

KESALAHAN MORFOLOGIS PADA KANAL YOUTUBE GAMING SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Sri Maryani¹, Fikri Hakim², Ai Siti Nurjamilah³, Iis Lisnawati⁴

Universitas Siliwangi, Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Tasikmalaya, Jawa Barat

srimaryani@unsil.ac.id

ABSTRAK: Perkembangan teknologi digital, khususnya platform YouTube Gaming, telah membawa perubahan signifikan dalam industri hiburan dan komunikasi. Namun, penggunaan bahasa yang tidak formal dan tidak baku dalam konten gaming menjadi fenomena yang mengkhawatirkan, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesalahan morfologis pada kanal YouTube Gaming dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data dari 31 kanal YouTube Gaming dan 61 konten video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesalahan morfologis dominan terjadi dalam bentuk afiksasi (prefiks, sufiks, dan konfiks), reduplikasi, serta penggunaan kata dasar yang tidak baku. Kesalahan-kesalahan ini mencerminkan dominasi bahasa informal dan tidak baku dalam konten gaming, yang dipengaruhi oleh kecepatan komunikasi, gaya bahasa santai, dan kebiasaan kreator konten. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa kesalahan morfologis berpotensi berdampak negatif pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya bagi anak-anak dan remaja. Namun, konten YouTube Gaming juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran bahasa yang interaktif jika digunakan dengan tepat. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dalam konten gaming, serta pemanfaatan konten tersebut sebagai media pembelajaran yang inovatif.

KATA KUNCI: *afiksasi; bahasa informal; kesalahan morfologis; media digital, pembelajaran bahasa, YouTube Gaming*

MORPHOLOGICAL ERRORS IN YOUTUBE GAMING CHANNELS AND THEIR IMPLICATIONS FOR LEARNING INDONESIAN LANGUAGE

ABSTRACT: *The development of digital technology, particularly the YouTube Gaming platform, has brought significant changes to the entertainment and communication industries. However, the use of informal and non-standard language in gaming content has become a concerning phenomenon, especially in the context of Indonesian language learning. This study aims to analyze morphological errors in YouTube Gaming channels and their implications for Indonesian language learning. The research method used is qualitative descriptive analysis, with data collected from 31 YouTube Gaming channels and 61 video contents. The results show that morphological errors predominantly occur in the form of affixation (prefixes, suffixes, and confixes), reduplication, and the use of non-standard base words. These errors reflect the dominance of informal and non-standard language in gaming content, influenced by the speed of communication, casual language style, and the habits of content creators. The implications of this research indicate that morphological errors have the potential to negatively impact Indonesian language learning, especially for children and adolescents. However, YouTube Gaming content also has the potential to be an interactive language learning medium if used appropriately. The conclusion of this study emphasizes the importance of using language that complies with Indonesian language rules in gaming content, as well as utilizing such content as an innovative learning medium.*

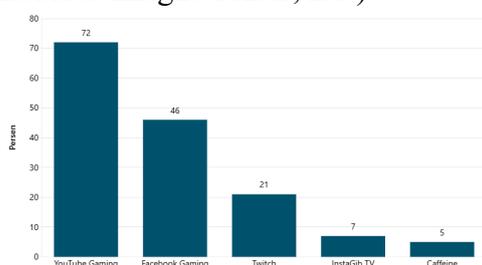
KEYWORDS: *affixation; informal language; morphological errors; digital media, language learning, YouTube Gaming*

Diterima:
2025-02-14Direvisi:
2025-03-17Disetujui:
2025-03-29Dipublikasi:
2025-03-30

Pustaka : Maryani, S., Hakim, F., Nurjamilah, A. S., & Lisnawati, I. (2025). Kesalahan morfologis pada kanal YouTube gaming serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 21(1), halaman 264-283.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memicu fenomena yang signifikan dalam industri hiburan. Sebagai platform berbagi video terbesar di dunia, YouTube telah menjadi medium yang efektif bagi kreator konten gaming untuk menyebarkan pengalaman dan pengetahuan mereka berkaitan dengan permainan. YouTube Gaming menjadi platform *streaming game* paling populer di Indonesia dengan 72%. Kemudian, Facebook Gaming menyusul dengan 46% dan Twitch dengan 21%. Sementara itu, platform InstaGib TV dan Caffeine hanya diketahui oleh kurang dari 10% responden (Katadata Insight Center, n.d.).



Gambar 1. Platform Streaming Gim Terpopuler di Indonesia

YouTube menyediakan video, musik, film pendek dan dokumenter, rekaman audio, trailer film, streaming langsung, dan video pendidikan (Mozes, 2020, hlm. 120). YouTube Gaming adalah platform berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, berbagi, dan menonton konten yang terkait dengan video permainan, termasuk *walkthrough*, *review*

game, tutorial, *live streaming*, dan lain-lain. Platform ini memungkinkan kreator konten untuk membagikan pengalaman dan pengetahuan mereka tentang video permainan, serta berinteraksi dengan pemirsa melalui komentar, like, dan subscribe

Penggunaan bahasa pada kanal YouTube Gaming telah menjadi fenomena yang menarik perhatian. Banyak kanal YouTube Gaming yang memiliki jumlah pelanggan yang besar dan aktif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi bahasa yang intensif. Contohnya, kanal YouTube seperti "Windah Basudara" dan "Gerrard Wijaya" memiliki jutaan pelanggan dan tayangan yang sangat banyak. Namun, di balik popularitasnya, terdapat kekhawatiran tentang penggunaan bahasa yang tidak tepat pada kanal-kanal tersebut.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa banyak kanal YouTube Gaming yang menggunakan bahasa yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Kesalahan berbahasa mengacu pada penggunaan bahasa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, yang tidak sesuai dengan faktor-faktor komunikasi, norma sosial, atau aturan tata bahasa Indonesia. Hal ini mencakup kesalahan dalam penggunaan kata, penyusunan kalimat, serta penerapan ejaan yang bertentangan dengan sistem ejaan yang diatur dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. (Setyawati, 2010, hlm. 13). Hal ini dapat

berdampak negatif pada pembelajaran bahasa Indonesia, terutama bagi anak-anak dan remaja yang merupakan target utama kanal-kanal tersebut. Analisis kesalahan merupakan jenis analisis linguistik yang berfokus pada kesalahan yang dibuat pembelajar. (Khansir, 2012, hlm. 1029)

Kesalahan morfologi merupakan salah satu jenis kesalahan berbahasa yang paling sering dijumpai di media sosial, terutama akibat karakter komunikasi daring yang cenderung informal dan spontan. Kesalahan ini terjadi ketika pengguna menggunakan struktur dan aturan kata yang tidak tepat. Hal ini mencakup penggunaan kata yang salah, penulisan yang buruk, pemilihan kata yang tidak tepat, atau penggunaan bentuk kata yang tidak sesuai.

Kesalahan morfologis adalah bagian alami dari proses pembelajaran bahasa. Kesalahan morfologis seringkali muncul dalam proses pembelajaran bahasa, baik itu bahasa pertama (L1) maupun bahasa kedua (L2) (Rahmawati, dkk, 2024, hlm. 35). Morfologi merupakan cabang ilmu bahasa yang mempelajari aspek-aspek kata, termasuk perubahan bentuk kata yang memengaruhi jenis dan makna kata. Bidang ini juga membahas fungsi perubahan bentuk kata, baik dari segi gramatikal maupun semantik (Ramlan, 2009, hlm. 21). Menurut Maulindah & Uswati (2019, hlm.127). Proses morfologis melibatkan pembentukan kata dari bentuk dasar dengan cara menambahkan afiks (afiksasi), menggandakan kata (reduplikasi), serta menggabungkan beberapa kata (komposisi atau pemajemukan)

Menurut Khoirunisa, Aulia, & Afkar (2024, hlm. 13), kesalahan

morfologis tidak hanya mencerminkan ketidaktahuan penutur terhadap kaidah kebahasaan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor interaksi linguistik dalam ruang digital yang cenderung informal dan cepat. dinamika komunikasi di kanal-kanal seperti media sosial atau platform pesan instan mendorong penutur untuk mengutamakan kecepatan penyampaian pesan ketimbang ketepatan struktur. Hal ini menciptakan kebiasaan menggunakan bentuk kata yang disederhanakan atau terpengaruh dialek lisan, sehingga aturan morfologi seperti penambahan imbuhan ber- atau me- kerap diabaikan. Lebih jauh, maraknya penggunaan kata tidak baku dalam konten digital—seperti "bener" alih-alih "benar"—memperkuat normalisasi kesalahan tersebut, mengikis kesadaran akan bentuk standar dalam ranah formal.

Menurut Yuniza, Dwiastuty, & Prasetyo (2020, hlm. 325) ada beberapa jenis kesalahan morfologis yang umum terjadi. Salah satunya adalah penggunaan afiks yang salah. Kesalahan ini terjadi ketika afiks (seperti prefiks, sufiks, atau infiks) digunakan secara tidak tepat. Kesalahan dalam penggabungan kata juga sering dijumpai. Kesalahan ini melibatkan penggunaan kata yang salah dalam konstruksi frasa atau kalimat. Selain itu, penghilangan morfem juga merupakan jenis kesalahan morfologis yang umum terjadi. Kesalahan ini terjadi ketika morfem penting dalam sebuah kata dihilangkan, sehingga mengubah makna kata tersebut. Menurut Putri, dkk (2023, hlm. 13) kesalahan berbahasa dalam kajian morfologi terdiri atas kesalahan afiksasi, kesalahan reduplikasi, dan kesalahan pemajemukan. Karakteristik yang paling mencolok dari bahasa dalam Game Online adalah kecenderungan para

pemain untuk menggunakan singkatan atau pemendekan kata selama bermain (Hermawan, dkk, 2020, hlm.9).

Kesalahan morfologis dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa seseorang (Pertiwi & Assidik, 2024, hlm. 86). Kesalahan morfologis, seperti penggunaan imbuhan yang tidak tepat atau pembentukan kata yang salah, dapat mengurangi kejelasan pesan yang disampaikan. Hal ini terutama terlihat pada pelajar bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua. Kesalahan tersebut sering kali mengganggu pemahaman pembaca atau pendengar. Penggunaan bahasa yang tidak tepat dapat berdampak negatif pada pembelajaran bahasa (Dewi, dkk, 2023, hlm.1553).

Kesalahan morfologis pada kanal YouTube Gaming dapat berdampak negatif pada pembelajaran bahasa Indonesia. Anak-anak dan remaja yang merupakan target utama kanal-kanal komposisi atau pemajemukan), pembubuhan afiks (afiksasi), dan tersebut dapat terpengaruh oleh penggunaan bahasa yang tidak tepat dan kesalahan morfologis. Analisis kesalahan berbahasa morfologi dalam komentar warga internet pada media sosial menjadi penting karena melibatkan sejumlah besar pengguna dan interaksi yang terjadi setiap hari. (Kusnanda & Risnawaty, 2024, hlm. 2476).

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan teori yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat kesalahan morfologis pada kanal YouTube games online? Apakah kesalahan morfologis pada kanal YouTube Gaming berdampak negatif pada pembelajaran bahasa Indonesia? Bagaimana implikasi kesalahan morfologis pada kanal

YouTube Gaming terhadap pembelajaran bahasa Indonesia bagi anak-anak dan remaja? Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang penggunaan bahasa pada kanal YouTube Gaming dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesalahan morfologis pada kanal YouTube Gaming dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena kesalahan morfologis pada kanal YouTube Gaming dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Data penelitian yang digunakan adalah data tekstual yang diperoleh dari kanal YouTube gaming, berupa transkrip video, komentar, dan deskripsi video yang mengandung kesalahan morfologis.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemilihan kanal YouTube Gaming yang akan diteliti, pengumpulan data tekstual dari kanal YouTube Gaming yang telah dipilih, dan transkripsi data tekstual yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan cara analisis morfologis untuk mengidentifikasi kesalahan morfologis pada data tekstual yang diperoleh, analisis konteks untuk memahami implikasi kesalahan morfologis terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, dan penggunaan teori morfologi dan pembelajaran bahasa untuk memahami fenomena kesalahan morfologis pada kanal YouTube games online. Dengan menggunakan metode

penelitian ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang fenomena kesalahan morfologis pada kanal YouTube Gaming dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengumpulkan data dari 31 channel YouTube yang berfokus pada game online, dengan total 61 konten video yang diamati. Data ini mencakup sampel kalimat, data kesalahan, jenis kesalahan, dan perbaikannya.

Tabel 01. Analisis Kesalahan Morfologis dan Perbaikan

| No | Kalimat Asli | Kesalahan | Perbaikan | Jenis Kesalahan |
|----|---|---|--------------------------|--------------------------|
| 1 | "Sudah, sudah, mobil e legend makin lama makin ancur. Game penuh bot biar keliatan rame." | "ancur", (tidak baku), "keliatan" (tidak baku) | "hancur", "kelihatan" | Kata Dasar Tidak Baku |
| 2 | "kamu liat ya." | "liat" (tidak baku) | "lihat" | Kata Dasar Tidak Baku |
| 3 | "mental nya rasya" | "bener" (tidak | "benar", "ment | Kata Dasar Tidak |

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| | bener bener keras. " | baku), "ment al nya" (spasi tidak perlu) | alnya" | Baku, Penulis an |
| 4 | "liat berapa taun bang." | "liat" (tidak baku), "taun" (tidak baku) | "lihat" , "tahun" " | Kata Dasar Tidak Baku |
| 5 | "menakan ngkan mplif season 14." | "kan" (tidak perlu), "mplif" (penulisan singkatan) | "Mena ng MPL IF Season 14." | Penulis an |
| 6 | "Yang akan ditand ingka n secara offline ada tangga l 15 desem ber 2024." | "dese mber" (huruf kecil) | "Dese mber" | Penulis an |
| 7 | "Enak nya nih push denga n kawan kawan juga gays" | "gays" (tidak baku), "kawan n kawan (tanpa tanda hubun | "tema n- teman ", "kawan n- kawan " " | Kata Dasar Tidak Baku, Penulis an |

| | | | | | | | | | |
|----|--|--|---|--|--|--|--|--|------------|
| | yaa." g) | | | | | | | | |
| 8 | "Messi yang bakal kita dapati n tuh messi berapa gays." | "bakal", (tidak baku), "dapat", "dapat in" (tidak baku), "gays" (tidak baku) | "akan", ", "dapat kan", "tema n-teman", " | Kata Dasar Tidak Baku, Afiksa si (Sufiks) | | | | | |
| 9 | "Gays apakah saatnya menda pat trio MSN nih gays." | "gays" (tidak baku) | "tema n-teman", " | Kata Dasar Tidak Baku | | | | | |
| 10 | "Oke gays kita pake hero nana ya." | "gays" (tidak baku), "pake" (tidak baku) | "tema n-teman", ", "pakai", " | Kata Dasar Tidak Baku | | | | | |
| 11 | "Bang lu nyada r gak si, evos capital angkat piala 4 tahun yang lalu." | "lu" (tidak baku), "nyada r" (tidak baku), "gak" (tidak baku) | "kamu", ", "sadar", ", "tidak" | Kata Dasar Tidak Baku | | | | | |
| 12 | "Enak lo | "lo" (tidak | "kamu", ", | Kata Dasar | | | | | |
| | pacara n peluk peluk becan da an." | baku), "becan da an" (tidak baku) | | | | | | | Tidak Baku |
| 13 | "Sudah prusta si nih wkwk wk." | "prust asi" (tidak baku) | "frusta si" | Kata Dasar Tidak Baku | | | | | |
| 14 | "Kita diman faatin disini wkwk wk." | "dima nfaatin", (tidak baku), "disini" | "dima nfaatk an", "di sini" | Afiksa si (Sufiks), Penu lisan | | | | | |
| 15 | "kekn ya Anya yang jahat." | "kekn ya" (tidak baku) | "kayak nya" | Kata Dasar Tidak Baku | | | | | |
| 16 | "Bebe rapa hari ini 4-5 hari aku perhat iin chinca u live tengah mala m mulu." | "perha tiin" (tidak baku), "mulu" (tidak baku) | "perha tikan", "melu u" | Afiksa si (Sufiks), Kata Dasar Tidak Baku | | | | | |
| 17 | "kecil n | "kecil n" (tidak | "kecil kan" | Afiksa si | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|-----------------|---|---|---|--------------------------------|
| | suara game bang." | (tidak baku) | (Sufiks) | | (tidak baku) | | Baku | | |
| 18 | "itu kalo dimai nin lagi bisa balik epic lagi riski bot." | "kalo" (tidak baku), "dimai nin" (tidak baku) | "kalau ", "dimai nkan" Afiksa si (Sufiks) | Kata Dasar Tidak Baku, Afiksa si (Sufiks) | 23 | "nah energ y gaes kence ng." | "gaes" (tidak baku), "kence ng" (tidak baku) | "tema n- teman ", "kuat" | Kata Dasar Tidak Baku |
| 19 | "Lapo rin mpl ke admin Gerin dra." | "lapori n" (tidak baku) | "lapor kan" Afiksa si (Sufiks) | Afiksa si (Sufiks) | 24 | "yah gua ilang." | "gua" (tidak baku), "ilang" (tidak baku) | "saya" , "hilan g" | Kata Dasar Tidak Baku |
| 20 | "dia gak keliata n." | "gak" (tidak baku), "keliat an" (tidak baku) | "tidak" , "kelih atan" | Kata Dasar Tidak Baku | 25 | "Ada empat karakt er untuk sekara ng yang bisa kalian maini n." | "maini n" (tidak baku) | "main kan" Afiksa si (Sufiks) | Afiksa si (Sufiks) |
| 21 | "gila skay picer level 85, dia nyarii n cok." | "skay" (tidak baku), "nyarii n" (tidak baku), "cok" (tidak baku) | "sih", "menc ari", "sih" Afiksa si (Sufiks) | Kata Dasar Tidak Baku, Afiksa si (Sufiks) | 26 | "untuk kidsny a sendir i itu ada efekn ya masin g- masin g ya temen - temen. " | "kidsn ya" (tidak baku), "teme n- temen " (tidak baku) | "anak- anak", "tema n- teman " | Kata Dasar Tidak Baku |
| 22 | "ngeb uuff nya kok cepat. " | "ngeb uuff" (tidak baku), "cepat " | "mem beri buff", "cepat " | Afiksa si (Prefik s), Kat a Dasar Tidak | 27 | "Dia " | "dima " | "di " | Penulis |

| | | | | | | | | | |
|-----------|--|--|--|--|-----------|--|--|---|--|
| | lempa r diman a ya tadi gue gak merha tiin." | na" (tidak baku), "gue" (tidak baku), "merh atiin" (tidak baku) | mana" , "saya" , "mem perhati kan" | an, Kat a Dasar Tidak Baku, Afiksa si (Sufiks) | 31 | "Rugi mahal banget lagi guys 250 sekali spin, Eh entar dulu guys yang itu entar dulu mahal. " | "guys" (tidak baku), "entar" (tidak baku) | "tema n- teman ", "tungg u" | Kata Dasar Tidak Baku |
| 28 | "Kan bisa bahay ain orang lain kayak gini." | "bahay ain" (tidak baku) | "mem bahay akan" | Afiksa si (Sufiks) | | | | | |
| 29 | "OOO Pake obor hitam guys yuk kita nyalai n, nyalai n yaaa." | "pake" (tidak baku), "guys" (tidak baku), "nyala in" (tidak baku) | "pakai ", "tema n- teman ", "meny alakan " | Kata Dasar Tidak Baku, Afiksa si (Sufiks) | 32 | "Zona oke zona zona, eh cara idupin giman a guys." | "idupi n" (tidak baku), "guys" (tidak baku) | "hidup kan", "tema n- teman " | Afiksa si (Sufiks) , Kata Dasar Tidak Baku |
| 30 | "Wuih h HAH? bisa lengka pin karakt er serius ? kayak lego marve l ?" | "lengka pin" (tidak baku) | "mele ngkapi " | Afiksa si (Sufiks) | 33 | "Nem bak angin kalian nemba k angin. " | "nemb ak" (tidak baku) | "mene mbak" | Afiksa si (Prefiks) |
| | | | | | 34 | "dari tadi lu nemba kin gue ya." | "lu" (tidak baku), "nemb akin" (tidak baku), | "kamu ", "mene mbaki ", "saya" | Kata Dasar Tidak Baku, Afiksa si (Sufiks |

| | | | | | | | | | |
|----|---|---|-------------------------------|--|--------------|---|---|--------------------------------|--|
| | | "gue" (tidak baku) |) | | (2:28). " | (tidak baku) | | | |
| 35 | "awas aja kau mere mehin pula." | "mere mehin" (tidak baku) | "mere mehkan" | Afiksasi (Sufiks) | 41 | "game -game dengan tema horor jepang tuh serem guys (2:34)." | "tuh" (tidak baku), "guys" (tidak baku) | "itu", "teman" | Kata Dasar Tidak Baku |
| 36 | "udah gw matiin hidupi loncen g udah 5 kali lebih tetep." | "gw" (tidak baku), "matii n" (tidak baku) | "saya", "matikan", "hidupkan" | Kata Dasar Tidak Baku, Afiksasi (Sufiks) | 42 | "kena pa aku meng usik dan juga nguru sin pesan yang kuteri ma (2:55)." | "ngurusin" (tidak baku) | "mengurus" | Afiksasi (Sufiks) |
| 37 | "biar bisa lurusi kaki." | "lurusin" (tidak baku) | "meluruskan" | Afiksasi (Sufiks) | 43 | "disini mama ng marko cop bakalan meng konte k-kontek k." (tidak baku) | "disini" (tidak baku), "bakalan" (tidak baku), "mengkontek" | "di sini", "akan", "mengontek" | Penulisan, Kata Dasar Tidak Baku, Afiksasi (Konfiks) |
| 38 | "ini tuh game yang pernah mainin (0:28)." | "mainin" (tidak baku) | "mainkan" | Afiksasi (Sufiks) | 44 | "keatas dulu" | "keatas" | "keatas", | Penulisan, Kata |
| 39 | "jadi ketuke r gitu (2:34)." | "ketuker" (tidak baku) | "tertukar" | Kata Dasar Tidak Baku | | | | | |
| 40 | "temen-temen ya" | "temen" | "teman" | Kata Dasar Tidak Baku | | | | | |

| | | | | | | | | |
|----|---------------------------------------|--|-------------------------------|-----------------------|--|--------------|--|--|
| | nih ada pensil ongan diatas. " | (tidak baku), "penzi longan " (tidak baku) | "penjil atan" | a Dasar Tidak Baku | | (tidak baku) | | |
| 45 | "kita majui n minio nnya boy." | "majui n" (tidak baku) | "maju kan" | Afiksa si (Sufiks) | | 51 | "di mobil e legend s ada maina n dino di ff ada gk?" | "gk" (tidak baku) "tidak" Kata Dasar Tidak Baku |
| 46 | "hati hati perco mebac kan dunia wi." | "perco mebac kan" (tidak baku) | "come back" atau "pemu lihan" | Kata Dasar Tidak Baku | | 52 | "ulti franco cuma buat gw." | "cuma " (tidak baku), "gw" (tidak baku) "hanya ", "saya" Kata Dasar Tidak Baku |
| 47 | "langs ung aja di gaske un." | "gaske un" (tidak baku) | "digas " | Kata Dasar Tidak Baku | | 53 | "kang begal. " | - "kang begal" (jika merujuk pada istilah khusus) |
| 48 | "6 taon yg lalu." | "taon" (tidak baku), "yg" (tidak baku) | "tahun ", "yang" | Kata Dasar Tidak Baku | | 54 | "cara dapeti n item kunin g." | "dapet in" (tidak baku) "mend apatka n" Afiksa si (Sufiks) |
| 49 | "sama sekali sampe skrng. " | "samp e" (tidak baku), "skrng " (tidak baku) | "samp ai", "sekar ang" | Kata Dasar Tidak Baku | | 55 | "ini kang begal ini kang begal guys." | "guys" (tidak baku) "tema n- teman " Kata Dasar Tidak Baku |
| 50 | "kalo nggak ada ulti." | "kalo" (tidak baku), "ngga k" | "kalau ", "tidak" | Kata Dasar Tidak Baku | | 56 | "gua ikut naik ya." | "gua" (tidak baku) "saya" Kata Dasar Tidak Baku |

| | | | | | |
|----|--|-------------------------|-----------------|-----------------------|---|
| 57 | "anjay iq tinggi." | "anjay " | "wah" | Kata Dasar Tidak Baku | aku yang di kenain kepala pakai awm." |
| 58 | "udah lama banget kagak mcl." | "kagak " | "tidak" | Kata Dasar Tidak Baku | 64 "Enak bg laning bruno pke layla, klo rank dbawa h glory sih bg heheh e klo glory keatas agak susah positi oning ama jagain laylan ya." |
| 59 | "ehh salah pantu n gua." | "gua" (tidak baku) | "saya" | Kata Dasar Tidak Baku | "pke" (tidak baku), "klo" (tidak baku), "dbaw ah" (tidak baku), "ama" (tidak baku), "jagai n" (tidak baku) |
| 60 | "bikin full meta mcl." | "bikin " | "buat" | Kata Dasar Tidak Baku | "pakai ", "kalau ", "di bawah ", "sama ", "menj aga" |
| 61 | "kita mau coba dapeti n piala emas." | "dapet in" (tidak baku) | "mend apatka n" | Afiksa si (Sufiks) | |
| 62 | "ngese lin lu sumpa h botak." | "lu" (tidak baku) | "kamu " | Kata Dasar Tidak Baku | |
| 63 | "Akhirnya obit main ff. Aku pernah nonton punya obit ada | "di kenain " | "kena" | Afiksa si (Konfiks) | 65 "Aku tidak pernah bosen nonton vidio kamu bang." |
| | | (tidak baku) | | | 66 "Bang aku selalu |

| | | | | |
|----|--|--|---------------------------|--------------------------------|
| | nonto n vidio lu nama guaO P~M1 887." | baku), "lu" (tidak baku), "gua" (tidak baku) | ", "saya" | Baku |
| 67 | "judol tengge lem wkwk. " | "judol " (tidak baku) | "judi online " " | Kata Dasar Tidak Baku |
| 68 | "setop judol. " | "judol " (tidak baku) | "judi online " " | Kata Dasar Tidak Baku |

Keterangan Tabel:

1. **Kalimat Asli:** Kalimat yang mengandung kesalahan.
2. **Kesalahan:** Bagian yang salah dalam kalimat.
3. **Perbaikan:** Bentuk yang benar sesuai kaidah bahasa Indonesia.
4. **Jenis Kesalahan:** Kategori kesalahan morfologis atau penulisan.

Berdasarkan analisis terhadap 68 contoh kalimat yang digunakan oleh *gamer* pada kanal YouTube Gaming, ditemukan bahwa kesalahan morfologis dominan terjadi dalam bentuk afiksasi (prefiks, sufiks, dan konfiks), reduplikasi, serta penggunaan kata dasar yang tidak baku.

Tabel 1 menunjukkan distribusi kesalahan morfologis dan penulisan yang ditemukan dalam konten YouTube Gaming.

Tabel 2. Persentase Kesalahan Morfologis Berdasarkan Jenis Kesalahan

| No. | Jenis Kesalahan | Jumlah Kesalahan | Persentase (%) |
|-----|-----------------|------------------|----------------|
|-----|-----------------|------------------|----------------|

| | n | an | |
|--------|--|----|-------|
| 1 | Afiksasi (Prefiks, Sufiks, Konfiks) | 35 | 51,5% |
| 2 | Kata Dasar Tidak Baku | 25 | 36,8% |
| 3 | Kesalahan Penulisan | 8 | 11,7% |
| Tot al | | 68 | 100% |

Dari 68 contoh kalimat, kesalahan afiksasi mendominasi dengan 35 kasus (51,5%), diikuti oleh penggunaan kata dasar tidak baku dengan 25 kasus (36,8%), dan kesalahan penulisan dengan 8 kasus (11,7%). Hal ini menunjukkan bahwa kreator konten cenderung menggunakan bahasa yang lebih santai dan informal, meskipun tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Kesalahan-kesalahan ini mencerminkan kecenderungan penggunaan bahasa informal dan tidak baku dalam konten gaming, yang sering kali dipengaruhi oleh faktor kebiasaan, kecepatan komunikasi, dan gaya bahasa yang santai. Khususnya Gen Z cenderung menggunakan bahasa gaul sebagai cara berkomunikasi sehari-hari yang dianggap lebih dekat dan relevan (Hidayat, Mahendra & Bagus, 2024, hlm. 3).

Menurut Siregar & Amal (2025, hlm. 263). Temuan dominan kesalahan afiksasi dan penggunaan kata dasar tidak baku mengindikasikan pengaruh kuat ruang digital dalam membentuk kebiasaan berbahasa. Interaksi antara kreator dan audiens sering terjadi melalui platform. Kecepatan produksi konten dan tuntutan responsivitas tinggi mendorong

penyederhanaan struktur bahasa. Menurut teori *computer-mediated communication* (CMC), lingkungan digital cenderung memfasilitasi penggunaan bahasa yang lebih fleksibel dan kurang terikat pada norma formal (Crystal, 2006 hlm. 8).

Computer *Mediated Communication* (CMC) dapat diartikan secara sederhana sebagai bentuk interaksi yang berlangsung antara individu dengan memanfaatkan media komputer atau melalui perangkat komputer (Herring dalam Budiargo, 2015:viii). Pola CMC ini juga dijelaskan oleh Joseph walther dalam teori pemrosesan informasi sosial atau yang lebih sering disingkat dengan SIP (*Social Information Procces*) (Arnus, 2018, hlm. 275). Teori pemrosesan informasi sosial menyatakan bahwa di dalam CMC si pengirim pesan menggambarkan dirinya sendiri dengan cara yang menguntungkan secara sosial dalam rangka menarik perhatian si penerima pesan dan mengembangkan interaksi masa mendatang. Si penerima pesan kemudian cenderung mengidealisasikan citra si pengirim, dan terlalu mengahargai petunjuk berbasis teks yang minimal.

Fenomena ini diperkuat oleh preferensi komunitas gamer yang mengutamakan ekspresi spontan dan gaya komunikasi interpersonal, sehingga kaidah kebahasaan sering diabaikan demi kepraktisan dan kedekatan emosional dengan audiens.

Dominasi bahasa informal dalam konten gaming juga merefleksikan tarik-menarik antara kepatuhan linguistik dan kebutuhan ekspresi kreatif. Penelitian ini sejalan dengan studi Androutsopoulos (2011, hlm.1) yang menyatakan bahwa media partisipatif kerap menjadi ruang

negosiasi antara standar bahasa resmi dan varian vernakular.

Menurut Iswatiningsih & Pangesti, (2021, hlm. 476), penggunaan bahasa gaul oleh remaja milenial bersumber dari bahasa daerah, bahasa Indonesia, bahasa asing, serta gabungan bahasa Indonesia dan bahasa asing. Pola pembentukan bahasa gaul dari singkatan, pemendekan kata, akronim, pembalikan kata, kata yang diplesetkan serta pergeseran makna. Tujuan penggunaan bahasa gaul oleh remaja milenial untuk menyapa, bercanda, menyindir atau mencemooh, dan membangun keakraban dalam pertemanan

Sumarsono (2007, hlm. 20) mengatakan bahwa bahasa juga dapat dianggap sebagai produk sosial karena bahasa dapat berfungsi sebagai wadah aspirasi sosial, kegiatan dan perilaku masyarakat, wadah penyingkapan budaya termasuk teknologi yang diciptakan oleh masyarakat pemakai bahasa.

Dalam penelitian Wafiyah & Umam (2024, hlm.855) diungkapkan bahwa penggunaan bahasa komunikasi anak-anak dalam percakapan sehari-hari sangat dipengaruhi oleh bahasa yang menjadi viral di media sosial. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan para orang tua dan guru untuk mengawasi pergaulan dan penggunaan media sosial anak-anak mereka.

Kreator konten mungkin mengadopsi bentuk tidak baku sebagai strategi untuk membangun identitas komunitas yang inklusif dan akrab. Misalnya, penggunaan afiksasi tidak tepat seperti "ngambil" alih-alih "mengambil" atau kata dasar seperti "bener" ketimbang "benar" dapat berfungsi sebagai penanda solidaritas kelompok. Namun, hal ini berpotensi mengaburkan batas antara variasi bahasa yang dapat diterima secara

sosiolinguistik dan kesalahan struktural yang merusak integritas sistem bahasa.

Penelitian oleh Telaumbanua, Zentrato, Nazara, Harefa & Harefa (2024, hlm. 588) mengungkap bahawa remaja Generasi Z dominan menggunakan gaya bahasa kasual dalam unggahan Instagram mereka, yang ditandai dengan seringnya penggunaan bahasa gaul, bahasa sehari-hari, singkatan, dan sapaan serta perpisahan informal. Beberapa faktor yang memengaruhi gaya bahasa ini diidentifikasi, termasuk kemudahan teknologi, faktor sosial, dan tren linguistik.

Jika generasi muda terpapar secara masif pada bentuk-bentuk tidak baku melalui konten populer, terdapat risiko terjadinya *linguistic insecurity* atau ketidaktahuan akan bentuk standar (Milroy & Milroy, 2012, hlm.77). Oleh karena itu, institusi pendidikan dan badan bahasa perlu merancang materi pembelajaran yang tidak hanya menekankan kaidah formal, tetapi juga membekali peserta didik dengan kesadaran multiliterasi—kemampuan untuk menyesuaikan register bahasa sesuai konteks. Di sisi lain, kreator konten dapat didorong untuk menerapkan prinsip *code switching* yang bijak, yakni menggunakan bahasa informal secara strategis tanpa mengabaikan fungsi edukatif dalam memperkenalkan kosakata baku kepada audiens.

Secara holistik, temuan ini memperlihatkan bahwa kontestasi antara preservasi norma bahasa dan dinamika kreativitas digital merupakan cerminan dari sifat bahasa yang cair. bahasa tidak memainkan peranan yang konstan pada situasi-situasi sosial yang berbeda. peranan dan fungsi bahasa bergantung kepada situasi dan kondisi, bergantung

kepada konteks (Tarigan, 2005, hlm. 6). Meskipun kesalahan afiksasi dan ketidakbakuan patut menjadi perhatian, fenomena ini juga mengungkapkan bagaimana bahasa Indonesia terus berevolusi melalui interaksi dalam ruang virtual. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan bahasa informal terhadap kompetensi literasi generasi muda serta peran platform digital sebagai agent of *linguistic change*. Dengan demikian, pemangku kebijakan dapat merumuskan strategi yang seimbang antara pelestarian kaidah dan apresiasi terhadap inovasi kebahasaan.

Kesalahan Afiksasi:

Prefiks seperti meN- sering dihilangkan atau digunakan secara tidak tepat, misalnya pada kata "ngebuuff" (seharusnya: memberi *buff*) dan "ngurusin" (seharusnya: mengurus). Hal ini menunjukkan bahwa kreator konten cenderung memilih bentuk kata yang lebih singkat dan mudah diucapkan, meskipun tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Sufiks seperti -kan sering diubah menjadi -in, misalnya pada kata "mainin" (seharusnya: mainkan) dan "dapetin" (seharusnya: dapatkan). Fenomena ini mengindikasikan pengaruh bahasa lisan dan dialek daerah yang lebih dominan dalam komunikasi sehari-hari.

Konfiks seperti meN-kan dan di-kan sering tidak digunakan dengan benar, misalnya pada kata "mengkontek-kontek" (seharusnya: mengontak-ngontak) dan "di kenain" (seharusnya: dikenai). Kesalahan ini menunjukkan kurangnya pemahaman tentang pembentukan kata yang sesuai dengan kaidah morfologi bahasa Indonesia.

Kesalahan Reduplikasi:

Reduplikasi sering digunakan secara tidak tepat, misalnya pada kata "peluk peluk" (seharusnya: berpeluk-pelukan). Hal ini mencerminkan kecenderungan untuk menggunakan bentuk kata yang lebih sederhana dan mudah diingat, meskipun tidak sesuai dengan kaidah.

Penggunaan Kata Dasar yang Tidak Baku:

Kata-kata seperti "ancur" (seharusnya: hancur), "liat" (seharusnya: lihat), dan "taon" (seharusnya: tahun) menunjukkan bahwa kreator konten lebih memilih bentuk kata yang lebih pendek dan informal. Hal ini dapat dipengaruhi oleh kecepatan komunikasi dalam gaming dan keinginan untuk menciptakan kesan yang lebih santai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa informal dan tidak baku dalam konten digital dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa pengguna, terutama anak-anak dan remaja (Ramadhan, M. R, 2024, hlm.83). Penelitian oleh Aribuma, dkk. (2024, hlm.117) juga menemukan bahwa kesalahan morfologis dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa baku, terutama dalam konteks pembelajaran formal.

Penelitian lainnya oleh Nuraini, Purba, Ginting & Lubis (2023, hlm.34) menunjukkan bahwa remaja cenderung menggunakan bahasa gaul—seperti singkatan, adaptasi bahasa Inggris, atau campuran bahasa daerah—yang menggeser penggunaan bahasa Indonesia baku, mengurangi kualitas berbahasa, dan memengaruhi sikap remaja terhadap bahasa resmi. Demikian pula, penelitian Bajuri, Rahman & Ilma (2024, hlm.11-13). menemukan bahwa meskipun bahasa gaul memperkaya interaksi sosial dan

mencerminkan dinamika budaya (lokal-global), penggunaan berlebihan berisiko mengaburkan batas bahasa formal-informal, mengurangi penguasaan bahasa Indonesia baku, serta menantang keterbacaan bagi kalangan di luar kelompok tertentu. Penelitian menekankan pentingnya keseimbangan antara kreativitas berbahasa dan pelestarian standar kebakuan bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian Amelia, Putri, & Daulay (2024, hlm. 253). menunjukkan tantangan utama berupa dominasi bahasa gaul, istilah asing, dan penggunaan tidak baku di media sosial (misalnya: 70% responden di Instagram/TikTok lebih memilih bahasa gaul), yang berisiko mengikis kaidah bahasa formal dan mengurangi kemampuan komunikasi profesional.

Namun, penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan bahasa informal dalam konten digital tidak selalu berdampak negatif. Sebagaimana diungkapkan oleh Daud (2021, hlm. 255) dengan adanya teknologi sekarang ini, perkembangan bahasa Indonesia mengalami kemajuan yang cukup besar. Hal tersebut karena adanya perkembangan teknologi yang kian hari kian canggih sehingga menimbulkan akulturasi dan pengaruh terhadap perkembangan kosa-kata bahasa Indonesia. Penelitian oleh Octorina, Karwinati & Aeni (2018, hlm.735) menunjukkan bahwa pengaruh positif penggunaan bahasa media sosial dapat dilihat dari dua aspek utama. Pertama, platform tersebut mendorong kreativitas remaja dalam mengembangkan variasi linguistik baru, seperti slang, akronim, atau istilah khas yang merefleksikan identitas generasi dan adaptasi terhadap dinamika komunikasi digital. Kedua,

bahasa media sosial memberikan alternatif komunikasi yang dinamis dan lebih adaptif dibandingkan penggunaan bahasa baku secara monoton, yang berpotensi mengurangi kejenuhan dalam interaksi sehari-hari. Fleksibilitas ini tidak hanya memperkaya ragam bahasa tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif pengguna, khususnya dalam konteks interaksi informal di ruang digital. Demikian pula, studi oleh Ahmadani & Claretta (2024, hlm. 3565) menyimpulkan bahwa *trash-talking* menjadi mekanisme adaptif untuk membangun kedekatan sosial dalam konteks game online, meski perlu diwaspadai dampak negatifnya. *trash-talking*, seperti penggunaan kata kasar, intimidasi verbal, atau canda provokatif, dipandang sebagai praktik normal yang berfungsi mempererat keakraban antaranggota dan meningkatkan semangat bermain. Meski berpotensi menimbulkan stres emosional, perilaku ini dinormalisasi sebagai bagian dari interaksi simbolik yang mencerminkan kebebasan berekspresi dalam komunitas. Triyono, dkk (2024, hlm. 43) juga melaporkan bahwa variasi bahasa slang meliputi singkatan kata serapan, modifikasi kata, dan gabungan kata, yang berfungsi mempercepat komunikasi santai dan ekspresif. Makna slang menciptakan suasana akrab, mencerminkan budaya digital yang dinamis, serta membangun identitas kelompok. Faktor pendorong penggunaan slang mencakup kebutuhan percakapan informal, humor, tren sosial, kedekatan emosional, dan kebebasan berekspresi dalam budaya digital. Penelitian menyimpulkan bahwa bahasa slang tidak hanya menjadi alat komunikasi praktis dan kreatif, tetapi juga merefleksikan adaptasi generasi muda

terhadap dinamika digital, memperkuat ikatan sosial, serta menciptakan ruang inklusif dalam interaksi online.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang antara penggunaan bahasa informal dan baku dalam konten digital khususnya gaming, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai penelitian tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang antara penggunaan bahasa informal dan baku dalam konten gaming.

Hasil penelitian ini memperkuat teori-teori tersebut dengan menunjukkan bahwa kesalahan morfologis dalam konten gaming dapat menjadi penghambat dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama bagi anak-anak dan remaja yang masih dalam tahap perkembangan bahasa. Namun, penelitian ini juga menyarankan perlunya modifikasi teori pembelajaran bahasa dengan mempertimbangkan konteks digital dan peran konten gaming sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori morfologi dan pembelajaran bahasa dengan mengintegrasikan konteks digital dan penggunaan bahasa dalam konten gaming. Teori pembelajaran bahasa perlu diperluas untuk mencakup peran media digital sebagai sumber input bahasa yang signifikan. Penelitian ini juga menyarankan perlunya pengembangan model pembelajaran bahasa yang memanfaatkan konten gaming sebagai media pembelajaran yang efektif, dengan tetap memperhatikan penggunaan bahasa yang baku dan tepat. Bagi kreator konten gaming, penelitian ini menyarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, terutama dalam konten yang

ditujukan untuk anak-anak dan remaja. Bagi pendidik, penelitian ini menyarankan untuk memanfaatkan konten gaming sebagai media pembelajaran bahasa yang interaktif, dengan memberikan pemahaman tentang perbedaan antara bahasa informal dan baku.

Pemahaman mengenai kesalahan morfologis sangat penting dalam konteks pembelajaran bahasa. Pemberian umpan balik yang tepat oleh guru atau pengajar merupakan salah satu strategi yang efektif. Guru harus memberikan umpan balik yang konstruktif dan tepat waktu kepada siswa ketika mereka membuat kesalahan morfologis. Hal ini membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya. Selain itu, latihan dan praktik yang berfokus pada penggunaan morfologi yang benar dapat membantu siswa menginternalisasi aturan-aturan morfologis. Misalnya, latihan penggabungan kata atau penggunaan afiks yang tepat.

Kesalahan morfologis adalah bagian alami dari proses pembelajaran bahasa. Dengan memahami jenis-jenis kesalahan ini dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif, pengajar dapat membantu siswa mengatasi kesalahan morfologis dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

Pembelajaran kontekstual juga penting dalam mengatasi kesalahan morfologis. Mengajarkan morfologi dalam konteks yang bermakna membantu siswa melihat bagaimana aturan morfologis diterapkan dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini dapat mencakup membaca teks dan berdiskusi tentang penggunaan morfologi dalam teks tersebut. Penggunaan teknologi juga bisa menjadi tambahan yang berguna untuk pembelajaran di kelas. Alat bantu

teknologi seperti perangkat lunak pembelajaran bahasa dapat memberikan latihan interaktif dan umpan balik otomatis terkait kesalahan morfologis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesalahan morfologis yang signifikan pada kanal YouTube Gaming, terutama dalam bentuk afiksasi (prefiks, sufiks, dan konfiks), reduplikasi, serta penggunaan kata dasar yang tidak baku. Kesalahan-kesalahan ini mencerminkan dominasi bahasa informal dan tidak baku dalam konten gaming, yang dipengaruhi oleh kecepatan komunikasi, gaya bahasa santai, dan kebiasaan kreator konten. Kesalahan morfologis tersebut berpotensi berdampak negatif pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya bagi anak-anak dan remaja yang merupakan audiens utama kanal-kanal tersebut.

Namun, di sisi lain, konten YouTube Gaming juga memiliki potensi sebagai media pembelajaran bahasa yang interaktif dan menarik jika digunakan dengan tepat. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meminimalkan dampak negatif kesalahan morfologis sambil memanfaatkan potensi positif konten gaming dalam pembelajaran bahasa. Sebagai rekomendasi, kreator konten gaming disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, terutama dalam konten yang ditujukan untuk anak-anak dan remaja. Pendidik dapat memanfaatkan konten gaming sebagai media pembelajaran yang inovatif, dengan memberikan pemahaman tentang perbedaan antara bahasa informal dan baku. Selain itu, orang tua juga perlu

berperan aktif dalam memantau dan membimbing anak-anak dalam mengonsumsi konten gaming, serta memberikan penjelasan tentang penggunaan bahasa yang tepat. Dengan demikian, konten YouTube Gaming dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa sekaligus mempertahankan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadani, A. A., & Claretta, D. (2024). Perilaku Trash-talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3559-3566.
- Amelia, D., Putri, Y. R., & Daulay, I. S. (2024). Analisis Perkembangan Bahasa Indonesia di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(4), 249-257.
- Androutopoulos, J. (2011). Language change and digital media: A review of conceptions and evidence. *Working Papers in Urban Language & Literacies*, 67.
- Aribuma, A., Amalina, A. I., Listiani, E., Maulana, S., Utomo, A. P. Y., Kesuma, R. G., & Astuti, T. (2024). Analisis Kesalahan Berbahasa Teks Berita Pada Artikel Kompas Edisi Februari 2024 Sebagai Kelayakan Bahan Ajar Membaca Kritis. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(4), 113-133.
- Arnus, S. H. (2018). Computer Mediated Communication (CMC), pola baru berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275-289.
- Bajuri, M. Z. J., Rahman, F., & Ilma, A. A. (2024). Perkembangan Bahasa di Media Sosial: dari Bahasa Gaul hingga Singkatan Populer. *Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(2), 150-166.
- Budiargo, Dian. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Elex Media Komputindo. Jakarta. 2015.
- Crystal, D. (2006). *Language and the Internet*. Cambridge University Press.
- Daud, R. F. (2021). Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi Terhadap Bahasa Indonesia. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 252-269.
- Dewi, A. C., Ain, W. A., Rusli, S. P. P., Dwiputra, A. D., Agung, M., Mang, M. N. D., & Family, R. S. S. (2023). Pengaruh media sosial terhadap pemakaian bahasa oleh remaja. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1550-1555.
- Hermawan, A. I., Rumaf, N., & Putra, T. Y. (2020). Analisis Abbreviation Bahasa Game Online pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi). *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(2), 8-18.
- Hidayat, A. A., Mahendra, Y. A., Anggraini, A. D., & Bagus, S. T. (2024). Dominasi Bahasa Gaul Di Kalangan Gen Z Dalam Konteks Presentasi Akademik: Studi Diskriptif Pada Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).

- Iswatiningsih, D., & Pangesti, F. (2021). Ekspresi remaja milenial melalui penggunaan bahasa gaul di media sosial. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 476-489.
- Katadata Insight Center. (n.d.). YouTube Gaming Jadi Platform Streaming Gim Terpopuler di Indonesia. Katadata. Retrieved February 17, 2025, from <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/85cb29ff59325ae/youtube-gaming-jadi-platform-streaming-gim-terpopuler-di-indonesia>
- Khansir, A. A. (2012). Error analysis and second language acquisition. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(5), 1027–1032. <https://doi.org/10.4304/tpls.2.5.1027-1032>
- Khoirunisa, R., Dermawan, T. N., Aulia, D. R., Fillaili, C. K., & Afkar, T. (2024). Analisis Pembentukan Kata Pada Platform Telegram: Studi Kasus Lowongan Kerja Di Daerah Surabaya. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Kusnanda, D. D., & Risnawaty, R. (2024). Analisis kesalahan berbahasa pada tingkat morfologi dalam komentar pengguna internet di unggahan akun TikTok@ Fadiljaidi. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 2475-2486.
- Maulindah, R., & Uswati, T. S. (2019). Kesalahan Morfologi pada Teks Eksplanasi Siswa SMA Negeri 7 Cirebon. *Indonesian Language Education and Literature*, 5(1), 125–136.
- Milroy, J., & Milroy, L. (2012). *Authority in language: Investigating standard English*. Routledge.
- Mozes, G. N. (2020). the Influence of Youtube on English Vocabulary for Children 7-8 Years Old. *Epigram*, 17(2), 119–124. <https://doi.org/10.32722/epi.v17i2.3458>.
- Nuraini, N., Purba, L. A., Ginting, S. A. H. B., & Lubis, F. (2023). Bahasa gaul di media sosial dan ancaman terhadap kebudayaan bahasa Indonesia pada remaja. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(2), 23-36.
- Pertiwi, R. A., & Assidik, G. K. (2024). Kesalahan morfologi siswa di sekolah menengah pertama dan pemanfaatannya sebagai modul ajar bahasa Indonesia. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(1), 85-98.
- Putri, A. M. T., Slamet, S. Y., & Poerwanti, J. I. S. (2023). Analisis kesalahan morfologi bahasa Indonesia dalam karangan narasi peserta didik kelas v sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2).
- Ramadhan, M. R. (2024). *Respon Pengguna Bahasa Gaul: Media Sosial Tiktok Di Era Digital Native (Doctoral dissertation, Uin Ar-Raniry Banda Aceh)*.
- Ramlan, M. (2009). *Morfologi Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV Karyono.
- Rahmawati, E., Sesa, Y., & Wahyuni, I. (2024). *Pemerolehan Bahasa Kedua Tataran Morfologis dan Sintaksis pada Anak Usia 5 Tahun (Kajian Psikolinguistik)*.

- Bastrando: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, 4(1), 34-43.
- Octorina, I. M., Karwinati, D., & Aeni, E. S. (2018). Pengaruh bahasa di media sosial bagi kalangan remaja. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5), 727-736.
- Setyawati, Nanik. 2010. Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia: Teori dan Praktik. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Siregar, A. N., & Amal, B. K. (2025). Relasi Sosial Antar Content Creator Tiktok Pada Kalangan Anak Muda Di Kota Medan. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(1), 263-272.
- Sumarsono. (2017). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Henry Guntur, 2005. *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa
- Telaumbanua, Y. A., Zentrato, N. E. C., Nazara, B. T., Harefa, E. C., & Harefa, A. (2024). Analyzing the Language Style of Generation Z Teenagers in Their Instagram Posts. *JELITA*, 5(2), 588-600.
- Triyono, R. Y., Nurjadin, R. A., Al Wafa, A. F., Ulwan, A. N. U., & Sholihatn, E. (2024). Analisis Bahasa Slang Pada Postingan Akun Media Sosial X Yupien Fess. *Pendidikan Bahasa dan Ilmu Sastra*, 1(1), 30-44.
- Waafyah, N. W., & Umam, N. K. (2024). Analisis Pengaruh Media Sosial terhadap Bahasa Komunikasi Anak dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(1), 855-863.
- Yuniza, T. H., Dwiastuty, N., & Prasetyo, A. (2020). Analisis Kesalahan Morfologi pada Karangan Naratif. *Deiksis*, 12(03), 319-326.