



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 11746-11756

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Dampak Meme Anomali Brainrot Pada Pemerolehan Kosakata Gen-Alpha: Studi Kajian Psikolinguistik

Fauziah Azizah^{1✉}, Kaman Jaya Saputra², Sundawati Tisnasari³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2222230021@untirta.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini menganalisis dampak meme Brainrot terhadap perkembangan kosakata Generasi Alpha dari sudut pandang psikolinguistik. Metode kualitatif digunakan melalui wawancara semi-terstruktur dengan anak usia 7-10 tahun dan orang tua. Hasil menunjukkan meme Brainrot memperkenalkan kosakata baru secara signifikan melalui platform digital. Anak-anak dapat mengadopsi kata-kata absurd tersebut dalam komunikasi sehari-hari. Namun, ditemukan pula efek negatif seperti kesulitan memilih register bahasa yang tepat dan kecenderungan berpikir yang kurang kritis. Kesimpulannya, meskipun meme Brainrot dapat memperkaya kosakata, paparan berlebihan berpotensi menghambat pembentukan leksikon mental yang produktif. Disarankan perlunya pengawasan orang tua terhadap konten digital dan penguatan pembelajaran bahasa dalam konteks terstruktur.

Kata Kunci: *Meme Brainrot, Pemerolehan Bahasa, Psikolinguistik*

Abstract

This study analyzes the impact of Brainrot memes on Generation Alpha's vocabulary development from a psycholinguistic perspective. Qualitative methods were used through semi-structured interviews with 7-10 year old children and parents. Results show that Brainrot memes introduce new vocabulary significantly through digital platforms. Children can adopt the absurd words in their daily communication. However, there are also negative effects such as difficulty in choosing the right language register and a tendency to think less critically. In conclusion, although Brainrot memes can enrich vocabulary, overexposure has the potential to hinder the formation of a productive mental lexicon. The need for parental supervision of digital content and strengthening language learning in structured contexts is suggested.

Keywords: *Brainrot Memes, Language Acquisition, Psycholinguistics*

PENDAHULUAN

Sebagai sarana komunikasi utama, bahasa memegang peranan vital dalam kehidupan manusia. Sistem linguistik ini bersifat dinamis dan terus mengalami perkembangan seiring waktu. Manusia memanfaatkan bahasa tidak hanya untuk berinteraksi sosial, tetapi juga untuk mengekspresikan gagasan dan pemikiran, menjadikannya kebutuhan fundamental dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Fatmawati (2015) mengemukakan bahwa kemampuan berbahasa telah melekat pada manusia sejak kelahiran, yang mana proses penguasaan bahasa dimulai melalui proses pemerolehan kosakata atau bahasa pertama yang kerap disebut dengan B-1. Proses akuisisi bahasa ini merupakan perjalanan panjang dari tahap pra-linguistik hingga mencapai kemahiran berkomunikasi.

Chaer (2009 dalam Batubara, 2010) mengemukakan pandangan linguistik deskriptif yang mendefinisikan bahasa sebagai kumpulan lambang bunyi ujaran yang tidak memiliki hubungan langsung dengan makna, yang dipergunakan oleh kelompok masyarakat dalam berinteraksi serta berkomunikasi dan membentuk identitas kolektif. Definisi ini menegaskan bahwa bahasa merupakan sistem yang terstruktur secara hierarkis, terdiri dari termasuk fonologi, sintaksis, dan kosakata. Lebih dari sekadar kode komunikasi, bahasa berfungsi sebagai instrumen sosial yang memfasilitasi interaksi individu di masyarakat dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Konsep pemerolehan bahasa (language acquisition) merujuk pada proses alamiah penguasaan bahasa ibu oleh anak-anak, sebagaimana dijelaskan Dardjowidjojo dalam Syaprizal (2019). Fenomena Meme Brainrot dalam era digital modern memunculkan tantangan baru terhadap teori-teori klasik pemerolehan bahasa. Teori Behaviorisme Skinner (1957) yang menitikberatkan pada penguatan melalui interaksi langsung tampaknya kurang mampu menjelaskan mekanisme anak mengadopsi kosakata dari konten digital absurd

tanpa umpan balik langsung. Demikian pula, konsep LAD (Language Acquisition Device) dalam teori Nativisme Chomsky (1965) perlu rekontekstualisasi untuk memahami pemrosesan input linguistik non-konvensional dari meme, yang menjadi latar belakang pentingnya penelitian ini.

Platform digital seperti Instagram, TikTok, dan YouTube kini memegang peranan penting dalam keseharian generasi muda. Melalui layanan ini, mereka dapat berkomunikasi dengan sesama, membagikan momen hidup, serta memperoleh beragam konten informatif (Idrus, 2021; Jauhari, 2017; Aribowo dan Bagaskara, 2025). Namun, maraknya penggunaan platform tersebut turut memicu keprihatinan akan pengaruhnya terhadap kondisi psikologis remaja, Boyd dan Ellison menjelaskan bahwa platform media sosial merupakan layanan berbasis internet yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil terbuka atau terbatas, berkomunikasi dengan pengguna lain, serta mengatur jaringan pertemanan mereka. Penelitian menunjukkan bahwa remaja yang menghabiskan waktu berlebihan di platform tersebut memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami masalah kecemasan dan depresi (Twenge dkk., 2018).

Era digital telah merevolusi pola komunikasi manusia, termasuk proses akuisisi bahasa pada Generasi Alpha (lahir 2010-2025). Generasi ini terpapar beragam konten digital sejak dini, termasuk Meme Brainrot - format teka-teki visual absurd dengan solusi tak terduga yang populer di kalangan anak. Dari perspektif psikolinguistik, fenomena ini menarik untuk diteliti karena memengaruhi mekanisme kognitif anak dalam memproses, memahami, dan menginkorporasikan kosakata baru ke dalam penggunaan bahasa sehari-hari.

Gejala-gejala dari meme brainrot meliputi menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, kecemasan ketika jauh dari perangkat mobile, dan melemahnya kemampuan untuk memberikan perhatian yang tepat pada aktivitas-aktivitas yang berharga. Meskipun brainrot bukanlah kondisi medis yang secara formal diakui, namun hal ini sangat nyata, khususnya di kalangan generasi muda, yaitu Generasi Z Post-Milenial (lahir 1995-2009) dan Generasi Alpha (lahir setelah 2010), yang melakukan doomscrolling dan menavigasi dunia yang semakin terhubung dan berpusat pada layar. Lebih dari 4 miliar dewasa muda yang terhubung internet menghabiskan 6,5 jam sehari secara online, banyak di antaranya secara pasif menonton konten berkualitas rendah di media sosial dan internet.

Brainrot semakin dikaitkan dengan berbagai perilaku digital spesifik, banyak di antaranya telah menjadi umum di kalangan dewasa muda di era digital. Perilaku-perilaku ini, termasuk doomscrolling, zombie scrolling, dan kecanduan media sosial, sangat berkaitan dengan semua dampak kognitif dan emosional negatif dari waktu layar yang berlebihan. Sangat penting untuk memahami bagaimana perilaku-perilaku digital ini

mengarah pada perkembangan brain rot untuk tujuan pencegahan dan intervensi. Untuk mengeksplorasi hubungan-hubungan ini, kami melakukan analisis teks untuk mengidentifikasi hubungan antara perilaku digital dan kontrol serta penurunan kognitif. Seringkali meme anomali muncul pada platform seperti youtube dan instagram. Meme anomali sendiri sering dibuat dengan prompt AI. Pujiyanta dan Elfani (dalam Rachmadana dkk., 2022) menyatakan bahwa kecerdasan buatan (AI) merupakan bagian dari ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem agar mampu meniru kecerdasan manusia, termasuk fungsi otak. Dawson menambahkan bahwa ketika membahas humor digunakan untuk menyampaikan ide secara efektif, tidak ada salahnya melakukannya. Humor tidak hanya membantu menghindari emosi negatif seperti rasa bersalah, kecemasan, dan keraguan diri. Akibatnya, diperkirakan bahwa lingkungan akan mengurangi ketegangan dan stres yang ada. Namun, apabila meme anomali dijadikan bahasa keseharian secara berlebihan tentunya akan mempengaruhi pemerolehan kosakata pada anak terutama Gen Alpha.

Konsep pemerolehan bahasa atau akuisisi linguistik merujuk pada proses alami penguasaan bahasa yang terjadi secara spontan dan tidak disadari, sebagaimana dijelaskan Maksan (1993 dalam Sentosa & Apriliani, 2020). Dardjowidjojo (2003) menegaskan bahwa fenomena ini terutama terjadi ketika anak-anak mempelajari bahasa ibu mereka dalam konteks alamiah kehidupan sehari-hari. Proses perkembangan linguistik anak melalui fase-fase khusus yang berbeda dengan pola pembelajaran bahasa pada dewasa. Tarigan (1985 dalam Rosmanti dkk., 2023) mengidentifikasi tahapan perkembangan bahasa dimulai dari fase pralinguistik (meraban) dimana bayi menghasilkan berbagai vokalisasi seperti tangisan, dekutan, dan tawa. Fase ini berkembang menjadi tahap holofrastik (satu kata) sekitar usia satu tahun, kemudian ucapan dua kata mendekati usia dua tahun, diikuti penyempurnaan tata bahasa pada usia 2-3 tahun dengan struktur kalimat yang semakin kompleks.

Kapoh (2010 dalam Batubara, 2021) mengemukakan lima faktor kunci yang memengaruhi perkembangan bahasa anak: (1) Pertambahan usia memungkinkan pematangan organ bicara yang mendukung responsivitas terhadap stimulus linguistik; (2) Kondisi kesehatan fisik yang optimal mendorong keaktifan dalam menyerap pengetahuan lingkungan; (3) Perbedaan gender di mana anak perempuan umumnya menunjukkan kemajuan lebih cepat dalam penguasaan kosakata dan kompleksitas kalimat selama lima tahun pertama; (4) Tingkat kecerdasan yang berkorelasi positif dengan kecepatan perkembangan bahasa, meski keterlambatan bicara tidak selalu indikator kecerdasan rendah; (5) Lingkungan sosial (milieu) yang kondusif akan membentuk kualitas bahasa anak

lebih baik dibanding lingkungan dengan stimulasi terbatas atau negatif. Faktor-faktor ini saling berinteraksi membentuk pola unik pemerolehan bahasa setiap individu.

Penelitian ini bertujuan mengkaji: (1) Penggunaan Kosakata dalam Interaksi Sosial (2) Bahasa dan Identitas (3) Distraksi Pembelajaran (4) Implikasi Sosial-Emosional: Dari Hiburan hingga Ketergantungan. Poin-poin tersebut disesuaikan dengan pembahasan inti yang berhubungan dengan Gen Alpha dan *Meme Brainrot*. Beberapa studi relevan yang mendukung meliputi penelitian Eskawati dkk. tentang pengaruh gadget, karya Fitri mengenai dampak YouTube, studi Bakrin dan Hilalludin tentang TikTok, serta tulisan Arsanti tentang pemerolehan bahasa anak dari sudut pandang psikolinguistik. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan studi-studi terdahulu, khususnya dalam hal responden dan topik yang dibahas berupa meme anomali brainrot. Persamaannya terletak pada sama-sama meneliti tentang pemerolehan bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif. Dalam pengumpulan data, teknik wawancara dipilih sebagai metode utama. Studi ini mengadopsi metode kualitatif dengan menggunakan wawancara semi-terstruktur sebagai teknik utama pengumpulan data. Partisipan terdiri dari empat anak laki-laki berusia 7-10 tahun serta tiga orang ibu yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Lokasi penelitian berlangsung di Warung Mak Eca, Kecamatan Cipocok Jaya, Kota Serang, Provinsi Banten, Sabtu, 31 Mei 2025, pukul 13.30 WIB. Sebelum wawancara dilaksanakan, peneliti menyusun seperangkat panduan berupa pertanyaan yang disesuaikan dengan kelompok usia responden. Peneliti merahasiakan nama narasumber agar terjamin identitasnya. Adapun inisialnya adalah sebagai berikut:

1. DRS dengan usia 10 tahun
2. RP dengan usia 7 tahun
3. MII dengan usia 8 tahun
4. RAF usia 8 tahun

Pertanyaan yang diajukan kepada anak-anak mencakup sembilan aspek utama: (1) frekuensi terpapar meme "brainrot"; (2) platform media sosial yang biasa digunakan; (3) persepsi mereka terhadap kelucuan atau keanehan meme tersebut; (4) kemampuan memberikan contoh konkret; (5) pemahaman makna dibalik meme; (6) pengaruhnya terhadap aktivitas sehari-hari; (7) intensitas penggunaan kosakata terkait dalam interaksi sosial; (8) dampaknya terhadap konsentrasi belajar; serta (9) kebiasaan mengucapkan istilah tersebut di depan orang dewasa. Sementara itu, wawancara dengan ibu-ibu berinisial F, D, dan N difokuskan pada: (1) kesadaran mereka mengenai meme brainrot; (2) kebijakan

pengawasan penggunaan gawai; (3) pengalaman mendengar anak menggunakan kosakata tidak lazim; dan (4) pendapat tentang perlu-tidaknya regulasi terhadap konten semacam itu. Dalam pelaksanaannya, peneliti memanfaatkan dua alat bantu yaitu catatan tertulis dan rekaman audio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak meme anomali Brainrot terhadap pemerolehan kosakata anak-anak dari perspektif psikolinguistik. Berdasarkan data hasil wawancara yang dilakukan terhadap empat anak berusia rentang 7–10 tahun serta orang tua mereka, ditemukan bahwa meme Brainrot memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam memperkenalkan kosakata baru, memengaruhi memori linguistik, serta memicu penggunaan kata-kata tersebut dalam interaksi sehari-hari.

Semua responden anak (DRS, RP, MII, dan RAF) menyatakan bahwa mereka mengenal meme Brainrot melalui platform digital seperti YouTube, TikTok, dan game Roblox. Mereka menganggap konten ini lucu, seru, atau unik, yang memudahkan proses penyimpanan informasi linguistik dalam memori. Saat sesi wawancara, mengenai apakah mereka menemukan kosakata baru melalui meme tersebut, semua anak menjawab "iya" dan mampu memberikan contoh kata-kata seperti "Ballerina Cappuccina", "Cappuccino Asassino", "udindindin dun", "Tung tung tung sahur" dan lain sebagainya. Menariknya, meskipun kata-kata ini bersifat nonsensikal atau tidak baku, anak-anak dapat memahami maknanya melalui konteks visual (gambar/video) dan penjelasan dari teman atau konten yang mereka tonton di sosial media.

Proses pemerolehan kosakata ini sesuai dengan teori pemrosesan informasi dalam psikolinguistik, di mana stimulus visual-auditorial (seperti meme brainrot) memperkuat encoding memory (Kail & Hall, 2001). Anak-anak juga cenderung lebih mudah mengingat kata-kata yang disertai elemen hiburan, humor atau kejutan, sebagaimana diungkapkan RP "Kalau lagi ada yang nyebut yang kopi, tiba-tiba suka keinget Cappuccino Asassino" yang merupakan salah satu dari karakter meme brainrot. Hal ini menunjukkan bahwa meme berfungsi sebagai alat bantu dalam mengingat sesuatu.

Penggunaan Kosakata dalam Interaksi Sosial

Temuan lain yang signifikan adalah penggunaan kosakata Brainrot dalam komunikasi sehari-hari. Salah satu objek penelitian yaitu DRS mengaku mengajari adiknya kosakata yang keluar pada video meme brainrot misalnya "Balerinna Cappuccina" untuk bercanda, sementara RAF menyebut kata-kata tersebut muncul secara spontan saat menonton TV atau belajar.

Pada meme brainrot terdapat beberapa karakter yang biasa disebutkan oleh anak-anak misalnya: (1) Tung tung tung sahur, karakter ini berbentuk pentungan bambu atau kayu berwarna coklat yang biasanya terdapat di pos ronda, ia memiliki tangan, kaki, dan wajah seperti manusia. Dalam meme brainrot Tung tung tung sahur ditampilkan dengan posisi berdiri memegang stik baseball dan latar belakang pos ronda disertai suara "tung tung tung sahur" suara ini dihasilkan oleh AI, (2) Ballerina Cappuccina, karakter ini berbadan manusia dengan jenis kelamin perempuan yang memakai pakaian Balet, tetapi karakter ini berkepala cangkir putih yang terisi oleh kopi, namun tetap memiliki raut wajah pada cangkirnya, salah satu alasan namanya itu karena saat karakter ini ditampilkan mengeluarkan suara "ballerina cappucina..." (3) Cappuccino Asassino, karakter berikut ini memiliki badan seperti gelas minuman dengan memiliki wajah, tangan yang memegang pedang, kaki menggunakan sepatu, dan menggunakan ikat kepala, penampilan karakter ini disertai dengan latar belakang perumahan tradisional yang ada di Jepang. 4) Udin din din dun, karakter ini adalah buah jeruk yang memiliki raut wajah manusia yang sedang marah serta tangan dan kaki yang berotot, karakter ini juga memakai sepasang sepatu di kakinya. Semua suara dan desain karakter diciptakan oleh kemajuan teknologi Artificial Intelligence (AI), nama setiap karakter biasanya diambil dari suara yang pertama kali dikeluarkan. Masih banyak karakter lain dari meme brainrot yang belum bisa peneliti deskripsikan karena keterbatasan waktu, juga mungkin pada setiap karakter meme brainrot akan terus berkembang dan memiliki nama baru.

Bahasa dan Identitas

Penggunaan kosakata yang didapat pada meme Brainrot dalam percakapan sehari-hari (seperti yang dilakukan DRS untuk mengajak adiknya bercanda atau RAF yang mengaitkannya dengan kata "kopi") mencerminkan fungsi bahasa sebagai alat identitas kelompok. Menurut Vygotsky dalam Etnawati (2021), anak-anak dapat mengembangkan kosakata bahkan bahasa melalui interaksi sosial, dan meme menjadi semacam "cultural code" yang memperkuat ikatan dengan teman sebayanya, yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis penemuan terbimbing (*assisted-discovery learning*), yang mengartikan bahwa ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sosial maupun fisiknya, hal itu merupakan bagian dari proses belajar. Penemuan (*discovery*) dalam pembelajaran lebih mudah dicapai dalam konteks sosial-budaya individu. Inti dari konstruktivis yang dikemukakan Vigotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar. Menurut Vygotsky, bahasa termasuk salah satu alat psikologis yang berfungsi untuk mengendalikan tindakan, menyusun strategi,

mengingat informasi, serta mencari solusi atas berbagai persoalan (Utami dalam Etnawati, 2021).

Data yang didapat menunjukkan bahwasannya anak-anak tidak hanya mengingat kosakata tersebut, tetapi juga secara aktif mengajarkannya kepada orang lain, seperti kasus Dafa yang mengajari adiknya kosakata dari meme brainrot yang ia peroleh entah itu dari sosial media atau temannya. Hal tersebut sesuai dengan pendekatan edukasi teman sebaya (peer-based learning), di mana seorang anak sangat mudah menyerap kosakata ataupun bahasa yang ia dengar dari sumber yang dianggap menyenangkan dan relevan dengan dunianya (dunia anak-anak).

Distraksi dalam Proses Belajar

Salah satu temuan kritis dalam penelitian ini yaitu saat pengakuan dari salah satu sumber penelitian yaitu RAF, bahwasannya kosakata pada meme Brainrot kerap sekali muncul di pikirannya saat mencoba fokus belajar atau ketika mereka melakukan kegiatan seperti menonton televisi.

Kemampuan anak untuk fokus pada suatu stimulus tertentu di tengah berbagai gangguan yang tidak relevan dengan tugasnya yang disebut sebagai selective attention. Aspek kognitif ini memungkinkan anak mempertahankan konsentrasi hingga tugas terselesaikan dengan tepat. Atensi berperan krusial dalam proses pengolahan informasi pada anak. Jika kemampuan ini terganggu, anak akan kesulitan menyerap dan mengelola informasi dari lingkungan sekitarnya.

Di dalam kelas, anak dengan masalah atensi sering menunjukkan perilaku seperti tidak mendengarkan penjelasan guru, gagal menyelesaikan tugas karena teralihkan oleh hal-hal di sekitarnya, atau lebih tertarik pada aktivitas teman-temannya. Mereka kerap membutuhkan pengingat berulang agar dapat menyelesaikan pekerjaannya. Hal ini terjadi karena anak kesulitan mempertahankan fokus dan menahan diri dari gangguan yang muncul. Perilaku inatensi, sebagaimana dijelaskan oleh Sattler & Sattler serta Owens (dalam Muna dkk., 2023), merujuk pada kecenderungan anak untuk mudah terdistraksi oleh rangsangan mendadak, baik dari indra maupun perasaan yang muncul secara spontan.

Ketika kata-kata absurd seperti "Tung tung tung sahur" selalu terngiang, otak secara tidak sadar atau otomatis mengalokasikan sumber daya kognitif untuk memprosesnya, bahkan saat tidak diperlukan. Salah satu dari orang tua seperti Ibu F yang membatasi penggunaan gawai menyadari risiko atau buah dari hal negatif ini, Ibu F yang membatasi anaknya tidak bisa menghindari pengaruh meme brainrot terhadap anaknya karena faktor eksternal seperti teman-temannya dan paparan melalui televisi yang tetap menjadi tantangan.

Implikasi Sosial-Emosional: Dari Hiburan hingga Ketergantungan

Meme Brainrot awalnya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi pada beberapa anak hal ini dapat memicu ketergantungan linguistik mereka, bahkan kecenderungan untuk terus-menerus menggunakan kata-kata tersebut tanpa bisa mengontrolnya. Data menunjukkan bahwa:

1. Anak-anak sering menceritakan hal ini kepada teman-temannya (peer influence).
2. Kata-katanya sering muncul secara spontan dalam percakapan, bahkan saat situasi formal.

Hal ini mengindikasikan bahwa meme brainrot tidak hanya memengaruhi kosakata, tetapi juga kesehatan emosional mereka. Jika anak seperti RP selalu mengaitkan "kopi" dengan "Cappuccino Asassino", ia mungkin mengalami kesulitan membedakan antara bahasa santai dan formal yang harusnya digunakan di kehidupan sehari-hari.

Paparan berlebihan terhadap kosakata absurd yang tidak memiliki makna sama dan repetitif dalam meme Brainrot seperti "Ballerina Cappuccina" atau "Tung tung tung sahur" dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif dan linguistik anak. Secara psikolinguistik, hal ini menghambat pembentukan leksikon mental karena otak cenderung menyimpan kata-kata tidak bermakna alih-alih kosakata fungsional yang diperlukan untuk komunikasi sehari-hari. Dalam jangka panjang, hal ini berpotensi menimbulkan ketergantungan pada stimulasi instan, menurunkan minat terhadap pembelajaran kosakata produktif, dan mengganggu kemampuan verbal dalam konteks formal.

Solusi dari Dampak Anomali Meme brainrot

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, terdapat beberapa dampak negatif dari Meme brainrot diantaranya distraksi dalam proses belajar dan yang awalnya meme brainrot sebagai hiburan menjadi ketergantungan. Hal-hal tersebut tidak dapat disepelekan, dalam proses belajar diperlukan fokus yang cukup agar materi yang disampaikan atau dibaca dapat dipahami dengan baik. Apabila seseorang terdistraksi oleh sesuatu tentunya itu akan mengganggu fokus belajar. Dalam penelitian ini narasumber terdistraksi dengan anomali meme brainrot. Peneliti mendapatkan beberapa solusi atas permasalahan tersebut, diantaranya: Pertama, manajemen waktu dengan mengalokasikan waktu khusus untuk menikmati media sosial setelah menyelesaikan tugas belajar, misalnya menggunakan teknik Pomodoro yang memisahkan waktu fokus dan istirahat tanpa distraksi meme. Kedua, membatasi akses ke konten distraktif dengan membatasi aplikasi YouTube untuk sementara waktu. Ketiga, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, seperti ruang bebas gawai. Selain itu, melatih kesadaran diri melalui *mindfulness* atau membaca singkat sebelum belajar dapat membantu mengendalikan kebiasaan-kebiasaan yang tidak penting.

Dukungan dari orang tua juga tidak kalah penting, orang tua dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran yang sedang dipelajari oleh anak. Orang tua dapat memberi edukasi terkait meme brainrot dapat dipakai disituasi apa saja, sehingga anak tidak berlebihan dalam pemakaian kosa kata tersebut.

SIMPULAN

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa meme brainrot berperan dalam proses pemerolehan kosakata anak. Temuan menunjukkan bahwa kombinasi unsur humor, visual yang menarik, dan konteks interaksi sosial membuat meme ini menjadi media yang efektif untuk pembelajaran bahasa secara informal. Namun, seperti yang terungkap dalam temuan dan pembahasan, terdapat dua tantangan utama yang perlu diperhatikan. Pertama, repetisi kosakata absurd dalam meme dapat memicu automatic thinking yang mengganggu konsentrasi anak. Kedua, anak-anak belum sepenuhnya mampu menyesuaikan pemilihan kata dengan konteks formal dan informal, yang menunjukkan keterbatasan dalam penguasaan register bahasa. Temuan ini memperkuat konsep peer-based learning, di mana anak cenderung menyerap bahasa dari lingkungan sosial yang mereka anggap menarik, meskipun berpotensi membatasi pengembangan kosa kata baku. Penelitian ini membuka peluang untuk studi lanjutan, termasuk: (1) eksplorasi lebih mendalam tentang dampak jangka panjang meme terhadap perkembangan kognitif anak, (2) pengembangan strategi pembelajaran bahasa yang memanfaatkan minat anak terhadap konten digital tanpa mengorbankan penguasaan bahasa formal, dan (3) penelitian serupa dengan cakupan responden yang lebih luas untuk memperkuat generalisasi temuan. Dengan demikian, temuan ini tidak hanya memberikan pemahaman baru tentang pengaruh meme dalam pemerolehan bahasa anak, tetapi juga menjadi landasan untuk pengembangan pendekatan pendidikan yang lebih adaptif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, C.B. 2020. Do you remember the words? Dual-coding method on long-term memory. *Jurnal Psikologi*. 19(4): 314-322.
- Arsanti, M. 2014. Pemerolehan bahasa pada anak (kajian psikolinguistik). *Jurnal PBSI*. 3(2).
- Bakrin, R. dan Hilalludin, H. 2025. Pengaruh media sosial TikTok terhadap perkembangan kosakata bahasa Indonesia pada generasi alfa. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*. 3(2): 7-19.
- Batubara, H. 2021. Proses pemerolehan bahasa pertama pada anak. *Kode: Jurnal Bahasa*. 10(4): 75-86.

- Chaer, A. 2002. Psikolinguistik, Kajian Teoritik. PT. Asdi Mahasatya. Jakarta.
- Darjowidjojo, S. 2008. Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.
- Eskawati, L., Septiadi, H.N. dan Khasanah, F. 2023. Pengaruh gadget terhadap pemerolehan bahasa anak (kajian psikolinguistik). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. 6(1): 784-790.
- Fitri, W.E. 2023. Pengaruh tontonan platform YouTube dalam pemerolehan bahasa anak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. 2(2): 148-154.
- Hubaybah, H., Azhary, M.R., Simatupang, N.A., Herwansyah, H., Amir, A. dan Rahmat, A.A. 2024. Sekolah sehat anti rokok: Pendidikan kesehatan dengan pendekatan peer-based learning. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*. 2(5): 1510-1517.
- Jailani, M.S. 2023. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2): 1-9.
- Muna, N.R., Jatnika, R., Purwono, U. dan Siregar, J. 2023. Pelatihan optimalisasi selective attention pada anak dengan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) usia 8-9 tahun. *DHARMAKARYA: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*. 12(1): 20-30.
- Özpençe, A.İ. 2024. Brain rot: Overconsumption of online content (an essay on the publicness social media). *Journal of Business Innovation and Governance*. 7(2): 48-60.
- Rosmanti, R., Missriani, M. dan Rukiyah, S. 2023. Pemerolehan bahasa pada anak (kajian literatur dalam psikolinguistik). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 1(9).
- Syaprizal, M.P. 2019. Proses pemerolehan bahasa pada anak. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*. 1(2): 75-86.
- Sentosa, A.R. dan Apriliani, N. 2020. Pemerolehan bahasa pada anak usia dini (kajian psikolinguistik). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 2: 1-7..