

IMPROMPTU SPEECHUNTUK KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS PENGUNAAN PUEBI YANG LEBIH BAIK

**Aam Ali Rahman¹, Sifa Rini Handayani²,
Dedah Ningrum³, Ahmad Purnama Hudaya⁴**

Prodi PGSD Penjas, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia¹
Prodi Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia^{2,3,4}
alirahman@upi.edu

ABSTRAK

Pengaruh yang diakibatkan oleh Industri 4.0 sangat masif dan menyeluruh. Kelompok usia yang sangat terdampak adalah remaja, di mana semua informasi dapat diakses dengan sangat mudah. Namun di usia tersebut intelektual dan emosional kontrol sulit untuk dilakukan (Heviland dan Lewis, 1993). Salah satu penyebabnya adalah pada usia 10-19 tahun terjadi peralihan dari anak-anak menjadi dewasa, sehingga tidak dapat terelakkan adanya perubahan fisik dan psikologis yang signifikan. Banyak penelitian memaparkan dampak Industri 4.0 terhadap pengguna, tetapi sedikit yang membahas dampak terhadap bahasa, terutama Bahasa Indonesia yang sesuai PUEBI dengan persepsi negatif dari penuturnya sendiri. Untuk itu perlu adanya upaya pencegahan supaya Bahasa Indonesia bisa tetap digunakan dengan sebagaimana mestinya. Penelitian ini menggunakan stimuli berupa *Impromptu Speech* yang diaplikasikan pada 70 responden. Keefektifan stimuli tersebut dipantau setelah tiga siklus pelaksanaan dilakukan. Hasilnya, *Impromptu Speech* mampu mengurangi persepsi negatif penutur terhadap penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI. Sehingga responden sebagai penutur Bahasa Indonesia bisa memiliki kesejahteraan psikologis yang lebih baik terhadap penggunaan Bahasa Indonesia berdasarkan PUEBI, dan memiliki posisi yang lebih kuat dibandingkan penggunaan bahasa tidak baku.

Kata Kunci: *Impromptu Speech*; PUEBI; Industri 4.0.

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 menurut Dutton (2014) adalah "*smart factory*" dimana revolusi ini dianggap sebagai salinan dunia kita dalam dunia maya, termasuk di dalamnya adalah sistem berkomunikasi yang memungkinkan semuanya dilakukan secara virtual (Buhr, 2015). Perdebatan mengenai Industri 4.0 beserta pengaruhnya terhadap pengalihan era ke era digital, penggunaan Internet dan sistem yang serba otomatis semakin hebat (Friess & Ibanez, 2014; Vermesan et al., 2014). Perdebatan tersebut berpengaruh terhadap penilaian penggunaan teknologi secara efektif tanpa dampak yang signifikan. Sehingga penggunaan teknologi dalam Industri 4.0 mampu meningkatkan seluruh aspek kehidupan manusia.

Dengan kemajuan teknologi seperti saat ini Schmitt (2015) menyatakan bahwa setidaknya ada tiga alasan pentingnya migrasi menuju Industri 4.0. Alasan yang pertama adalah kemudahan dan percepatan respons terhadap isu-isu baru. Yang kedua Industri 4.0 juga mampu membuka peluang inovasi sehingga bisa menambah produktivitas. Selanjutnya, penggunaan teknologi mampu memberikan berbagai alternatif solusi terhadap

permasalahan yang dihadapi. Dengan alasan-alasan tersebut, Industri 4.0 dianggap sebagai langkah yang paling efisien dalam percepatan pembangunan di berbagai aspek kehidupan.

Namun, dampak dari semakin berkembangnya 4.0 dipertanyakan oleh Luppici (2012) dan Schwab (2015) dengan pernyataannya perkembangan positif Industri 4.0 lebih terfokus kepada kemajuan pesat teknologi tapi apakah hal yang sama berlaku untuk kondisi individu dan sosial di masyarakat. Termasuk di dalamnya adalah dampak negatif terhadap perkembangan psikologi remaja terutama di Indonesia.

Penggunaan Industri 4.0 tidak tepat guna bisa berakibat negatif terhadap perkembangan psikologi anak dan remaja. Dampak negatif yang umum dirasakan oleh kalangan remaja terkait pencemaran nama baik, *bullying* dan segala hal yang bisa mengakibatkan depresi pada anak usia remaja. Tidak bisa dipungkiri penggunaan media sosial sebagai bagian dari dampak Industri 4.0. semakin mempermudah anak dan remaja untuk mengaktualisasikan diri mereka pada banyak jejaring sosial, sehingga hal tersebut menjadi sebuah kebutuhan (Tamburaka, 2013:223). Hal ini tidak lepas dari pengaruh perubahan perkembangan anak secara psikologis baik itu intelektual, kehidupan emosi dan kehidupan sosial yang dialami remaja. Sehingga Ryff & Keyes (1995) menyatakan hal tersebut sebagai kesejahteraan psikologis.

Ryff & Keyes (1995) juga menyatakan dua diantara enam dimensi kepuasan utama remaja adalah berhubungan baik dengan orang lain dan mampu menjadi pribadi yang mandiri dengan mengendalikan lingkungannya. Kemampuan untuk berhubungan baik dengan orang lain ini lah yang memaksakan anak harus populer di dunia maya. Hal ini semakin menegaskan betapa revolusi industri 4.0 menjadi dua mata pisau yang sangat berpengaruh. Sehingga, konflik interpersonal seperti perundungan yang dihadapi pada masa remaja (Walker, 2002) akan berevolusi juga sejalan dengan revolusi industri.

Maraknya dampak positif dan negatif yang diakibatkan oleh Industri 4.0. lebih banyak membahas terhadap individu pengguna dan pelaksana Industri 4.0. tersebut, tetapi secara tidak langsung penggunaan bahasa baku Bahasa Indonesia, atau yang biasa disebut PUEBI menjadi korban yang mungkin tidak disadari.

Penggunaan PUEBI menjadi hal yang tidak lazim diucapkan, bahkan ketika berada dalam sebuah forum yang formal. Bukan karena ketidakmampuan untuk menggunakannya, akan tetapi lebih kepada keberterimaan bahasa tersebut di lingkungannya. Kemungkinan terjadinya konflik dari berbagai sisi, bahkan di dunia maya akan semakin terlihat. Karena pada dasarnya mengontrol kemarahan atau menghambatnya dalam jangka waktu yang panjang merupakan hal yang dianggap sulit (Heviland dan Lewis, 1993).

Informasi yang disuguhkan oleh Industri 4.0 ini terutama pada pasar remaja, belum memperlihatkan pentingnya penggunaan PUEBI, atau bahkan diabaikan. Hal ini berlangsung secara berkesinambungan dalam jangka waktu yang sangat panjang dan yang paling memprihatinkan sangat masif. Akibatnya, pergeseran penggunaan PUEBI terjadi secara cepat sehingga penutur PUEBI dianggap tidak umum. Hal ini akan terus terjadi apabila tidak ada usaha nyata untuk menghentikannya, atau setidaknya mencegahnya. Salah satu kegiatan yang mungkin bisa mencegah hal tersebut adalah *Impromptu Speech*.

Impromptu Speech merupakan pidato singkat yang disampaikan dengan sedikit atau tanpa perencanaan terlebih dahulu (Metcalf, 2004). Dalam *impromptu speech* kerterbukaan

untuk mengembangkan materi menjadi fokus, sehingga tema yang ditawarkan adalah tema spesifik tapi sering digunakan sehari-hari. Sebagai hasilnya, pembicara dalam *impromptu speech* akan berbicara panjang lebar. Hal tersebut yang menjadikannya lebih bermakna (Williams, Carver & Hart, 1993). Secara spesifik *impromptu speech* juga menawarkan pembicara untuk berbicara secara alami.

Impromptu speech menawarkan salah satu solusi mengenai masalah penggunaan PUEBI ini. *Impromptu speech* akan membantu siswa untuk kembali menyadari bahwa PUEBI itu bukan sesuatu yang tidak lazim, melainkan sesuatu yang benar untuk digunakan di waktu tertentu. Karena pada dasarnya tujuan pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar kepada siswa sampai siswa tersebut berubah (Mezirow, 1997). Berdasarkan hal di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas penggunaan stimuli berupa *impromptu speech* untuk memperbaiki persepsi negative siswa terhadap penggunaan Bahasa Indonesia yang berdasarkan PUEBI. Dengan demikian dimungkinkan adanya sebuah solusi untuk melestarikan Bahasa Indonesia dikalangan penutur asli tanpa harus tegeser oleh bahasa yang tidak baku.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam prosesnya, penelitian ini bertujuan untuk mencari efektifitas penggunaan *impromptu speech* untuk memperbaiki kepuasan psikologis siswa terhadap PUEBI. Kepuasan psikologis disini terbatas pada apakah siswa merasa nyaman untuk menggunakan PUEBI dalam berkomunikasi baik dalam forum formal maupun informal. Penggunaan PUEBI yang baik dan benar tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berupa metode tindak kaji (*action research*) (Schwandt dalam Alwasilah, 2011) di mana penelitian tindak kaji berupa eksperimen yang melibatkan perlakuan untuk menangani permasalahan sosial di masyarakat. Metode ini bertujuan untuk mencari seberapa efektif penggunaan *Impromptu speech* terhadap kepuasan psikologis berbahasa, dan untuk mendeskripsikan secara detail hasil dari wawancara dan observasi.

Partisipan

Penelitian ini melibatkan 70 siswa remaja setingkat sekolah menengah pertama yang dipilih berdasarkan tendensi negatif yang menyatakan bahwa penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI tidak lazim digunakan di kehidupan sehari-hari.

Stimuli

Sebuah rangkaian *Impromptu Speech* diberikan kepada 70 siswa tersebut dengan rincian sebagai berikut:

1. Siswa dikelompokkan dengan jumlah anggota 7 orang untuk setiap kelompoknya. Tiga orang siswa dipersiapkan untuk melakukan *impromptu speech* dengan tema yang belum mereka ketahui; Satu orang siswa bertugas sebagai penghitung waktu; satu orang siswa bertugas sebagai penghitung jeda; satu orang siswa bertugas sebagai penghitung kesalahan penggunaan Bahasa Indonesia; dan satu orang melaporkan hasilnya.

2. Diberikan waktu 2 menit untuk setiap siswa yang melakukan *Impromptu Speech* untuk berpidato dengan tema yang telah ditentukan. Sedangkan siswa lainnya dalam kelompok melakukan tugasnya masing-masing
3. Setelah selesai, maka siswa yang bertugas untuk melaporkan hasil akan merangkum waktu, jeda dan kesalahan yang dilakukan.
4. Semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan Bahasa Indonesia sesuai dengan PUEBI.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Melakukan pemilihan partisipan dengan menyebarkan kuesioner
2. Melakukan observasi awal terhadap partisipan
3. Memberikan stimuli *Impromptu speech*
4. Melakukan observasi lanjutan.
5. Mengulang kegiatan di atas dalam 3 siklus.

Dengan menggunakan *Time-Series* (Hatch & Lazaraton, 1991). Tahapan ini diilustrasikan sebagai berikut:

$$X_1 - T - X_2 - T - X_3 - T - X_4$$

X diilustrasikan sebagai observasi dan atau pemberian kuesioner, sedangkan T adalah pengaplikasian stimuli *impromptu speech*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

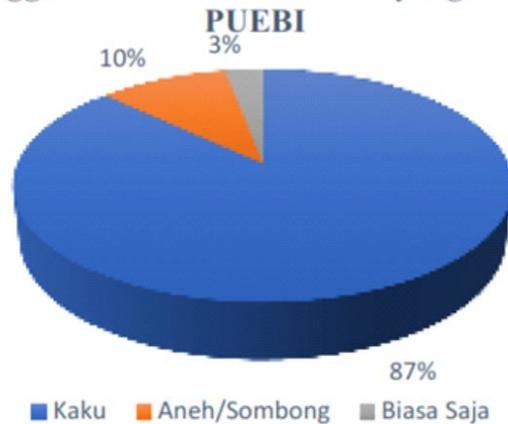
Berdasarkan tujuan dan hipotesis yang telah dipaparkan di pada pendahuluan, penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperbaiki persepsi siswa remaja setingkat usia sekolah menengah pertama terhadap penggunaan Bahasa Indonesia yang baku berdasarkan PUEBI. Secara khusus, efektivitas penggunaan *impromptu speech* untuk memperbaiki masalah tersebut diteliti secara menyeluruh. Selain itu respons siswa terhadap penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai PUEBI juga diobservasi. Yang terakhir, dampak penggunaan *impromptu speech* terhadap penggunaan Bahasa Indonesia terhadap responden secara khusus dan penutur asli secara umum juga ditemukan.

Respons Siswa terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia Sesuai PUEBI

Pada dasarnya ketika siswa diminta untuk memilih kalimat dengan menggunakan bahasa baku berdasarkan PUEBI, tidak ada masalah bagi mereka untuk menentukan mana yang sesuai dan tidak. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan dan diisi oleh partisipan. 97% partisipan mampu membedakan secara benar penggunaan Bahasa Indonesia yang baik. Sehingga bisa dikatakan bahwa untuk menentukan benar atau tidaknya kalimat yang digunakan tidak menjadi masalah bagi mereka. Begitu juga dalam bentuk lisan, 94% partisipan mampu mengidentifikasi penggunaan bahasa baku yang baik dan benar.

Ketepatan partisipan dalam menentukan baik atau tidaknya kalimat yang digunakan secara lisan maupun tulisan tidak berkorelasi positif dengan persepsi mereka terhadap penutur bahasa baku yang sesuai dengan PUEBI. Respon partisipan terhadap penutur Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI bisa dilihat pada gambar 1. berikut ini.

Gambar 1. Persepsi Partisipan terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai



Berdasarkan gambar 1. 87% dari 70 partisipan menganggap penggunaan Bahasa Indonesia sesuai PUEBI kaku. 10% partisipan lainnya menganggap penutur Bahasa Indonesia tersebut hanya menyombongkan diri atau dianggap aneh. Serta hanya 3% saja yang menyatakan penggunaannya biasa saja. Hal ini dipertegas dengan anggapan bahwa penggunaan bahasa baku sesuai PUEBI dianggap tidak gaul dan kurang update (kudet). Sehingga memunculkan hegemoni penutur bahasa baku tersebut tidak sosialis dan cenderung dibuli. Hasilnya sangat memungkinkan penutur tersebut enggan menggunakannya kembali disetiap kesempatan, terutama ketikan berinteraksi dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI bisa bergeser secara bertahap. Keadaan ini bisa mengakibatkan kepunahan bahasa (Yang & Peng, 2017). bahasa yang tidak digunakan bisa mengakibatkan bahasa tersebut hilang yang diawali dari hilangnya kata yang tidak digunakan. Contohnya dalam Bahasa Inggris mengenai penggunaan kalimat aktif dan pasif (Abbas, Younus and Khall, 2019).

Urgensi terhadap kondisi seperti yang dijelaskan di atas semakin mengkhawatirkan pada era Industri 4.0. seperti saat ini. Di mana remaja usia sekolah menengah pertama akan dengan mudah terekpos dan berinteraksi dengan bahasa yang disajikan oleh laman-laman daring, seperti *YouTube*, Blog dan lain-lain, interaksi sosial secara daring yang berupa percakapan daring di berbagai aplikasi seperti *Whatsapp*, *Line*, dan lainnya. Bahkan interaksi dalam bermain game daring. Bentuk interaksi yang dilakukan secara terus-menerus dengan intensitas penggunaan media tersebut lebih dari 5 jam dalam sehari, secara tidak langsung menjadi bagian dari kepunahan bahasa.

Tingkat interaksi partisipan dengan menggunakan media daring sangat mempengaruhi persepsi mereka terhadap penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI. 74% partisipan menyatakan bahwa mereka melakukan interaksi secara daring lebih dari 5 jam/hari, 20% partisipan berinteraksi antara 3-4 jam dalam sehari, dan hanya 6% partisipan berinteraksi kurang dari 3 jam/hari. Hal tersebut mempertegas bahwa interaksi remaja terhadap media daring sangat tinggi. Secara spesifik 98% partisipan sebagai penutur asli Bahasa Indonesia berinteraksi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang tidak sesuai dengan PUEBI. Sehingga pencegahan terhadap kebiasaan tersebut harus segera dilakukan. Salah satunya dengan menggunakan stimuli *impromptu speech*.

Dampak Penggunaan *Impromptu Speech* terhadap Penggunaan Bahasa Indonesia

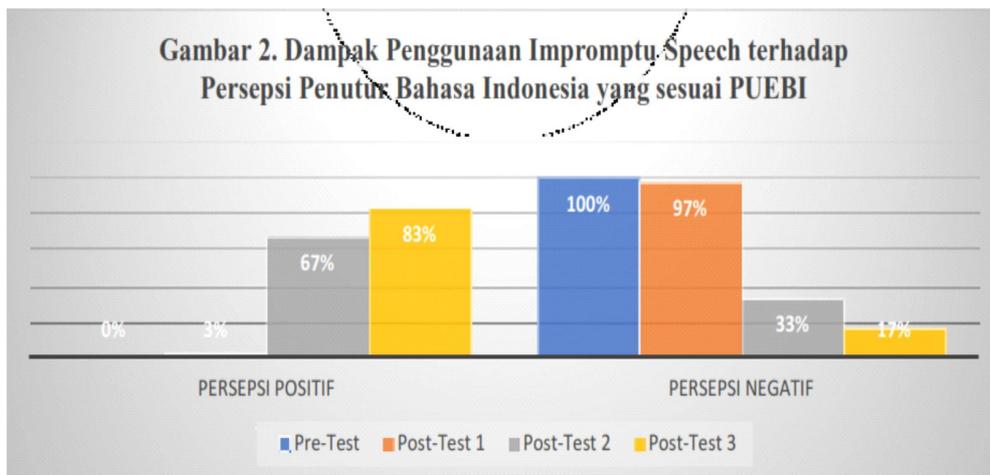
Metcalfe (2004) mendeskripsikan *impromptu speech* sebagai pidato singkat yang disampaikan dengan sedikit atau bahkan tanpa perencanaan terlebih dahulu. Sehingga kata-kata yang digunakan dalam berpidato akan sangat tergantung pada pengalaman penutur dalam berinteraksi dengan bermacam kata pada pengalaman sehari-hari.

Stimuli *impromptu speech* dalam penelitian ini berupa serangkaian kegiatan berpidato yang dilakukan secara berkelompok. Di mana di dalamnya terdapat kesempatan, *feedback* dan evaluasi untuk berinteraksi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI. Secara umum prosedur pengaplikasian *impromptu speech* ini seperti yang telah dijelaskan pada metode penelitian di atas. Tiga siklus penelitian dilakukan untuk melihat dampak penggunaan *impromptu speech* terhadap penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai PUEBI, dengan menggunakan *Time-Series Design* (Hatch & Lazaraton, 1991). Tahapan ini diilustrasikan sebagai berikut:

$$X_1 - T - X_2 - T - X_3 - T - X_4$$

X diilustrasikan sebagai observasi dan atau pemberian kuesioner, sedangkan T adalah pengaplikasian stimuli *impromptu speech*.

Hasil dari proses tersebut bisa dilihat pada gambar 2.



Berdasarkan Gambar 2., bisa terlihat perkembangan persepsi positif terhadap penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI. Pre-test dilakukan sebagai data awal untuk menentukan partisipan sehingga data menunjukkan 100% partisipan memiliki persepsi negatif tentang penggunaan Bahasa Indonesia berdasarkan PUEBI. Setelah pengaplikasian stimuli *impromptu speech*, secara bertahap, persepsi negatif berkurang dan persepsi positif bertambah. Seperti yang ditampilkan dalam gambar 2., setelah melakukan tiga siklus stimuli, hasil yang didapat adalah 83% responden mengubah persepsi mereka terhadap penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI.

Sebagian besar responden menyatakan bahwa kebiasaan menggunakan Bahasa Indonesia yang dilakukan dalam aktifitas tersebut membuat persepsi berubah. Seperti yang diungkapkan oleh Mezirow (1997) bahwa pada dasarnya tujuan pembelajaran adalah

memberikan pengalaman belajar kepada siswa sampai siswa tersebut berubah. Pengalaman yang responden alami ketika melakukan stimuli *impromptu speech*, membuat siswa terbiasa dengan Bahasa Indonesia yang berdasarkan PUEBI. Namun, temuan selanjutnya adalah, kebiasaan tersebut tidak merubah persepsi mereka terhadap penggunaan bahasa tidak baku. Secara nyata mereka juga menyatakan bahwa tidak ada yang salah dengan menggunakan bahasa yang tidak baku dalam berinteraksi sosial.

Respons Partisipan terhadap *Impromptu Speech*

Seperti yang telah dipaparkan di atas, penerapan penelitian ini dibagi menjadi tiga siklus. Siklus pertama dilakukan sebagai siklus penentuan partisipan dan pengenalan stimuli *impromptu speech*. Siklus kedua dan ketiga dilakukan sebagai proses pembiasaan penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI dengan menggunakan stimuli *impromptu speech*.

Pada siklus pertama, penggunaan *impromptu speech* kurang begitu efektif seperti yang dibuktikan pada gambar 2. Hal ini berkaitan erat dengan respon partisipan yang secara umum menyatakan stimuli *impromptu speech* terasa canggung. Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan, 5 dari 7 kelompok yang mengaplikasikan, masih memerlukan arahan tentang bagaimana prosedur stimuli ini dilakukan. Sehingga waktu yang tersedia terpakai untuk menjelaskan dan mengulang prosedur yang dijelaskan. Karena hal tersebut, stimuli *impromptu speech* ini dianggap rumit oleh sebagian partisipan. Kecanggungan juga terlihat secara jelas ketika 3 partisipan berbicara di depan teman kelompoknya. Terdapat tingkat kecemasan dan gugup untuk berbicara tentang topik yang telah ditentukan. Tingginya tingkat gugup atau kecemasan membuat penggunaan stimuli ini kurang efektif.

Pada siklus kedua, partisipan sudah tidak mengalami kendala mengenai prosedur penggunaan *impromptu speech*, sehingga penerapan stimuli ini berjalan dengan lancar. Berdasarkan pengamatan, partisipan mulai merasa lebih nyaman dengan memperlihatkan tingkat antusiasme yang cukup tinggi. Partisipan tidak lagi memerlukan pembimbing untuk melakukan stimuli tersebut. Beberapa diantar mereka saling mengingatkan tentang prosedur yang benar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang cukup signifikan seperti yang terlihat pada gambar 2. Akan tetapi kendala kecemasan dan gugup masih teridentifikasi secara jelas untuk setiap pembicara yang menyampaikan informasi.

Untuk siklus yang terakhir, selain prosedur penggunaan stimuli *impromptu speech* yang telah dimengerti oleh semua partisipan, tingkat kecemasan dan gugup pada pembicara juga menurun secara signifikan dengan diberikannya topik yang cukup mereka kenal. Dengan demikian penggunaan stimuli ini bisa dilakukan secara otomatis tanpa harus ada pembimbing. Pada siklus ini bahkan partisipan memberikan ide mereka sendiri untuk topik yang dibahas pembicara. Berdasarkan hasil observasi lebih lanjut, partisipan bahkan membuat topik sebagai tantangan tersendiri untuk menceritakan hal-hal pribadi pembicara. Sehingga aktivitasnya berjalan lebih santai dan hidup. Berdasarkan hal tersebut partisipan menganggap stimuli ini sebagai permainan. Beatty (2003) menyatakan bahwa ketika pembelajaran dianggap sebagai permainan maka akan tujuan pembelajaran bisa tercapai secara tidak dipaksakan dan tanpa disadari peserta didik.

Pada akhirnya, secara umum partisipan respons terhadap stimuli *impromptu speech* ini seperti melakukan tantangan dalam sebuah permainan. Partisipan dengan senang hati atau menantang temannya dalam kelompok dengan memberikan topik-topik yang menarik dan membiarkan temannya berbicara untuk menjawab tantangan yang diberikan. Keseluruhan aktivitas stimuli ini menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI. Secara tidak langsung mereka terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia yang baku tanpa mereka sadari. Namun, dengan catatan, kondisi ini terjadi setelah beberapa siklus stimuli dilaksanakan.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan terhadap partisipan, bisa disimpulkan bahwa penggunaan stimuli *impromptu speech* mampu memperbaiki kesejahteraan psikologis partisipan terhadap Bahasa Indonesia. Partisipan yang sebelumnya menganggap penggunaan Bahasa Indonesia yang berdasarkan kepada PUEBI tidak lazim, secara bertahap bisa diubah dengan melakukan pembiasaan stimuli *impromptu speech*.

Stimuli *impromptu speech* ini merupakan serangkaian aktifitas yang memberikan partisipan kesempatan untuk berbicara, menganalisis, memberikan feedback dan melaporkan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI. Secara bertahap penggunaan stimuli ini dianggap sebagai sebuah permainan tantangan, dimana partisipan akan membiasakan diri mendengar, berbicara dan menggunakan Bahasa Indonesia. Namun keadaan tersebut dicapai secara bertahap.

Penggunaan stimuli *impromptu speech* ini bisa menjadi salah satu cara untuk melestarikan penggunaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI di kalangan remaja. Di tengah masifnya isu industri 4.0 yang memunculkan berbagai tren bahasa baru, dan persepsi negatif Bahasa Indonesia oleh penuturnya sendiri, stimuli ini setidaknya diharapkan bisa memperlambat pergeseran Bahasa Indonesia menjadi bahasa tidak baku yang diakibatkan oleh penuturnya sendiri. Sehingga Bahasa Indonesia yang sesuai dengan PUEBI bisa tetap digunakan sebagai pedoman berkomunikasi di era Industri 4.0 saat ini. Penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan stimuli lainnya untuk menghentikan bergesernya kepuasan psikologis penutur asli Bahasa Indonesia sangat diperlukan, terutama untuk digunakan baik dalam kelas maupun di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N. F., Younus, L. L., & Khalil, H. H. (2019). Fossilized Use of Active and Passive Simple Present by Iraqi M.A. Students. *Arab World English Journal*, 16-30. doi:<https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol10no1.2>
- Alwasilah, A. C. (2011). *Pokoknya Action Research*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Beatty, K. (2003). *Teaching and Researching Computer-Assisted Language Learning*. Edinburgh: Pearson Education Limited.
- Buhr, D. (2015). *Social Innovation Policy for Industry 4.0*. Tübingen, Germany: Eberhard Karls University of Tübingen.
- Dutton, H. W. (2014). Putting Things to Work: Social and Policy Challenges for the Internet of Things. *Info*, 16(3), 1-21. doi:<https://doi.org/10.1108/info-09-2013-0047>

- Friess, P., & Ibanez, F. (2014). *Putting the Internet of Things Forward to the Next Level. In O. Vermesan & P. Friess (Eds.), Internet of Things Applications – From Research and Innovation to Market Deployment: 3–6*. Gistrup, Denmark: Rivers Publishers.
- Hatch, E., & Lazaraton, A. (1991). *The Research Manual Design and Statistics for Applied Linguistics*. Massachusetts: Heinle & Heinle Publishers.
- Haviland, J., & Lewis, M. (1993). *Handbook of Emotions*. Guilford: Guilford Press.
- Luppincini, R. (2012). *Ethical Impact of Technological Advancements and Applications in Society*. Hershey: PA: Information Science Reference.
- Metcalfe, S. (2004). *Building a Speech*. Belmont, USA: Thomson Learning.
- Mezirow, J. (1997). Transformative Learning: Theory to Practice. *New Directions for Adult and Continuing Education* 74 (5), 5-12. doi:doi:10.1002/ace.7401
- Ryff, C., & Keyes, C. (1995). The Structure of Psychological well-being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology* 69 (4), 719.
- Schmitt, K. (2017, Juli 26). *Top 5 Reasons Why Industry 4.0 Is Real And Important*. Retrieved from Digitalist Magazine: <https://www.digitalistmag.com/industries/manufacturingindustries/2013/10/15/top-5-reasons-industry-4-0-realimportant-0833970>
- Schwab, K. (2015). *The Fourth Industrial Revolution*. Geneva: World Economic Forum.
- Tamburaka, A. (2013). *Literasi Media*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Vermesan, O., Friess, P., Guillemin, P., & Sundmaeker, H. (2014). *Internet of Things Strategic Research and Innovation Agenda. In O. Vermesan & P. Friess (Eds.), Internet of Things Applications – From Research and Innovation to Market Deployment: 7–142*. Gistrup, Denmark: Rivers Publishers.
- Walker, J. (2002). *Teens in Distress Series Adolescent Stress and Depression*. Retrieved from Minnesota University: <http://www.extension.umn.edu/distribution/youthdevelopment/DA3083.html>
- Williams, D., Carver, C., & Hart, R. (1993). Is It Time for a Change in Impromptu Speaking? *National Forensic Journal* 11, 29.
- Yang, J., & Peng, X. (2017). An Analysis of Non-English Major Freshmen's Language Fossilization. *World Conference on Management Science and Human Social Development* (pp. 126-130). Sichuan: Atlantis Press. doi:<https://doi.org/10.2991/mshsd-17.2018.23>

