehingga mereka terpapar bahasa tersebut dan terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari dan juga terkadang mengucapkan bahasa gaul ketika berbicara di sekolah baik kepada guru ataupun teman sebayanya.

Remaja sangat cepat mempelajari bahasa baru yang populer di media sosial tetapi mereka juga cepat meninggalkannya ketika tren berubah. Berkomunikasi dengan generasi sebelumnya yang tidak mengikuti tren media sosial, mengakibatkan pola bahasa yang tidak menentu dan komunikasi yang tidak konsisten.

Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan bahwa media sosial berpengaruh terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja Desa Batusitanduk, yang berdampak pada kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, pelestarian bahasa daerah, serta komunikasi antargenerasi, sehingga penelitian

ini menjadi penting untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh tersebut dan mencari solusi yang tepat.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mengangkat judul penelitian yaitu "Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja di Desa Batusitanduk".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaiman intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja di Desa Batusitanduk?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja di Desa Batusitanduk.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sosiolinguistik dan komunikasi digital dengan menyediakan data empiris terhadap pengaruh media sosial terhadap perkembangan bahasa di kalangan remaja di wilayah pedesaaan. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan fenomena bahasa gaul, media sosial, dan komunikasi remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Memberikan kesadaran tentang pentingnya menggunakan bahasa yang baik dan benar dalam berbagai konteks komunikasi, serta memhamai dampak penggunaan media sosial terhadap kemampuan berbahasa remaja.

b. Bagi Orangtua

Memberikan pemahaman tentang fenomena bahasa gaul yang berkembang di kalangan remaja sehingga dapat memberikan pendampingan dan bimbingan yang tepat kepada remaja dalam berbahasa dan menggunakan media sosial.

c. Bagi Pemerintah Desa

Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang program-program pembinaan remaja, khususnya dalam literasi digital dan pelestarian bahasa daerah.

d. Bagi Masyarakat Umum

Memberikan pemahaman tentang dinamika bahasa di kalangan generasi dan pentingnya menjaga keseimbangan antara adaptasi terhadap perkembangan zaman dengan pelestarian nilai-nilai bahasa dan budaya lokal.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Secara etimologi, kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa Latin medius yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia, kata medium dapat diartikan sebagai ‘antara’ atau ‘sedang’ sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (Triana, 2022).

Istilah "media" dan "sosial" membentuk media sosial. Interaksi sosial adalah tindakan atau interaksi antara individu dan komunitasnya, sementara media adalah instrumen komunikasi. Media sosial dapat dipandang sebagai sarana komunikasi bagi orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain (Purwa, 2022).

Media sosial adalah teknologi komunikasi dan berbagi informasi yang memungkinkan orang berdiskusi daring, berbagi ide, dan bertukar informasi. Di sisi lain, media sosial tergolong media siber, yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya. Baik di tingkat domestik maupun global, jumlah pengguna internet terus meningkat setiap tahunnya (Suryaningsih, 2020).

Menurut Pranyoto & Geli (2020) media sosial adalah platform daring yang terdiri dari sekumpulan aplikasi berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi komunikasi antarpribadi. Masing-masing memiliki tujuan dan peran tertentu untuk kepentingan setiap pengguna. Media sosial digunakan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun jejaring sosial.

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial, yang didalamnya berbasis web dan digunakan oleh media untuk mengubah komunikasi menjadi wacana interaktif. Saat ini, blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia adalah beberapa platform media sosial yang paling banyak digunakan (Qadri, 2020).

Media sosial adalah teknologi web berbasis internet yang memfasilitasi komunikasi, berbagi informasi, dan pembentukan grup virtual, yang semuanya memungkinkan pengguna untuk berbagi konten mereka. Media sosial memungkinkan individu untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dengan pengguna lain di seluruh dunia (Zunianantа, 2021).

Amir dkk (2024) menyatakan bahwa media sosial juga memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari media lain, seperti kemudahan akses, interaktivitas, dan kemampuan untummencapai audiens yang sangat luas. Interaktivitas memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dana berkolaborasi dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas, media sosial merupakan platform digital berbasis internet yang memungkinkan pengguna membuat, berbagi hingga berinteraksi dengan konten baik itu berupa teks, foto hingga video, serta terhubung dengan oranglain secara online dengan membangun hubungan sosial atau komunitas.

b. Jenis-jenis Media Sosial

Menurut Amir dkk (2024), ada berbagai jenis media sosial yang diklasifiksikan berdasarkan fungsionalitas dan tujuan penggunaanya. Salah satu jenis yang paling umum adalah platform jaringan sosial seperti Facebook, LinkedIn, dan MySpace, yang dirancang untuk menghubungkan individu dan membangun jaringan professional dan personal. Platfom ini juga memungkinkan pengguna untuk membuat profil, berbagi konten, dan berinteraksi dengan jaringan mereka. Selain itu, platform ini juga sering digunakan untuk kegiatan bisnis dan pemasaran karena memungkinkan perusahaan untuk menjangkau audiens yang luas dan berinteraksi langsung dengan konsumen.

Sejalan dengan hal diatas, Amir dkk (2024) juga mengemukakan bahwa selain medi sosial yang telah dijelaskan sebelumnya, ada juga media sosial lain yang tidak kalah populernya seperti Youtube, Tiktok, Instagram yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah dan berbagai konten multimedia seperti video dan foto. Platfom ini sangat populer di kalangan pengguna muda dan sering digunakan untuk tujuan hiburan dan pendidikan. Selain itu, platform tersebut juga dilengkapi dengan *live streaming* dan *stories* yang dapat pengguna gunakan secara real-time untuk menciptakan sesuatu yang menarik untuk ditonton. Kemudian ada juga media sosial

yang digunakan pengguna untuk menulis dan mempublikasikan artikel panjang tentang berbagai topik yang disebut dengan *blogging* dan *microblogging.* Kedua media ini biasanya digunakan para professional dan ahli untuk membangun reputasi dan bebrbagai wawasan dalam berbagai bidang tertentu.

c. Intensitas Penggunaan Media Sosial

Salah satu elemen media sosial yang mempengaruhi kecenderungan perilaku konsumen remaja adalah instagram dan tiktok. Dampak lingkungan sosial pengguna, yang sering dikenal sebagai konformitas, terkait erat dengan hal ini. Remaja yang sering menggunakan instagram dan tiktok kemudian melihat berbagai konten komersial seperti lebih cenderung melakukan pembelian impulsif. Namun, kecenderungan remaja untuk bertindak di luar kendali akan diperkuat oleh keinginan pengguna untuk menyesuaikan diri dan diterima oleh kelompok yang menuntut remaja untuk melakukan hal yang sama seperti kelompok tersebut atau untuk patuh tanpa mempertimbangkan dampak positif dan negatifnya (Khrishananto & Adriansyah, 2021).

Menurut Syahputra & Rifandi (2021), remaja di sekolah merupakan sebagian besar pengguna media sosial. Alih-alih berinteraksi dengan orang lain atau menjalin hubungan dengan komunitasnya, orang-orang lebih fokus pada perangkat atau ponsel yang dimilki. Namun, salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan. Selain itu, penggunaan media sosial oleh remaja dapat berdampak negatif pada harga diri remaja dan menyebabkan sejumlah masalah. Proses belajar remaja sering terganggu oleh penggunaan media sosial. Misalnya, notifikasi obrolan dari teman dapat mengganggu proses belajar. Kecenderungan remaja untuk sering berkicau di *Twitter*, terkadang hanya untuk mengeluh betapa sulitnya suatu topik.

Remaja menggunakan internet untuk berbagai hal, termasuk hiburan, perdagangan, interaksi media sosial, dan pendidikan. Anak-anak dan remaja menggunakan internet karena tiga alasan: untuk mendapatkan informasi, untuk terhubung dengan teman, baik teman lama maupun baru, dan untuk bersenang-senang. Persentase pengguna internet berdasarkan kategori usia mempunyai presentase setiap usia yaitu diberikan 100% dan dibagi dua yaitu pengguna internet dan bukan pengguna internet, dan untuk usia 15-19 tahun 91% pengguna internet dan

9% bukan pengguna internet, dari presentase yang ada untuk umur 15-19 tahun yaitu usia remaja menduduki persentase tertinggi (Olla dkk., 2024).

2. Bahasa Gaul

a. Pengertian Bahasa Gaul

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat, bahasa gaul artinya "dialek Bahasa Indonesia nonformal yang digunakan oleh komunitas tertentu atau di daerah tertentu untuk pergaulan". Sementara "pergaulan" menurut KBBI itu juga artinya "n 1 perihal bergaul; 2 kehidupan bermasyarakat; mempengaruhi kepribadian". Artinya, kalau keterangan tentang bahasa gaul itu disesuaikan dengan keterangan tentang arti "pergaulan", akan berbunyi "dialek bahasa Indonesia nonformal, yang digunakan oleh komunitas tertentu atau di daerah tertentu untuk perihal bergaul atau untuk kehidupan bermasyarakat".

Menurut Gusnayetti (2021), bahasa gaul adalah sekelompok kata atau frasa yang, ketika digunakan oleh anggota subkultur tertentu, memiliki makna yang berbeda, tidak biasa, abnormal, atau bahkan bertentangan.

Bahasa gaul merupakan bentuk variasi bahasa yang digunakan oleh penutur remaja untuk mengekpresikan gagasan dan emosinya. Perkembangan media komunikasi dan media sosial berkontribusi dalam penyebaran bahasa gaul ke kalangan remaja dalam lingkup yang lebih luas. Selain itu, bahasa gaul sangat berbeda dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Ragam ini cenderung memilih ragam santai, sehingga tidak terlalu baku atau kaku. Ketidakbakuan tersebut tecermin dalam kosa kata, struktur, kalimat, dan intonasi. Bahasa gaul "ditandai oleh kata-kata Indonesia atau kata dialek yang dipotong dua fonemnya yang paling akhir kemudian disisipi bentuk -ok- di depan fonem terakhir yang tersisa. Misalnya, kata bapak dipotong menjadi bap kemudian disisipi -ok- menjadi bokap (Novarya dkk., 2020).

Sejalan dengan pendapat di atas, Pitaloka dkk (2025) juga mengemukakan bahwa anak-anak, remaja, dan orang dewasa terutama yang tidak memiliki pekerjaan sering menggunakan bahasa gaul. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan varian bahasa ini bersifat sementara. Selain digunakan di antara pengguna, bahasa ini biasanya sengaja dan secara bertahap ditinggalkan seiring pengguna mencapai usia dewasa. Penggunaan bahasa gaul pada umumnya disebabkan oleh ketertarikan di

sementara kalangan muda agar komunikasi lebih mudah dan lebih familiar. Fenomena semacam ini lazim kita jumpai dalam perbincangan di antara mereka, baik secara lisan maupun melalui media sosial.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan sebelumnya, bahasa gaul merupakan gaya bahasa informal yang dimodifikasi dari bahasa Indonesia, yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama di kalangan remaja untuk menciptakan keakraban dan identitas kelompok dengan cara yang santai, kreatif, dan seringkali mengikuti tren media sosial, termasuk akronim, permainan kata, atau penciptaan istilah baru. Bahasa ini informal, dinamis, dan seringkali berbeda maknanya dari bahasa standar, serta berfungsi sebagai sarana ekspresi diri dan humor.

b. Karakteristik Bahasa Gaul

Penggunaan bahasa gaul yang tidak tepat atau berlebihan dalam lingkungan resmi dapat menghambat komunikasi yang efisien dan mengurangi kemampuan untuk menggunakan bahasa yang benar, meskipun hal itu dapat meningkatkan interaksi sosial. Oleh karena itu, sangat penting untuk mempertimbangkan keadaan dan konteks saat menggunakan bahasa gaul untuk memastikan bahasa tersebut tetap sesuai dan tidak mengganggu interaksi sosial dan profesional.

Bardi (2025) mengemukakan bahwa ada beberapa karakteristik bahasa gaul yaitu sebagai berikut :

1. Singkat: kata-kata yang digunakan dalam bahasa gaul cenderung pendek atau kata yang panjang diperpendek melaui morfologi atau diganti dengan kata yang lebih pendek.
2. Unik: Bahasa gaul merupakan ragam bahasa nonstandard yang unik dan bersifat semntara.
3. Kreatif: Bahasa gaul merupakan wujud kreativitas anak mudah dalam bahasa.
4. Idiomatik: Bahasa gaul sering mengunakan idiom atau istilah baru.

Sejalan dengan hal tersebut, Bardi (2025) juga menyatakan bahwa meskipun penggunaan bahasa gaul dapat menjadi cara untuk mengekspresikan identitas kelompok dan terlibat dalam interaksi sosial yang menyenangkan, sangat penting untuk menyadari penggunaan yang tepat dan mengetahui cara berkomunikasi secara

efektif dalam berbagai konteks. Remaja, khususnya yang berada di kampus atau sekolah menggunakan berbagai macam istilah gaul, seperti sebagai berikut:

1. Ciyee

   Digunakan untuk menggoda atau menyindir seseorang, biasanya terkait dengan situasi yang menunjukkan perhatian atau kedekatan. Misalnya, ketika melihat dua orang yang sedang bersama, seseorang bisa mengatakan "ciyee" sebagai bentuk ejekan atau candaan.

2. Baper (bawa perasaan)

   Istilah ini digunakan untuk menggambarkan seseorang yang terlalu emosional atau terbawa perasaan dalam situasi tertentu, terutama dalam hubungan percintaan atau konflik kecil.

3. Galau

   Digunakan untuk menggambarkan perasaan bingung atau galau, terutama terkait dengan perasaan hati, seperti dalam hubungan percintaan atau keputusan hidup yang sulit.

4. Kepo

   Merupakan singkatan dari *"knowing every particular object"*. Digunakan untuk menggambarkan seseorang yang suka mengurusi urusan orang lain atau terlalu ingin tahu tentang kehidupan orang lain.

5. Jomblo

   Merujuk pada seseorang yang tidak memiliki pasangan atau pacar. Meskipun memiliki arti "tidak berpasangan", kata ini sering digunakan dalam konteks candaan atau sindiran ringan.

6. Alay

   Digunakan untuk menyebut seseorang yang berperilaku atau berpenampilan terlalu mencolok.

7. Mager (malas gerak)

   Yang artinya malas atau tidak bersemangat untuk melakukan sesuatu.

8. Mantul (mantap betul)

   Digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang luar biasa atau keren biasanya digunakan untuk memberi pujian atau menunjukkan kekaguman terhadap sesuatu atau terhadap seseorang yang diangap keren atau luar biasa.

9. Gebetan

Yang artinya orang yang ditaksir atau disukai oleh seseorang atau lawan jenis.

10. Bro

Yang digunakan untuk menyapa teman atau sesama jenis, seperti panggilan keren kepada teman laki-laki.

Kaidah perubahan yang terjadi pada bahasa gaul akan berdifusi danmenyebar ke kata-kata yang lain, sehingga bahasa gaul ini semakin banyak, misalnya kata awal bahasa gaul ini hanya serius "ciyus", semangat "cemungud", selalu "celalu" yang dalam perkembangannya menyebar ke kata-kata lain seperti suka "cuka", sungguh "cungguh", blokir "blocir". Gejala bahasa tersebut mengindikasikan adanya kaidah bahasa yang digunakan di dalamnya (Laili, Syafi' Junadi, 2021).

c. Faktor-faktor Perkembangan Bahasa Gaul

Kemunculan bahasa gaul di kalangan remaja cenderung cukup cepat dan dinamis. Bahasa gaul telah menjadi ciri khas komunikasi karena kini sering digunakan dalam interaksi publik, terutama di kalangan remaja. Pola bahasa remaja telah sangat dipengaruhi oleh penggunaannya yang meluas di media populer, termasuk radio, televisi, dan film nasional. Selain itu, bahasa ini sering digunakan dalam artikel di majalah populer yang secara khusus ditujukan untuk kaum muda, sehingga menjadi daya tarik tersendiri. Akibatnya, bahasa gaul kini dianggap sebagai metode komunikasi verbal utama yang digunakan remaja secara teratur. Semua aspek kehidupan di sekitar kita dipengaruhi oleh modernisasi, kemajuan, dan evolusi, dan perlu diperbarui secara terus-menerus (Muty dkk., 2023).

Bahasa gaul sebagai contoh, akan terus muncul dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Berbagai macam faktor yang mempengaruhi hal tersebut dapat terjadi antara lain:

1. Semakin maraknya bahasa-bahasa gaul di internet dan situs-situs yang sering di jangkau remaja

Remaja khususnya menggunakan situs jejaring sosial sebagai perantara dalam penyebaran bahasa populer. Unggahan yang dibuat oleh anak-anak di situs media

sosial seperti Facebook, Instagram, Friendster, Twitter, dan lainnya dapat dilihat oleh ribuan remaja lainnya.

2. Interferensi

Perpaduan atau dampak timbal balik dari dua bahasa, atau perubahan sistem bahasa yang disebabkan oleh interaksi penutur atau dwibahasa dengan aspek-aspek bahasa lain, adalah contoh interferensi. Contohnya penyerapan unsur bahasa Inggris dianggap sebagai pencemaran terhadap keaslian dan keaslian bahasa kita.

3. Lingkungan

Secara umum, lingkungan menjadi salah satu faktor utama yang membawa dampak perubahaan besar bagi orang-orang khususnya remaja. Para remaja cenderung menyerap informasi dari percakapan orang dewasa di sekitarnya, baik itu dari teman sebaya maupun anggota keluarga.

4. Peran Media

Peran media juga disinyalir dapat menjadi faktor-faktor maraknya penggunaan bahasa gaul dan bahasa asing dikalangan remaja. Seperti yang kita ketahui bahwa media menjadi wadah bagi remja dapat mengembangkan potensi dan memperluas wawasannya. Namun disamping itu, media juga dapat menjadi sumber negatif bagi para remaja. Misalnya percakapan ditelevisi yang menggunakan bahasa gaul atau menggunakan bahasa campuran antara bahasa inggris dengan bahasa Indonesia. Ini mengartikan bahwa bahasa gaul ataupun bahasa campuran tidak hanya muncul melalui interaksi langsung antara individu, tetapi sebagian besar juga dipengaruhi oleh media (Muty dkk., 2023).

3. Remaja

a. Karakteristik Remaja

Masa remaja merupakan periode transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, yang ditandai dengan perubahan fisik, psikologis, dan sosial. Menurut WHO, remaja adalah individu yang berusia 10-19 tahun. Masa remaja merupakan periode pencarian identitas diri, dimana remaja berusaha menemukan jati diri dan ingin diakui eksistensinya oleh lingkungan sosial.

Jean Piaget (Firdaus & Marsudi, 2021) mengatakan bahwa secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak merasa di bawah tingkat orang-orang

yang lebih tua, melainkan berada di dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak.

Menurut Iswatiningsih & Pangesti (2021) baik untuk keperluan internal maupun eksternal, generasi milenial tidak dapat hidup tanpa perangkat mereka. Generasi milenial menggunakan internet untuk memperoleh berbagai pengetahuan dan mengasah kemampuan kognitif dan psikomotoriknya guna memenuhi kebutuhan internal tersebut. Mengenai kebutuhan eksternal, generasi milenial atau remaja terus berinteraksi dan berkomunikasi dengan berbagai organisasi. Para remaja dapat dengan mudah mendapatkan informasi tanpa harus mencarinya karena jaringan web yang luas. Selain itu, kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi di berbagai aplikasi platform yang ada, menuntut remaja milenial mengikuti dan mengetahui kode-kode bahasa yang digunakan. Dengan mengetahui dan sekaligus menggunakan kode bahasa yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan memudahkan masuk di semua komunitas serta menunjukkan eksistensinya sebagai kelompok milenial.

b. Bahasa sebagai Identitas Remaja

Selain sebagai penanda identitas, bahasa gaul juga menjadi instrumen pergaulan sosial yang efektif di era digital. Media sosial seperti TikTok, Instagram, X (Twitter), dan WhatsApp menjadi lahan subur bagi pertumbuhan dan penyebaran bentuk-bentuk bahasa gaul. Dalam konteks ini, bentuk-bentuk seperti "wkwk", "btw", "kepo", "pap", "salfok", dan "fomo" memperlihatkan adanya interaksi yang erat antara kebutuhan komunikasi cepat dengan inovasi linguistik. Proses morfofonemik dalam bahasa gaul tak hanya terjadi secara individual, tetapi juga melibatkan proses kolektif di dalam komunitas daring.Dalam teori difusi inovasi oleh Rogers (2003), penyebaran bentuk-bentuk linguistik ini dapat dilihat sebagai inovasi yang menyebar melalui berbagai saluran komunikasi di antara anggota masyarakat (Jannah dkk., 2024).

Penggunaan bahasa gaul menjadi salah satu cara remaja untuk menunjukkan eksistensi dan solidaritas kelompok. Di era digital, media sosial mempercepat penyebaran dan adopsi bahasa gaul di kalangan remaja. Bahasa gaul berfungsi sebagai penanda identitas kelompok *(group identity marker)* yang membedakan remaja dengan kelompok usia lain.

Aspek penting dalam fase remaja yaitu perkembangan bahasa, di mana individu mengalami perubahan yang signifikan dalam kemampuan berkomunikasi dan berbahasa. Pada masa ini, remaja mulai mengeksplorasi bahasa dalam berbagai konteks formal maupun informal, yang di pengaruhi oleh lingkungan sosial, budaya, dan teknologi. Media sosial menjadi faktor utama yang memengaruhi perkembangan bahasa pada generasi muda saat ini. Instagram, TikTok, dan WhatsApp tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga sarana untuk membentuk identitas bahasa mereka. Fenomena ini menimbulkan tantangan tersendiri, terutama saat berinteraksi di dunia maya sering kali menemukan bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah. Penggunaan sosial media dapat memperkaya ragam bahasa namun, di sisi lain, hal ini juga dapat menyebabkan penurunan kualitas bahasa yang telah lama dipegang (Dame dkk., 2025).

Sejalan dengan pendapat sebelumnya menurut Arsam dan Amir (Dame dkk., 2025), para ahli bahasa di Indonesia dan negara-negara lain saat ini prihatin tentang bagaimana bahasa digunakan di media sosial (medsos). Hal ini merupakan akibat dari pengaruh media sosial, yang dianggap tidak sesuai untuk kemajuan bahasa nasional di setiap negara karena penggunaannya mengabaikan tata bahasa konvensional yang diterima. Teknologi itu sendiri yang disalahkan atas kurangnya penggunaan bahasa standar di media sosial, yang juga dipengaruhi oleh budaya, bahasa daerah, dan asimilasi bahasa asing ke dalam platform media sosial lainnya, yang telah berdampak signifikan pada bahasa nasional.

4. Hubungan Media Sosial dengan Perkembangan Bahasa Gaul

Media sosial sebagai ruang komunikasi virtual memfasilitasi penyebaran bahasa gaul dengan sangat cepat. Konten-konten viral, meme, dan tren di media sosial menjadi sumber utama munculnya istilah-istilah baru dalam bahasa gaul. Remaja yang aktif di media sosial terpapar berbagai bentuk bahasa gaul dari berbagai sumber, baik dari sesama pengguna, influencer, maupun konten-konten populer.

Media sosial memungkinkan penyebaran kosakata dan ungkapan baru secara instan kepada jutaan pengguna di seluruh dunia, menciptakan dinamika bahasa yang lebih cair dan cepat berubah dibandingkan era sebelumnya. Penggunaan bahasa Gaul ini mendorong kreativitas linguistik dalam komunitas mahasiswa digital, yang

seringkali memiliki makna atau konotasi yang hanya dipahami oleh kelompok yang bersangkutan (Tuto & Namang, 2024).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara umum media sosial mempercepat perkembangan bahasa gaul remaja dengan bertindak sebagai akselerator sosiolinguistik. Media sosial menciptakan ekosistem di mana remaja dapat menciptakan, menguji, menyebarkan, dan menstandarisasi kata-kata baru secara sosial dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merujuk pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan sebagai referensi dan perbandingan untuk penelitian saat ini. Ada beberapa penelitian yang dilakukan peneliti lain sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aldhea Salsa Fadilla, Yofa Alwansyah dan Angga Anggriawan (2023) dengan judul "Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Oleh Mahasiswa". Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan bahasa Indonesia siswa secara teratur dipengaruhi oleh penggunaan bahasa gaul mereka. Siswa menggunakan pola bahasa yang kurang formal, terminologi yang tidak baku, dan formulasi yang melanggar batasan tata bahasa. Namun, penggunaan bahasa gaul oleh siswa tidak terlalu berpengaruh terhadap kemahiran mereka dalam berbahasa Indonesia. Untuk memastikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, pendidik dan keluarga harus memperhatikan konteks dan lingkungan sosial siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Riki Khrishananto dan Muhammad Ali Adriansyah (2021) dengan judul "Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram dan Konformitas Terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Generasi Z". Hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan media sosial instagram dan konformitas terhadap perilaku konsumtif di kalangan generasi Z (remaja) di Kota Samarinda.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zahrul Jihadurrohim Bajuri, Fauzi Rahman, dan Awla Akbar Ilma (2024) yang berjudul "Perkembangan Bahasa di Media Sosial: Dari Bahasa Gaul Hingga Singkatan Populer" dengan hasil penelitian bahwa bahasa gaul yang awalnya muncul sebagai bentuk ekspresi

informal, kini semakin meluas dengan adanya platform digital yang memfasilitasi penyebaran istilah-istilah baru.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Jasmine Azizah Nur Inayah, Ahmad Fadhel Arifin, Muhammad Rikki Akbar, dkk (2024) yang berjudul "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja". Hasil penelitiannya menyatakan bahwa perubahan bahasa gaul di media sosial, khususnya TikTok, menunjukkan betapa pentingnya media sosial bagi perkembangan bahasa dan kosakata baru. Media sosial menciptakan ekosistem yang mendorong perubahan linguistik, termasuk penemuan frasa baru dan modifikasi frasa yang sudah ada. Selain itu, bahasa gaul mencerminkan perbedaan budaya, tetapi diyakini bahwa media sosial memiliki pengaruh pada remaja. Media sosial dapat bermanfaat jika digunakan dengan benar dan merugikan jika digunakan secara berlebihan karena dapat mengurangi kemampuan berbahasa formal. Karena alasan ini, sangat penting untuk mencapai keseimbangan antara bahasa gaul dan bahasa formal saat berbicara dalam kehidupan sehari-hari.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Orlyn Permata Dinova1, Aurell Chavia Mecca Hartanto, Hemma Aulia, dkk (2024) dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Bahasa Gaul Terhadap Interaksi Remaja Pada Platform Media Sosial", dengan hasil penelitiannya yaitu remaja perlu bijak dalam memilih kata dan frasa yang akan digunakan, serta memperhatikan konteks komunikasi. Dengan demikian, bahasa gaul dapat menjadi alat yang positif untuk memperkaya interaksi sosial remaja. Selain itu, platform media sosial memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk dan menyebarkan bahasa gaul di kalangan remaja. Setiap platform memiliki karakteristik unik yang mempengaruhi jenis bahasa gaul yang digunakan, frekuensi penggunaannya, dan dampaknya terhadap interaksi sosial.

2.3 Kerangka Pikir

Kehidupan masyarakat telah berubah secara signifikan sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama bagi kaum muda atau remaja. Sebagai hasil dari teknologi digital, media sosial telah berkembang menjadi platform yang sangat populer dan hampir menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari

kaum muda. Penggunaan media sosial oleh remaja telah meningkat secara signifikan, bahkan di daerah pedesaan seperti Desa Batusitanduk.

Gaya komunikasi remaja yang terus berkembang, terutama terkait penggunaan bahasa, merupakan fenomena yang menarik. Bahasa gaul adalah bahasa baru yang diciptakan dan diadopsi oleh remaja. Melalui media sosial, bahasa ini terus menyebar dengan cepat dan kini digunakan dalam kontak online dan offline secara teratur.

Kebiasaan remaja untuk mengetahui sesuatu atau informasi seperti dengan melihat pesan, melihat postingan teman atau hanya sekadar melihat video-video komedi di media sosial, menjadikan mereka cenderung menggunakan media sosial tanpa mengingat waktu. Para remaja cenderung mengikuti kata-kata atau bahasa gaul yang mereka baca dan dengarkan dari media sosial tanpa mengetahui kata tersebut bisa diucapkan atau tidak. Sehingga mereka terpapar bahasa tersebut dan terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari dan juga terkadang mengucapkan bahasa gaul ketika berbicara di sekolah baik kepada guru ataupun teman sebayanya. Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja Desa Batusitanduk, yang berdampak pada kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, pelestarian bahasa daerah, serta komunikasi antargenerasi, sehingga penelitian ini menjadi penting untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh tersebut dan mencari solusi yang tepat. Agar mengetahui seberapa pengaruhnya media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja di Desa Batusitanduk, maka peneliti akan menggunakan metode survei dengan desain *cross sectional* untuk mengetahui hal tersebut lebih dalam.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja di Desa Batusitanduk”.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Batusitanduk, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian yakni pada bulan Maret hingga Mei 2026.

3.2 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode yang bersifat survei. Penelitian ini digunakan untuk mengukur dan menganalisis pengaruh media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja. Menurut Syahrizal & Jailani (2023), metode survei diarahkan untuk mengetahui dan mempelajari data dari sampel yang diambil dari populasi, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, serta hubungan-hubungan antar variabel, penelitian survei dapat dilakukan pada populasi besar maupun kecil. Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *cross sectional design. Cross sectional design* merupakan desain penelitian yang digunakan untuk mengetahui isu-isu yang bersifat temporer atau sementara melalui pengumpulan data yang dilakukan satu kali atau satu waktu tertentu (Fadilla & Masyarakat, 2023).

3.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai variabel penelitian ini. Adapun variabel tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Media sosial sosial merupakan platform digital berbasis internet yang memungkinkan pengguna membuat, berbagi hingga berinteraksi dengan konten baik itu berupa teks, foto hingga video, serta terhubung dengan oranglain secara online dengan membangun hubungan sosial atau komunitas.
2. Bahasa gaul adalah gaya bahasa informal yang dimodifikasi dari bahasa Indonesia, yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama di kalangan remaja untuk menciptakan keakraban dan identitas kelompok dengan cara yang santai, kreatif, dan seringkali mengikuti tren media sosial.

3. Remaja merupakan seseorang yang berada di rentan usia 13-19 tahun, yang tumbuh menjadi dewasa mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja berusia 13-19 tahun sebanyak 50 orang yang berdomisili di Desa Batusitanduk dan aktif menggunakan media sosial, serta jumlah sampel yang digunakan sebanyak 10 orang. Untuk teknik pengambilan sampel menggunakan purposive *sampling*. *Purposive sampling* adalah salah satu teknik sampling non random.

3.5 Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini menurut (Mahathma Rizal Alhadad & Hermina, 2025) yaitu sebagai berikut :

1. Menentukan Permasalahan

Permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi melalui observasi awal dan kajian literatur yang menunjukkan adanya fenomena penggunaan bahasa gaul yang semakin besar di kalangan remaja Desa Batusitanduk. Adapun permasalahan utama yang dikaji adalah : “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja di Desa Batusitanduk? ”. Permasalahan ini mencakup intensitas penggunaan media sosial, jenis platform yang digunakan, dan tingkat adopsi bahasa gaul dalam komunikasi sehari-hari.

2. Menentukan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menjelaskan pengaruh media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja di Desa Batusitanduk. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan media sosial terhadap frekuensi penggunaan bahasa gaul, mengidentifikasi platform media sosial yang paling berpengaruh terhadap perkembangan bahasa gaul, serta mendeskripsikan pola penggunaan bahasa gaul dalam komunikasi remaja sehari-hari.

3. Menentukan Tipe Survei

Dalam penelitian ini digunakan survei deskriptif-eksplanatori. Survei eksplanatori dirancang untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara media sosial (variabel independen) dan perkembangan bahasa gaul (variabel dependen), sedangkan survei deskriptif digunakan untuk menggambarkan ciri-ciri penggunaan media sosial dan bahasa gaul di kalangan remaja. Responden remaja di Desa Batusitanduk diberikan kuesioner terstruktur sebagai bagian dari survei langsung untuk mengumpulkan data.

4. *Sample Design* (Desain Sampel)

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja berusia 13-21 tahun yang berdomisili di Desa Batusitanduk dan aktif menggunakan media sosial. Kriteria inklusi sampel dalam penelitian ini meliputi: remaja berusia 13-21 tahun, berdomisili di Desa Batusitanduk minimal 6 bulan, memiliki dan aktif menggunakan minimal satu platform media sosial, serta bersedia menjadi responden penelitian.

5. Menentukan Besarnya Sampel

Penentuan ukuran sampel menggunakan rumus Slovin dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05.

6. Membuat Pertanyaan dan Menentukan Instrumen yang akan digunakan

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner terstruktur yang terdiri dari tiga bagian utama; Identitas Responden, Variabel Media Sosial (Variabel Independen), dan Variabel Bahasa Gaul (Variabel Dependen).

7. Menentukan Bentuk *Data Collection* Sesuai Definisi Konseptual Alat Penelitian

Pengumpulan data dilakukan melalui metode survei langsung dengan teknik yaitu; Persiapan, Pelaksanaan, dan Definisi Operasional Variabel.

8. Memproses Data

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan proses pengolahan data melalui tahapan-tahapan yaitu*; Editing, Coding*, *Entry Data*, dan *Cleaning Data.*

9. Melakukan Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan software SPSS.

10. Pembahasan Hasil

Hasil analisis data kemudian diinterpretasikan dan dibahas secara mendalam dengan mengaitkan temuan penelitian dengan teori-teori yang relevan dan hasil penelitian terdahulu.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesiouner berisi daftar pertanyaan melalui *google form* yang disusun secara sistematis untuk dijawab oleh responden, pedoman observasi dan wawancara.

1. Lembar Kuesioner Penggunaan Media Sosial

Lembar kuesioner penggunan media sosial berisi sejumlah pernyataan yang mengukur intensitas penggunaan media sosial oleh remaja, frekuensi mengakses berbagai platform, jenis aktivitas yang dilakukan, serta tingkat paparan terhadap konten yang memuat bahasa gaul. Adapun angket disajikan dalam bentuk *skala Likert* dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju.

2. Lembar Kuesioner Perkembangan Bahasa Gaul

Lembar kuesioner berisi pernyataan yang mengukur seberapa sering remaja menggunakan bahasa gaul, sejauh mana memahami istilah-istilah gaul, dalam konteks apa bahasa gaul tersebut digunakan, serta bagaimana pengaruhnya terhadap pola komunikasi sehari-hari. Adapun angket disajikan dalam bentuk *skala Likert* dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju.

3. Pedoman Observasi

Pedoman observasi adalah instrumen pendukung yang digunakan peneliti untuk mengamati perilaku dan interaksi responden secara langsung di lapangan. Adapun aspek yang diamati dalam instrumen ini yaitu; perilaku penggunaan media sosial, penggunaan bahasa dalam percakapan dan interaksi sosial remaja.

4. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara adalah instrumen tambahan yang dapat digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam dari beberapa responden terpilih. Wawancara bersifat semi-terstruktur untuk memberikan fleksibilitas dalam eksplorasi jawaban.

5. Rekaman

Suara dalam kajian fonetik dan fonologi berfungsi untuk menjelaskan ciri-ciri suara dalam bahasa. Bunyi atau suara merupakan frekuensi yang disusun secara mekanis atau gelombang longitudinal yang bergerak melalui suatu media. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perekaman suara adalah suara yang ditangkap menggunakan suatu perangkat untuk merekam suara manusia, hewan, atau suara lainnya yang dapat didengar oleh telinga manusia. Dengan kemajuan teknologi, manusia telah menciptakan perangkat perekam yang memungkinkan untuk mereproduksi suara sebagai alat untuk mengingat kembali memori dari apa yang telah disuarakan oleh manusia.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau metode yang digunakan peneliti untuk mengumpukan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket penggunaan media sosial dan perkembangan bahasa gaul, dan dua instrumen pendukung yaitu lembar observasi dan pedoman wawancara.

1. Data Penggunaan Media Sosial

Pengumpulan data untuk penggunaan media sosial dilakukan dengan pemberian kuesioner. Data penggunaan media sosial diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang diberikan melalui link *google form* kepada seluruh responden atau sampel dalam penelitian ini.

2. Data Perkembangan Bahasa Gaul

Pengumpulan data untuk melihat perkembangan bahasa gaul di kalangan remja, dilakukan dengan pemberian kuesioner. Data perkembangan bahasa gaul diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang diberikan melalui link *google form* yang disebarkan kepada seluruh responden atau sampel dalam penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang mendukung penelitian, seperti data demografi remaja dari kantor desa, data jumlah pengguna internet/media sosial di desa, dan dokumen lain yang relevan.

3.8 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian di analisis dengan analisis statistika deskrptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Statistika Deskriptif

Menurut Riyanto & Arini (2021) menyatakan bahwa analisis deskriptif adalah pengumpulan data dasar yang hanya memberikan penjelasan tanpa membuat kesimpulan atau prediksi. Analisis ini berfungsi untuk memberikan informasi awal mengenai persebaran dan kecenderungan data dari variabel penggunaan media sosial dan perkembangan bahasa gaul pada remaja di Desa Batusitanduk.

a. Data Penggunaan Media Sosial dan Perkembangan Bahasa Gaul

Hasil jawaban responden yang diperoleh melalui kuesioner selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu skor rata-rata. Skor rata-rata diperoleh dari skor maksimum-skor minimum kemudian dibagi menjadi 5. Adapun jumlah skor setiap butir pertanyaan dibagi 5 kategori (skor 5 untuk sangat tinggi, 4 untuk tinggi, 3 untuk sedang, 2 untuk rendah dan 1 sangat rendah).

Kategori jawaban responden setiap atau keseluruhan butir pertanyaan yang dimodifikasi sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Jawaban Responden tentang Penggunaan Media Sosial

Rentang Skor	Kategori
63–75	Sangat Tinggi
51–62	Tinggi
39–50	Sedang
27–38	Rendah
15–26	Sangat Rendah

Sumber : Modifikasi (Trikandini & Kurniasari, 2021)

2. Analisis Statistika Inferensial

Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Data berdistribusi normal jika nilai probabilitas pada uji *Shapiro-wilk* dengan taraf signifikansi yaitu 5% atau setara dengan 0,05.

Adapun kriteria pengujian yaitu :

1) Jika $P_{value} < 0{,}05$ maka distribusinya adalah tidak normal (tidak simetris)

2) Jika $P_{value} \geq 0{,}05$ maka distribusinya adalah normal (simetris)

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan yaitu uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan yaitu *regresi liner sederhana* yang digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja di Desa Batusitanduk.

Persamaan regresi: Y = a + bX

Dimana:

Y = nilai prediksi variabel dependen (Perkembangan Bahasa Gaul)

a = konstanta

b = koefisien regresi

X = variabel independen (Intensitas Penggunaan Media Sosial

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Secara umum, Desa Batusitanduk terletak di Kecamatan Walenrang (sebelumnya bagian dari Walenrang Utara), Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Wilayah ini berjarak sekitar 18 km di sebelah utara Kota Palopo, dengan topografi yang didominasi oleh dataran rendah hingga kawasan pedesaan yang menjadi titik penyangga ekonomi dan permukiman di sekitarnya.

Letak Geografis berada di kawasan yang strategis di poros jalan trans-Sulawesi yang menghubungkan berbagai daerah di wilayah Tana Luwu. Potensi wilayah selain menjadi pusat permukiman yang berkembang, desa ini memiliki area persawahan yang subur. Aliran sungai, seperti Sungai Lamasi, juga memiliki peran penting dalam sejarah pertanian dan irigasi di wilayah ini. Adapun fasilitas umum desa ini dilengkapi dengan sarana pendidikan (mulai dari tingkat dasar hingga madrasah/tsanawiyah) serta berbagai fasilitas pelayanan dasar yang berfungsi sebagai pusat aktivitas sosial ekonomi warga setempat.

2. Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

1) Karakteristik Responden

Sesuai dengan penelitian populasi yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memperoleh data dari responden berdasarkan jenis kelamin, umur, pendidikan, dan durasi penggunaan media sosial. Berdasarkan hasil pengolahan data dapat diketahui distribusi frekuensi responden berdasarkan karakteristik.

a) Jenis Kelamin

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1.	Laki-Laki	4	40,0
2.	Perempuan	6	60,0
	Jumlah	10	100,0

Sumber: Olahan Data Primer, 2026

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa dari 10 responden, terdapat 40,0% (4) responden laki-laki, dan 60,0% (6) responden perempuan.

b) Umur

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur

No.	Umur	Jumlah	Persentase (%)
1.	13-17	3	30,0
2.	18-21	7	70,0
	Jumlah	10	100,0

Sumber: Olahan Data Primer, 2026

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui distribusi frekuensi responden berdasarkan umur menunjukkan bahwa dari 10 responden, responden yang berumur 18-21 menempati proporsi tertinggi yaitu sebesar 70,0% responden (7). Selain itu, juga dapat diketahui persentase kelompok umur terendah terdapat pada responden yang berumur 13-17 tahun sebesar 30,0% (3).

c) Tingkat Pendidikan

Tabel 4.Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

No.	Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
1.	SMP	3	30,0
2.	SMA	2	20,0
3.	S1	5	50,0
	Jumlah	10	100,0

Sumber: Olahan Data Primer, 2026

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui distribusi frekuensi responden berdasarkan pendidikan menunjukkan bahwa dari 10 responden, presentase tertinggi terdapat pada pendidikan S1 sebanyak 50,0% (5) responden. Selain itu, juga dapat diketahui persentase pendidikan terendah pada tamat SMA sebesar 20,0% (2) responden.

d) Durasi Penggunaan Media Sosial

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan

No.	Durasi (Perhari)	Jumlah	Persentase (%)
1.	< 3 Jam	1	10,0
2.	3-5 Jam	4	40,0
3.	> 5 Jam	5	50,0
	Jumlah	10	100,0

Sumber : Olahan Data Primer, 2026

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diketahui distribusi frekuensi responden berdasarkan durasi penggunaan media sosial dalam sehari menunjukkan bahwa dari

10 responden, presentase tertinggi terdapat pada durasi < 5 jam yaitu sebesar 50,0% (5) responden. Selain itu, juga dapat diketahui persentase terendah pada durasi < 3 jam sebesar 10,0% (1) responden.

1. Analisis Deskriptif Variabel

Analisis desktiptif variabel adalah metode analisis statistik yang menggambarkan data variabel dari subjek penelitian. Ananlisis dilakukan untuk mendeskripsikan variabel-variabel utama subjek studi. Analisis deskriptif variabel dapat dilakukan dengan cara membuat tabel-tabel, menggunakan tabulasi data, mengelompokkan data, dan menganalisis data berdasarkan hasil jawaban kuesioner (Sugiono, 2010). Untuk dapat memberi interpretasi terhadap kuatnya hubungan antar variabel dalam penelitian, maka dapat digunakan pedoman kategori skala seperti berikut:

Tabel 6. Kategori Skala Jawaban Responden

Rentang Skor	Kategori
63–75	Sangat Tinggi
51–62	Tinggi
39–50	Sedang
27–38	Rendah
15–26	Sangat Rendah

Sumber : Modifikasi (Trikandini & Kurniasari, 2021)

Berdasarkan tabel 6 di atas maka akan disajikan deskripsi variabel pada penelitian ini yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Deskripsi Variabel Media Sosial (X)

Berdasarkan tabel 7 di bawah dapat diketahui rata-rata skor jawaban responden dari tanggapan jawaban responden mengenai media sosial dengan menggunakan 8 indikator diperoleh skor sebesar 36 sehingga kriteria jawaban responden adalah rendah yaitu berada pada skala 27-38. Adapun diketahui skor dari kedua indikator intensitas penggunaan yaitu 45 dengan kategori sedang, skor dari kedua indikator frekuensi akses yaitu 37,5 dengan kategori rendah, kemudian skor dari kedua indikator jenis aktivitas yaitu 33,5 dengan kategori rendah, dan selanjutnya skor dari kedua indikator tingkat paparan yaitu 31 dengan kategori rendah.

Tabel 7. Deskripsi Tanggapan Responden tentang Penggunaan Media Sosial

ALTERNATIF JAWABAN RESPONDEN												
PERNYATAAN	**STS**		**TS**		**RR**		**S**		**SS**		**Skor**	**Ket.**
	F	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**		
1. Intensitas Penggunaan												
Saya menghabiskan menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam sehari untuk bermain media sosial	0	0	0	0	0	0	5	50.0	5	50.0	45	Sedang
Saya membuka media sosial lebih dari 5 kali dalam sehari	0	0	0	0	0	0	5	50.0	5	50.0	45	Sedang
											45	Sedang
2. Frekuensi Akses												
Saya menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan teman minimal sekali dalam sehari	2	20.0	2	20.0	5	50.0	1	10.0	0	0	25	Sangat Rendah
Saya secara rutin memantau tren atau berita terbaru melalui media sosial setiap harinya	0	0	0	0	0	0	5	50.0	5	50.0	45	Sedang
											37.5	Rendah
3. Jenis Aktivitas												
Dengan menggunakan media sosial saya mampu berinteraksi dengan teman dan membangun relasi.	0	0	0	0	0	0	5	50.0	5	50.0	45	Sedang
Media sosial memudahkan saya untuk bersosialisasi dan berekspresi menggunakan bahasa gaul	3	30.0	2	20.0	5	50.0	0	0	0	0	22	Sangat Rendah
											33.5	Rendah
4. Tingkat Paparan												
Saya sering menunda pekerjaan atau tugas karena terlalu asyik bermain media sosial	2	20.0	2	20.0	0	0	1	10.0	5	50.0	35	Rendah
Saya kesulitan mengontrol antara penggunaan bahasa formal dan bahasa gaul saat menggunakan media sosial	2	20.0	2	20.0	5	50.0	1	10.0	0	0	27	Rendah
											31	**Rendah**
Total Skor Jawaban Responden											**289**	
Rata-rata Skor Jawaban Responden											**36.1**	**Rendah**

Sumber: Olahan data primer, 2026

b) Deskripsi Variabel Perkembangan Bahasa Gaul (Y)

Tabel 8. Deskripsi Tanggapan Responden tentang Perkembangan Bahasa Gaul

ALTERNATIF JAWABAN RESPONDEN												
PERNYATAAN	STS		TS		RR		S		SS		Skor	Ket.
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
1. Penggunaan Bahasa Gaul												
Saya lebih sering berkomunikasi menggunakan bahasa gaul dibandingkan bahasa Indonesia baku	0	0	0	0	0	0	5	50.0	5	50.0	45	Sedang
Saya selalu menyelipkan istilah bahasa gaul saat mengobrol di media sosial (Instagram, TikTok, dll)	0	0	0	0	0	0	5	50.0	5	50.0	45	Sedang
											45	Sedang
2. Pemahaman Istilah Gaul												
Saya memahami dengan baik arti dari istilah atau singkatan gaul yang sedang viral	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100	50	Sedang
Saya merasa sangat mudah memahami arti dari istilah-istilah gaul baru yang sedang tren di media sosial	1	10.0	2	20.0	5	50.0	2	20.0	1	10.0	29	Rendah
											39.5	Sedang
3. Konteks Penggunaan												
Saya mengetahui kapan harus menggunakannya (dengan teman sebaya) dan kapan harus menghindarinya (dalam situasi formal/akademik)	0	0	0	0	0	0	5	50.0	5	50.0	45	Sedang
Saya memahami kapan bahasa gaul digunakan untuk mengekspresikan kedekatan, membangun identitas kelompok, atau sekadar gaya	0	0	5	50.0	5	50.0	0	0	0	0	25	Sangat Rendah
											35	Sedang
4. Pengaruh												
Penggunaan bahasa gaul merusak tatanan bahasa Indonesia yang baku	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100	50	Sedang
Menurut saya, penggunaan bahasa gaul tidak mengganggu kemampuan saya dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100	50	Sedang
											50	Sedang
Total Skor Jawaban Responden											**339**	
Rata-rata Skor Jawaban Responden											**42.4**	**Sedang**

Sumber: Olahan data primer, 2026

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat diketahui rata-rata skor jawaban responden dari tanggapan jawaban responden mengenai perkembangan bahasa gaul dengan

menggunakan 8 indikator diperoleh rata-rata skor sebesar 42,4 sehingga kriteria jawaban responden adalah sedang yaitu berada pada skala 39-50. Adapun diketahui skor dari kedua indikator penggunaan bahasa gaul yaitu 45 dengan kategori sedang, skor dari kedua indikator pemahaman istilah gaul yaitu 39,5 dengan kategori sedang, kemudian skor dari kedua indikator konteks penggunaan yaitu 35 dengan kategori sedang, dan selanjutnya skor dari kedua indikator pengaruh yaitu 50 dengan kategori sedang.

c) Deskripsi Hasil Rekaman

Tabel 9. Deskripsi Hasil Rekaman

No.	Kode Sampel	Bahasa Gaul	Jumlah
1.	001	*Anjay, Gais, Santuy, Mager, Gabut, OOTD, Healing, Bestie, Spill, Nolep. Gemoy, Sabi, Japri, Mantul, Kepo, Woles, GG, Auto, Sultan, BM.* Pertama kali mengenal dari game online dan TikTok.	10
2.	002	*Cuan, Flexing, FOMO, POV, Receh, Gas, Bucin, YGY, NT, Pansos.* Pertama kali mengenal dari Instagram dan YouTube.	10
3.	003	*Baper, Mager, Cie, Cuan, Healing, Sat-set, Gercep, Oke Gas, Nolep, Gokil.* Pertama kali mengenal dari teman dan Facebook.	10
4.	004	*Bestie, Spill, Bucin, Gabut, FYP, Random, Gaje, YGY, Receh, Crush.* Pertama kali mengenal dari TikTok dan Instagram.	10
5.	005	*Flexing, Healing, FOMO, Toxic, Overthinking, Valid, Literally, Related, Ghosting, Red Flag.* Pertama kali mengenal dari Twitter/X dan TikTok.	10
6.	006	*Mager, Kepo, Santuy, Cie, Gercep, Gas, Anjay, Gais, Gabut, Baper.* Pertama kali mengenal dari teman sekolah dan YouTube.	10
7.	007	*Spill, Healing, FYP, POV, OOTD, Bestie, Cuan, Auto, GG, Gokil.* Pertama kali mengenal dari TikTok dan Instagram Reels.	10
8.	008	*Sabi, Gaskeun, Sat-set, Gercep, BM, Woles, Mantul, Pansos,*	10

		Nolep, Random. Pertama kali mengenal dari teman dan komunitas game online.	
9.	009	*Bucin, Crush, FOMO, Healing, Mager, Gabut, YGY, Receh, Gaje, Bestie.* Pertama kali mengenal dari TikTok, Instagram, dan teman kampus.	10
10.	0010	*Gemoy, Sabi, Japri, Mantul, Kepo, Woles, GG, Auto, Sultan, BM.* Pertama kali mengenal dari game online dan TikTok.	10

Sumber : Data Primer, 2026

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data mengenai data penggunaan bahasa gaul terhadap 10 orang yang menjadi sampel penelitian. Terlihat bahwa setiap responden mampu menyebutkan sebanyak 10 bahasa gaul yang biasanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kosakata yang digunakan tidak hanya berasal dari lingkungan pertemanan, namun dipengaruhi oleh perkembangan media sosialdan teknologi digital. Terlihat bahwa banyaknya kosakata yang ada pada tabel di atas, menggambarkan bahwa responden cukup aktif menggunakan bahasa gaul dalam berbagai situasi, terutama saat berkomunikasi dengan teman , berinteraksi melalui media sosial, dan mengikuti tren yang ada di masyarakat.

3) Analisis Statistika Inferensial

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui model regresi suatu variabel penelitian tersebut apakah ada variabel pengganggu atau memiliki nilai residu distribusi data yang tidak normal. Berikut hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

P-Value	Taraf Signifikansi	Keterangan
0,119	0,05	Berdistribusi Normal

Sumber: Olahan data primer, 2026

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat diketahui bahwa pada hasil uji normalitas diperoleh *p-value* sebesar 0,119. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *p-value* 0,119 > taraf signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi liner sederhana. Metode regresi linier sederhana ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul. Untuk itu penulis sajikan hasil uji regresi linier sederhana berdasarkan tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	0,631	0,181		3,483	0,001
Media Sosial	0,735	0,085	0,667	8,685	0,000

Sumber: Olahan Data Primer, 2026

Berdasarkan tabel 10 di atas diketahui nilai koefisien dari persamaan regresi. Dalam kasus ini, persamaan regresi sederhana yang digunakan adalah:

$$\mathbf{Y = a + bX}$$

Dimana :

Y = Perkembangan Bahasa Gaul

X = Intensitas Penggunaan Media Sosial

Dari *output* didapatkan model persamaan regresi:

$$\mathbf{Y = 0{,}631 + 0{,}735\ X}$$

Koefisien-koefisien persamaan regresi linier sederhana di atas dapat diartikan bahwa koefisien regresi untuk konstan sebesar 0,631 menunjukan bahwa jika variabel intensitas penggunaan media sosial bernilai nol atau tetap maka akan meningkatkan perkembangan bahasa gaul sebesar 0,631 satuan atau sebesar 63,1%.

Variabel media sosial 0,735 menunjukkan bahwa jika variabel intensitas penggunaan media sosial meningkat 1 satuan maka akan meningkatkan perkembangan bahasa gaul sebesar 0,735 satuan atau sebesar 73,5%.

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel diatas, maka dapat dijelaskan bahwa variabel *independen* memiliki nilai signifikan (*probabilitas*) dibawah 0,05 dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel maka dari setiap variabel independen secara parsial memiliki pengaruh dan signifikan. Adapun nilai t tabel diperoleh dari rumus yang dapat dilihat sebagai berikut:

T tabel = (α/2, n-k-1)

= (0,05/2, 10 – 1 – 1)

= (0,25, 8) atau (Nilai Probabilitas, df)

= 0,70639 (Lampiran 4)

Ket: n = Jumlah Sampel

k = Jumlah Variabel Independen

α = 0,05

Dari hasil pengujian di atas variabel intensitas penggunaan media sosial (X) memiliki nilai t hitung sebesar 8,685 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000, dengan demikian nilai t-hitung > t-tabel (8,685 > 0,70639). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel intensitas penggunaan media sosial (X) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa gaul (Y) pada kalangan remaja di Desa Batusitanduk. Kriteria dalam perkembangan bahasa gaul adalah sebagai berikut:

a. Jika t-hitung > t-tabel maka H_o ditolak secara statistik adalah signifikan, dari hasil uji hipotesis nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05) berarti terdapat pengaruh yang erat antara intensitas penggunaan media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul.
b. Jika t-hitung < t-tabel maka H_o diterima, artinya secara statistik adalah tidak ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul.
c. Berdasarkan kriteria di atas maka H_o ditolak dan H_a diterima. Berarti intensitas penggunaan media sosial berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa gaul.

Dari hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas penggunaan media sosial berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa gaul.

4.2 Pembahasan

1. Intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja di Desa Batusitanduk

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja di Desa Batusitanduk saat ini masih tergolong sedang. Pada tingkat ini, remaja dinilai masih memiliki keseimbangan yang baik antara aktivitas dunia maya dan kehidupan nyata, seperti interaksi sosial, belajar, dan istirahat. Remaja di Desa Batusitanduk menggunakan media sosial (seperti Instagram, TikTok, atau WhatsApp) hanya untuk kebutuhan spesifik seperti mencari hiburan ringan, mengerjakan tugas, atau berkomunikasi dengan teman maupun keluarga. Adapun durasi penggunaan terdistribusi dan tidak dilakukan secara terus-menerus dalam satu waktu, sehingga tidak mengganggu waktu tidur atau aktivitas fisik. Remaja di Desa Batusitanduk tidak terlalu bergantung pada validasi daring, mampu membatasi konten yang dikonsumsi, serta terhindar dari gejala kecanduan maupun kecemasan berlebih (seperti *Fear of Missing Out* atau FOMO).

2. Bentuk-bentuk bahasa gaul yang berkembang di kalangan remaja di Desa Batusitanduk

Media sosial, khususnya TikTok memberikan platform bagi remaja di Desa Batusitanduk untuk bereksperimen dengan bahasa. Kata-kata baru, frasa, dan istilah (*slang*) diciptakan dan diadopsi dengan cepat, menambah lapisan baru dalam bahasa yang digunakan oleh para remaja tersebut. Selain itu, istilah yang sudah ada sering kali dimodifikasi untuk disesuaikan dengan konteks budaya baru. Contohnya, kata “receh,” yang dulunya berarti uang koin kecil, kini banyak digunakan untuk menyebut humor ringan atau lelucon yang dianggap tidak lucu. Perubahan makna ini mencerminkan fleksibilitas dan dinamika bahasa dalam beradaptasi dengan kebutuhan komunikasi yang berubah, serta menjadi tanda identitas kelompok tertentu seperti komunitas generasi Z dan Alpha. Dengan cara ini, setiap generasi menciptakan preferensi bahasa yang memperkuat rasa kebersamaan dan identitas dalam komunitas daring.

Selain menciptakan kosakata baru, media sosial juga mengubah makna kata-kata yang sudah ada. Seiring berjalannya waktu, kata-kata mengalami perubahan dalam penggunaan dan pemahaman. Misalnya, penggunaan singkatan dan akronim

semakin meningkat, seperti “LOL” (*laugh out loud*), “BTW” (by the way), “OTW” (*on the way*), dan “IYKYK” (if you know, you know). Singkatan ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan untuk berkomunikasi lebih cepat dan efisien di kalangan remaja di Desa Batusitanduk.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi bahasa gaul dari media sosial di kalangan remaja Desa Batusitanduk

Adopsi bahasa gaul di kalangan remaja sangat didorong oleh sifat alami media sosial yang cepat memviralkan tren. Faktor utamanya mencakup kebutuhan untuk diterima dalam kelompok (identitas)**,** efisiensi komunikasi digital**,** paparan budaya pop**,** serta kebebasan berekspresi yang menghilangkan kekakuan bahasa formal. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Remaja di Desa Batusitanduk, mereka menggunakan bahasa gaul untuk membangun identitas diri dan merasa terhubung dengan komunitas sebaya.

Mengikuti tren bahasa tertentu (seperti bahasa gaul khas TikTok atau platform pesan) memberikan rasa memiliki (*sense of belonging*) dalam lingkungan sosial mereka. Remaja di Desa Batusitanduk menggunakan bahasa gaul untuk merasa diterima dalam sebuah komunitas sebaya dan membedakan diri dari kelompok usia lainnya, selain itu masuknya unsur bahasa asing (seperti bahasa Inggris atau Korea) melalui film, musik, dan game yang dibagikan di media sosial memperkaya kosakata gaul remaja di Desa Batusitanduk tersebut.

4. Pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja di Desa Batusitanduk

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 8,685 dengan taraf signifikansi hasil sebesar 0,000 tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini intensitas penggunaan media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan bahasa gaul. Dari hasil penelitian ini, peneliti mengidentifikasi banyak dari remaja di Desa Batusitanduk yang memanfaatkan bahasa gaul sebagai bahasa komunikasi satu dengan yang lain. Dalam penelitian ini peneliti juga menemukan pengaruh kenapa media sosial menjadi salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi kemunculan bahasa gaul di media sosial. Di samping itu, pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan

bahasa gaul di media sosial oleh remaja di Desa Batusitanduk memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbahasa dan kemampuan literasi para penggunanya.

Media sosial mengakibatkan penyebaran bahasa gaul secara merata dan cepat, sehingga membuatnya lebih populer dan gampang digunakan. Penggunaan media sosial mempengaruhi remaja dalam menggunakkan bahasa gaul, dengan berbagai istilah baru dan singkatan-singkatan yang unik dan asing didengarkan hingga menjadi umum digunakan. Media sosial telah menjadi sarana untuk mempromosikan mempertahankan bahasa gaul pada remaja, sehingga memungkinkan penggunanya menemukan kata atau istilah baru untuk dipergunakan dalam interaksi satu sama lain. Media sosial telah mengubah cara remaja menggunakan bahasa gaul, dengan lebih banyak penekanan pada kreativias dan inovasi linguistik, hal ini menjadi dampak yang menjadikan pengguna bahasa gaul pada kalangan remaja di Desa Batusitanduk semakin banyak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tegar Januarva (2025) yang berjudul "Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja Kebumen", hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media sosial berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa gaul, dimana bahasa gaul tersebut terus berkembang dan terus memuncukan istilah-istilah yang unik dan khas. Selain itu, bahasa gaul juga menciptakan kata-kata singkatan, akronim, *slang* dan frasa yang unik dan kreatif. Dampak yang dihasilkan dari pengaruh media sosial terhadap perkembangan bahasa gaul di kalangan remaja Kebumen sangat terlihat dalam bahasa interaksi yang digunakan, bahkan itu sudah menjadi kebiasaan.

BAB V
KESMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan bahasa gaul. Dalam hal ini penggunaan media sosial mempengaruhi remaja dalam menggunakkan bahasa gaul, dengan berbagai istilah baru dan singkatan-singkatan yang unik dan asing didengarkan hingga menjadi umum digunakan. Media sosial telah menjadi sarana untuk mempromosikan dan mempertahankan bahasa gaul pada remaja, sehingga memungkinkan penggunanya menemukan kata atau istilah baru untuk dipergunakan dalam interaksi satu sama lain, selain itu media sosial telah mengubah cara remaja menggunakan bahasa gaul, dengan lebih banyak penekanan pada kreativias dan inovasi linguistik, hal ini menjadi dampak yang menjadikan pengguna bahasa gaul pada kalangan remaja di Desa Batusitanduk semakin banyak.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, saran yang dapat disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi remaja, diharapkan dapat menggunakan media sosial secara bijak dan tetap memperhatikan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam situasi formal, sehingga perkembangan bahasa gaul tidak mengurangi kemampuan berbahasa yang sesuai dengan kaidah.
2. Bagi orang tua, hendaknya lebih memperhatikan dan mengawasi aktivitas anak dalam menggunakan media sosial terutama dalam hal bahasa yang digunakan, agar remaja tetap mampu membedakan penggunaan bahasa gaul dan bahasa yang benar digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun di lingkungan pendidikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan sampel lebih banyak lagi untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, S. A., Hermawati, Y., Aziz, S., Setiawan, R., Hamidah;, Nugroho, A. D., Zubair, I., & Silviyanti, S. S. (2024). *Peran Media Sosial dalam Pembentukan Opini Publik*. NASMEDIA. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=FFtCEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=jenis-jenis+media+sosial&ots=gLCxn6VF5g&sig=o9KACExwPXQIANAgrPj_AC_zx_M&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis-jenis media sosial&f=false

Azizah, J., Inayah, N., Arifin, A. F., Akbar, M. R., Safitri, Z. A., Erina, A. R., & Arum, D. P. (2024). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja*.

Azizah, R. A. (2019). *Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja*. *5*(September), 33–39.

Bardi, Y., Namang, K. W., & Yefi, M. N. (2025). *Pengaruh Bahasa Gaul pada Kalangan Remaja*. *2021*, 136–145.

Dame, D., Hutauruk, R., Banjarnahor, E. T., Anatasya, W., Surip, M., Studi, P., Indonesia, S., & Medan, U. N. (2025). *Dinamika Bahasa Remaja di Media Sosial : Studi Kasus TikTok dan Instagram*. *1*(3), 457–467.

Fadilla, A. S., & Masyarakat, P. (2023). *Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Oleh Mahasiswa*. *3*(1), 1–9.

Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). *Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior*. *6*(1), 15–24.

Gusnayetti. (2021). Dampak Penggunaan Bahasa Gaul DI Kalangan Remaja Terhadap Bahasa Indonesia. *Ensiklopedia Social Review*, *3*(3), 275–281.

Indy, N., Wirata, T., & Rahadian, S. (2021). *Fenomena penggunaan bahasa slang dan nilai-nilai karakter pada mahasiswa*. *3*(2), 62–69.

Iswatiningsih, D., & Pangesti, F. (2021). Ekspresi remaja milenial melalui penggunaan bahasa gaul di media sosial. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *7*(2), 476–489.

Jannah, M., Putri, M., Safitri, H., Aprilia, S., & Fitriani, R. (2024). *Morfofonemik Dalam Bahasa Gaul : Dari Fonem Ke Fenomena Sosial*. *6*, 48–57.

Khrishananto, R., & Adriansyah, M. A. (2021). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram dan Konformitas Terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Generasi Z*. *9*(2), 323–336. https://doi.org/10.30872/psikoborneo

Laili, Syafi' Junadi, R. K. (2021). *Fenomena Bahasa Gaul Sebagai Kreativitas*

Linguistik Dalam Media Sosial Intagram Pada Era Milenial. *Jurnal Peneroka*, *01*(01), 68–89.

Mahathma Rizal Alhadad, L., & Hermina, D. (2025). *Desain penelitian survei*. *2*, 1016–1028.

Muty, A., Ami, N., Putri, C. D., Lubis, F., & Lestari, N. I. (2023). Faktor-Faktor Yang Membuat Maraknya Penggunaan Bahasa Asing Maupun Bahasa Gaul Dikalangan Anak Muda. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya(MORFOLOGI)*, *1*(4), 117–121.

Nabilah, D. F. (2025). *Pengaruh Fomo terhadap Kecanduan Media Sosial pada Kalangan Remaja*. *8*, 59–69.

Ndraha, L., Elsa, D., Ginting, P., Hura, A. K., Amal, N., & Harefa, J. (2024). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan*. *3*, 3610–3616.

Novarya, Nurachman, A., & Purwaka, A. (2020). Pengaruh Bahasa Gaul Terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia pada Siswa SMP Nusantara Palangkaraya Tahun 2020. *Jurnal Pendidikan*, *21*(2), 92–104.

Olla, W., Hartati, I., & Ajmain. (2024). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja di SMP Negeri 1 Simpang Ulim. *Public Health Journal (PHJ)*, *1*(3), 61–76.

Pitaloka, A. S., Rifai, A., & Utami, H. R. (2025). Bahasa Gaul di Media Sosial WhatsApp Ditinjau dari Wujud dan Makna. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *4*(1), 4085–4092.

Pranyoto, Y. H., & Geli, S. (2020). *Pengaru Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus. Merauke*. *VIII*(1), 30–45.

Purwa, I. B. G. (2022). *Pemanfaatan Media Sosial*. *2*(1), 49–58.

L A M P I R A N

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Kuisioner ini digunakan sebagai bahan penyusunan Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Bahasa Gaul Di Kalangan Remaja Di Desa Batusitanduk"** Oleh Ega Asir (2201403024), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo.

Dengan ini, saya mohon kesediaan anda untuk mengisi daftar kuisioner yang diberikan. Informasi yang bapak/ibu berikan merupakan bantuan yang sangat berarti bagi saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Atas bantuan dan perhatian anda, saya ucapkan terima kasih.

No. Responden : _____

I. IDENTITAS RESPONDEN

a. Nama Responden :

b. Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki
☐ Perempuan

c. Umur :

d. Tingkat Pendidikan : ☐ SMP ☐ S1
☐ SMA ☐ S2

e. Durasi Penggunaan Media Sosial : ☐ < 3 Jam ☐ > 5 Jam
☐ 3-5 Jam

II. PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

a. Memberikan pernyataan dengan jujur dan benar.
b. Bacalah terlebih dahulu pernyataan dengan cermat sebelum anda memulai untuk menjawabnya.
c. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda (√) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling benar.
d. Berilah tanda (√) pada kolom yang paling sesuai dengan pilihan Anda. Setiap responden diharapkan memilih hanya 1 jawaban.

Keterangan Skor Penilaian :

a. 5 = Sangat Setuju (SS)
b. 4 = Setuju (S)
c. 3 = Ragu-Ragu (RR)
d. 2 = Tidak Setuju (TS)
e. 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Variabel Media Sosial (X)

No.	Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS
1.	**Intensitas Penggunaan**					
	1. Saya menghabiskan menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam sehari untuk bermain media sosial					
	2. Saya membuka media sosial lebih dari 5 kali dalam sehari					
2.	**Frekuensi Akses**					
	3. Saya menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan teman minimal sekali dalam sehari					
	4. Saya secara rutin memantau tren atau berita terbaru melalui media sosial setiap harinya					
3.	**Jenis Aktivitas**					
	5. Dengan menggunakan media sosial saya mampu berinteraksi dengan teman dan membangun relasi					
	6. Media sosial memudahkan saya untuk bersosialisasi dan berekspresi menggunakan bahasa gaul					
4.	**Tingkat Paparan**					
	7. Saya sering menunda pekerjaan atau tugas karena terlalu asyik bermain media sosial					
	8. Saya kesulitan mengontrol antara penggunaan bahasa formal dan bahasa gaul saat menggunkan media sosial					

Variabel Perkembangan Bahasa Gaul (Y)

No.	Pernyataan	STS	TS	RR	S	SS
1.	**Intensitas Penggunaan** 1. Saya lebih sering berkomunikasi menggunakan bahasa gaul dibandingkan bahasa Indonesia baku					
	2. Saya selalu menyelipkan istilah bahasa gaul saat mengobrol di media sosial (Instagram, TikTok, dll)					
2.	**Pemahaman Istilah Gaul** 3. Saya memahami dengan baik arti dari istilah atau singkatan gaul yang sedang viral					
	4. Saya merasa sangat mudah memahami arti dari istilah-istilah gaul baru yang sedang tren di media sosial					
3.	**Konteks Penggunaan** 5. Saya mengetahui kapan harus menggunakannya (dengan teman sebaya) dan kapan harus menghindarinya (dalam situasi formal/akademik)					
	6. Saya memahami kapan bahasa gaul digunakan untuk mengekspresikan kedekatan, membangun identitas kelompok, atau sekadar gaya					
4.	**Pengaruh** 7. Perkembangan bahasa gaul merusak tatanan bahasa Indonesia yang baku					
	8. Menurut saya, penggunaan bahasa gaul tidak mengganggu kemampuan saya dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar					

Lampiran 2. Identitas Responden

No.	Nama	Jenis Kelamin	Umur (Tahun)	Pendidikan	Durasi Penggunaan Media Sosial (Perhari)
1.	Indah	P	17	SMA	5 Jam
2.	Widia	P	20	S1	6 Jam
3.	Angga	L	13	SMP	2 Jam
4.	Wahyu	L	15	SMP	3 Jam
5.	Andini	P	14	SMP	3 Jam
6	Andika	L	17	SMA	4 Jam
7.	Agung	L	20	SMA	7 Jam
8.	Fitra	P	21	SMA	7 Jam
9.	Wantika	P	21	SMA	6 Jam
10.	Susi	P	21	SMA	6 Jam

Lampiran 3.Output Uji SPSS

a. Karakteristik Responden

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	4	40.0	40.0	41.1
	P	6	60.0	60.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13-17	3	30.0	30.0	50.4
	18-21	7	70.0	70.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP	3	30.0	30.0	41.7
	SMA	2	20.0	20.0	100.0
	S1	5	20.0	20.0	
	Total	10	100.0	100.0	

Durasi Penggunaan Media Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 3	1	10.0	10.0	11.3
	3-5	4	40.0	40.0	40.7
	> 5	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

b. Frekuensi Jawaban Responden

Variabel Media Sosial (X)

Media Sosial_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	50.0	50.0	61.1
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Media Sosial_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	50.0	50.0	61.1
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Media Sosial_3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	20.0	20.0	25.1
	Tidak Setuju	2	20.0	20.0	35.4
	Ragu-Ragu	5	50.0	50.0	67.9
	Setuju	1	10.0	10.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Media Sosial_4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	50.0	50.0	61.1
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Media Sosial_5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	50.0	50.0	82.9
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Media Sosial_6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	30.0	30.0	65.8
	Tidak Setuju	2	20.0	20.0	25.6
	Ragu-Ragu	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Media Sosial_7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	20.0	20.0	35.1
	Tidak Setuju	2	20.0	20.0	45.4
	Setuju	1	10.0	10.0	49.9
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Media Sosial_8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	20.0	20.0	55.2
	Tidak Setuju	2	20.0	20.0	35.5
	Ragu-Ragu	5	50.0	50.0	67.9
	Setuju	1	10.0	10.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Variabel Perkembangan Bahasa Gaul (Y)

Perkembangan Bahasa Gaul_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	50.0	50.0	61.6
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Perkembangan Bahasa Gaul_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	50.0	50.0	51.9
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Perkembangan Bahasa Gaul_3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	10	100.0	100.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Perkembangan Bahasa Gaul_4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	11.2
	Tidak Setuju	2	20.0	20.0	35.5
	Ragu-Ragu	5	50.0	50.0	67.9
	Setuju	2	20.0	20.0	22.9
	Sangat Setuju	1	10.0	10.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Perkembangan Bahasa Gaul_5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	5	50.0	50.0	61.6
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Perkembangan Bahasa Gaul_6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	50.0	50.0	66.9
	Ragu-Ragu	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Perkembangan Bahasa Gaul_7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	10	100.0	100.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Perkembangan Bahasa Gaul_8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	10	100.0	100.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

c. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Perkembangan Bahasa Gaul	.091	10	.200[a]	.963	10	0.119

* This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Signifincance Correction

d. Uji Hipotesis Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.631	.181		3.483	.001
	X	.735	.085	.667	8.685	.000

a. Dependent Variable: Perkembangan Bahasa Gaul

Lampiran 4. T Tabel

Tabel t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370

D
O
K
U
M
E
N
T
A
S
I





