

## TANTANGAN MEDIA TELEVISI DI ERA INDUSTRI 4.0 BAGI REMAJA MAHASISWA PROGRAM STUDI MATEMATIKA DAN BAHASA

Eka Septiani, Nur Indah Sari, dan Sri Mulyani  
Fakultas Matematika dan IPA, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta  
*ekaseptiani87@yahoo.co.id.*

### Abstract

*Television media is one of the challenges we are currently facing in era 4.0. The challenge that we face through television media are, among other things, how we can choose educational television programs, especially those that still prioritize the use of Indonesian language that is good and correct in its presentation. Ironically, most television programs presented no longer heed the standard Indonesian language. This study aims to find out how teenagers in this case are students can view and choose television programs that they watch every day. Based on these objectives, researchers used descriptive analysis methods through questionnaires. The selected sample was taken as many as 30 student randomly. From the result of the analysts, the data shows that television programs are currently very influential in facing challenge in era 4.0 against the standard use of Indonesian among teenagers. Today's television programs are lacking especially in terms of language in the screening so that it becomes a challenge for teenagers so that they are able to maintain the use of good and correct Indonesian.*

**Keyword:** *television programs, the challenge of era 4.0, Indonesian language shift.*

### A. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 merupakan konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh ekonom asal Jerman, Profesor Klaus Schwab. Dalam bukunya yang berjudul "The Fourth Industrial Revolution", Prof Schwab (2017) menjelaskan revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Revolusi Industri 4.0 secara umum diketahui sebagai perubahan cara kerja yang menitikberatkan pada pengolahan data, sistem kerja industri melalui kemajuan teknologi, komunikasi, dan peningkatan efisiensi kerja yang berkaitan dengan interaksi manusia. Lahirnya revolusi industri 4.0 ini merupakan dampak dari arus globalisasi yang sudah tidak terbendung lagi di negara kita, Indonesia. Revolusi industri keempat atau industri 4.0 merupakan pintu masuknya era digitalisasi yang merujuk pada gambaran situasi perubahan gaya hidup dan perilaku individu maupun organisasi saat ini. Kondisi ini

disebabkan oleh revolusi teknologi sehingga berimplikasi besar pada masyarakat (Moriar, 2017). Dampak yang ditimbulkan akibat arus globalisasi ini menyebar luas seiring dengan kemajuan media massa, salah satunya adalah media televisi.

Media televisi merupakan media massa elektronik yang mampu menyebarkan informasi secara cepat dan mampu mencapai khalayak dalam waktu bersamaan dengan berbagai macam tayangan mulai dari *infotainment*, *entertainment*, iklan hingga sinetron dan film. Televisi memiliki efektivitas dan efisiensi besar dalam mempengaruhi pikiran, perasaan, emosi bahkan karakter serta perilaku seseorang sehari-hari. Pada dasarnya media televisi memiliki peranan pokok yaitu memberikan informasi atau pesan yang mengandung unsur pendidikan, penerangan, hiburan dan promosi. Siaran televisi pertama kali ditayangkan di Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1962 untuk meliput upacara peringatan hari Proklamasi di Istana Negara.

Revolusi Industri dimulai dari industri 1.0, 2.0, 3.0, hingga industri 4.0. Industri 4.0 selanjutnya hadir menggantikan industri 3.0 yang ditandai dengan cyber fisik dan kolaborasi manufacturing (Irianto, 2017). Saat ini kita berada pada Abad XXI. Abad sekarang ini sedang berlangsung Revolusi Industri Keempat, Revolusi Digital, Revolusi Ilmu Pengetahuan, dan revolusi-revolusi lainnya yang sangat mendasar mengubah dunia manusia, bahkan alam semesta. Di sinilah kita memasuki masa yang memberikan banyak tantangan. Lebih spesifik Hecke et al (2016) menjelaskan tantangan industri 4.0 sebagai berikut.

**Tabel 1. Tantangan Industri 4.0**

Bidang	Tantangan			
Tantangan Ekonomi	1. Globalisasi yang terus berlanjut: a. Keterampilan antarbudaya b. Kemampuan berbahasa c. Fleksibilitas waktu d. Keterampilan jaringan e. Pemahaman proses	2. Meningkatkan Kebutuhan akan inovasi: a. Pemikiran wirausaha b. Kreativitas c. Pemecahan masalah d. Bekerja di bawah tekanan e. Pengetahuan mutakhir f. Keterampilan teknis g. Keterampilan	3. Permintaan untuk orientasi layanan yang lebih tinggi: a. Pemecahan konflik b. Kemampuan komunikasi c. Kemampuan berkompromi d. Keterampilan berjejaring	4. Tumbuh kebutuhan untuk kerja sama dan kolaboratif: a. Mampu berkompromi dan kooperatif b. Kemampuan bekerja dalam tim c. Kemampuan komunikasi

		penelitian h. Pemahaman proses		d. Keterampilan berjejarin g
Tantangan Sosial	1. Perubahan demografi dan nilai sosial: a. Keterampilan mentransfer pengetahuan b. Penerimaan rotasi tugas kerja dan perubahan pekerjaan yang terkait (toleransi ambiguitas) c. Fleksibilitas waktu dan tempat d. Keterampilan memimpin	2. Peningkatan kerja virtual: a. Fleksibilitas waktu dan tempat b. Keterampilan teknologi c. Keterampilan media d. Pemahaman keamanan TI	3. Pertumbuhan kompleksitas proses: a. Keterampilan teknis b. Pemahaman proses c. Motivasi belajar d. Toleransi ambiguitas e. Pengambilan keputusan f. Penyelesaian masalah a. g. Keterampilan analisis	
Tantangan Teknis	1. Perkembangan teknologi dan penggunaan data eksponensial: a. Keterampilan teknis b. Kemampuan analisis c. Efisiensi dalam bekerja dengan data d. Keterampilan koding e. Kemampuan memahami keamanan TI f. Kepatuhan	2. Menumbuhkan kerja kolaboratif: a. Mampu bekerja dengan tim b. Kemampuan komunikasi virtual c. Keterampilan media b. Pemahaman keamanan TI c. e. Kemampuan untuk bersikap kooperatif		
Tantangan Lingkungan	1. Perubahan iklim dan kelangkaan sumber daya: a. Pola pikir berkelanjutan b. Motivasi menjaga lingkungan c. Kreativitas untuk mengembangkan solusi berkelanjutan baru			

Tantangan Politik dan Aturan	1. Standardisasi: a. Keterampilan teknis b. Keterampilan koding b. Pemahaman proses	2. Keamanan data dan privasi: a. Pemahaman keamanan teknologi informasi b. Kepatuhan		
------------------------------	--	--	--	--

Sumber : Heckeu et al (2016)

Satu di antara tantangan yang cukup membawa pengaruh yang sangat besar adalah melalui media massa televisi terutama pada penyajian program tayangan televisi terhadap penggunaan bahasa.

### Televisi

Pada hakikatnya media televisi hadir karena perkembangan teknologi. Bermula dari ditemukannya *electriche teleskop* sebagai perwujudan gagasan seorang mahasiswa dari Berlin (Jerman Timur) yang bernama Paul Nipkov. Hal ini terjadi antara tahun 1883-1884. Akhirnya Nipkov diakui sebagai “Bapak Televisi”.

Televisi adalah alat perangkat siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya, secara broadcasting. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani, yaitu *tele* (jauh) dan *vision* (melihat), jadi secara harfiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada jauh dari studio tv (Zoebazary, 2010:255). Sedangkan menurut Badjuri (2010:39) Televisi adalah media pandang sekaligus media pendengar (audio-visual), yang dimana orang tidak hanya memandangi gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengar atau mencerna narasi dari gambar tersebut. Berdasar uraian di atas dapat disimpulkan bahwa televisi merupakan salah satu media massa elektronik yang dapat menyiarkan siarannya dalam bentuk gambar atau video serta suara yang berfungsi memberi informasi dan hiburan kepada khalayak luas.

Seiring perkembangan zaman hadirnya televisi membawa pengaruh. Hal ini pernah disampaikan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika Tifatul Sembiring mengkritik sejumlah tayangan program televisi yang dinilai tidak mendidik, khususnya bagi anak-anak. Usai membuka pameran penyiaran Indonesia Broadcasting Expo di Jakarta, Kamis (18/4), Tifatul mengatakan mendapat banyak masukan dari masyarakat seputar tayangan stasiun televisi yang tidak

mendidik tersebut. “Keluhan dari masyarakat, banyak tayangan yang tidak mendidik termasuk masih adanya tayangan-tayangan yang belum disensor buat anak-anak. Terutama jam tayangnya. Adakalanya karena tidak bisa dipisah, acara itu lanjut terus. Mestinya diberi peringatan,” ujar Tifatul. “Menjelang magrib, misalnya, antara jam 4 sampai 6 petang itu kan saat anak-anak belajar. Seharusnya tidak diputar film kartun pada jam-jam itu... sangat mengganggu sekali. Mungkin film kartun itu diputar saat anak-anak istirahat. Jadi apa yang ditayangkan di televisi itu aman buat dewasa dan anak-anak.”

Untuk ke depannya, menurut Tifatul, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) perlu membuat aturan standar program termasuk sanksi buat stasiun televisi yang melanggar aturan itu. “Bahwa ke depannya saya dengar KPI akan menerapkan sanksi administratif terhadap pelanggaran-pelanggaran itu, seperti denda misalnya. Jadi tidak hanya terduga atau peringatan,” ujarnya. Tifatul juga menyoroti tayangan hiburan seperti sinetron, acara gosip dan berita yang menurutnya memerlukan evaluasi agar lebih bermanfaat dan mendidik buat masyarakat. Dari data KPI, pada 2012 program televisi yang bermasalah ada sekitar 20-22 persen. Program tayangan yang cukup mendidik ada sekitar 20 – 25 persen. Dan program tayangan yang biasa-biasa saja alias tidak bermasalah ada sekitar 40 -- 45 persen

### **Remaja dan Acara Televisi**

Sering kali dengan mudah orang mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun atau jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah tersinggung, mudah terangsang perasaannya, dan sebagainya (Prawirohardjo, 2010:2). Menurut Yusuf (2011:184) fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka masa remaja ini meliputi (a) remaja awal: 12--15 tahun; (b) remaja madya: 15--18 tahun; (c) remaja akhir: 19--22 tahun.

Pada hakikatnya remaja erat kaitannya dengan televisi. Televisi merupakan media yang dianggap paling mempengaruhi masyarakat dalam hal penyampaian

informasi. Informasi yang diberikan dikemas dalam bentuk sebuah program acara. Di samping memudahkan dalam mengetahui berbagai informasi, di sisi lain televisi juga membawa suatu dampak negatif seperti kekerasan dan unsur pornografi di berbagai lapisan masyarakat, terutama anak-anak dan remaja yang mudah terpengaruh dengan apa yang dilihatnya. Di luar itu juga sebagai pemenuhan kebutuhan masyarakat akan rasa ingin tahunya terhadap lingkungan disekitar.

Keluarga memberi pengaruh terpenting dalam kehidupan anak; namun di lain pihak media dalam berbagai bentuknya termasuk televisi, komputer, ponsel, tablet dan sebagainya juga sangat dekat dengan anak. Oleh karena media dapat mempengaruhi bagaimana anak berpikir, merasa dan berperilaku, the American Academy of Pediatrics (Media and Your Family: Television and Other Screens, 2013) mendorong orang tua untuk menolong anak-anak mereka membentuk kebiasaan menggunakan media secara sehat sejak awal.

### **Bahasa**

Bahasa menurut KBBI adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, bahasa Indonesia mempunyai peranan penting dalam membangun manusia Indonesia seutuhnya. Seiring dengan adanya arus globalisasi, penggunaan dan keberadaan bahasa Indonesia di masyarakat ikut berimbas. Penggunaan bahasa di dunia maya, internet, bahkan media massa lainnya, memberi banyak perubahan bagi struktur bahasa Indonesia yang oleh beberapa pihak disinyalir merusak bahasa itu sendiri. Berlandaskan alasan globalisasi dan prestise, masyarakat mulai kehilangan rasa bangga menggunakan bahasa Indonesia. Sulit dipungkiri memang, bahasa asing kini telah menjamur penggunaannya. Kita pun lebih merasa bangga jika lancar berbicara bahasa asing. Namun, apapun alasannya, tanpa kita sadari secara perlahan kita telah ikut andil dalam mengikis kepribadian dan jati diri bangsa kita sendiri. Hal ini telah menyebabkan timbulnya pergeseran dan pemertahanan bahasa.

Pergeseran dan pemertahanan bahasa merupakan dua sisi mata uang. Fenomena ini merupakan dua fenomena yang terjadi bersamaan. Bahasa menggeser

/U

bahasa lain atau bahasa yang tergeser oleh bahasa lain, bahasa yang tergeser adalah bahasa yang tidak mampu mempertahankan diri (Sumarsono, 2011). Kondisi tersebut terjadi pada saat suatu masyarakat (komunitas bahasa) memilih untuk menggunakan atau meninggalkan pemakaian suatu bahasa. Hal yang serupa juga disampaikan oleh Fasold (dalam Lukman: 2000) mengungkapkan bahwa pergeseran dan pemertahanan bahasa ibarat dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Dia merupakan hasil kolektif dari pilihan bahasa (language choice). Pemertahanan bahasa, masyarakat secara kolektif menentukan untuk melanjutkan memakai bahasa yang sudah biasa dipakai. Ketika sebuah masyarakat memilih bahasa baru di dalam ranah yang semula digunakan bahasa lama, pada saat itu merupakan kemungkinan terjadinya proses sebuah pergeseran bahasa.

Sekarang ini penggunaan bahasa Inggris sudah banyak menggejala. Di bidang komunikasi kita banyak menggunakan kata *mendownload*, *mengupload*, *mengupdate*, *di enter*, *di delete*, dan lain-lain. Selain bahasa Asing, kedudukan bahasa Indonesia juga semakin terdesak dengan pemakaian bahasa gaul di kalangan remaja. Misalnya dalam kalimat *"gue gitu loh"* atau *"ya gak lah keles"*. Fenomena ini mungkin saja merupakan keadaan yang disebut perubahan, pergeseran, atau pemertahanan bahasa. Fenomena pergeseran bahasa ini juga hadir dari adanya program tayangan televisi.

Para pendidik di Bandar Lampung, Jumat (16/11), menilai, penggunaan Bahasa Indonesia pada film-film dan sinema elektronik (sinetron) di televisi di Indonesia cenderung sangat kasar, tidak mendidik, serta cenderung mengajarkan anak-anak dan remaja berbahasa buruk dan berperilaku kurang baik. Penilaian terhadap film dan sinetron Indonesia itu, diungkapkan pada Sosialisasi Rancangan Undang-Undang Kebahasaan oleh Pusat Bahasa melalui Kantor Bahasa Provinsi Lampung yang disampaikan Sukiman (Pusat Bahasa) dan Tim, serta Agus Sri Danardana (Kepala Kantor Bahasa Lampung).

Sejumlah guru Bahasa Indonesia menyebutkan contoh beberapa film dan sinetron Indonesia disiarkan umumnya televisi swasta yang kerap kali menggunakan bahasa yang dinilai "vulgar", serampangan, kasar, dan tidak layak didengar terutama oleh anak-anak dan generasi muda bertaburan setiap saat. Salah satu guru sampai

memantau penggunaan bahasa pada sinetron di televisi itu, setidaknya setiap hari tidak kurang dari seratus kata yang tergolong kasar dan tidak pantas didengar justru digunakan setiap hari dan dapat dengan mudah ditonton anak-anak maupun generasi muda. "Kalau dibiarkan bukan saja akan merusak kaidah bahasa Indonesia, tapi bahkan bisa membuat anak-anak kita menjadi berbahasa dan berperilaku buruk," kata Yusuf, salah satu pendidik itu pula. Dia justru membandingkan dengan penggunaan bahasa yang disulihbahasakan dari sinetron asing ke dalam Bahasa Indonesia yang lebih baik, santun, dan menerapkan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. "Kenapa sinetron atau film asing bahasanya malah lebih bagus, sopan dan santun, tapi film dan sinetron kita yang kasar dan sembarangan malah dibiarkan saja," tanya dia lagi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian analisis deskriptif. Penelitian analisis deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan menyajikan gambaran lengkap dengan cara menganalisis mengenai setting sosial untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasi suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan jalan mendeskripsikan sebuah variable yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti antara fenomena yang diuji. Penelitian ini bersifat deskriptif berdasar pada data yang terhimpun dan disusun secara sistematis, factual, dan cermat. Penelitian ini hanya memaparkan situasi atau peristiwa berdasar pada data tersebut. Di sini peneliti tidak mencari dan menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis, atau membuat prediksi. Melalui penelitian analisis deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan tentang pengaruh tayangan televisi di Indonesia terhadap pergeseran penggunaan bahasa Indonesia yang baku di kalangan remaja.

Populasi penelitian adalah sekelompok data dengan karakteristik tertentu. Dalam populasi dijelaskan secara spesifik tentang sasaran penelitian tersebut. Sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih dari populasi atau bagian kecil dari populasi. Target populasi dalam penelitian adalah remaja dengan status mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika dan Pendidikan Bahasa Indonesia kelas reguler di Universitas Indraprasta PGRI. Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri atas tiga kelas reguler sejumlah 30 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder dan data primer. Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiono, 2008:402). Data sekunder ini merupakan data yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan bacaan.

Pengumpulan data sekunder terkait dengan pengaruh tayangan televisi terhadap pergeseran penggunaan bahasa Indonesia baku di kalangan remaja dan dapat ditelusuri melalui berbagai hasil penelitian yang terkait dengan pengaruh sinetron dengan bahasa modern atau gaul. Data primer ialah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang dijadikan objek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data (Umi, 2008:98). Teknik pengumpulan data primer diperoleh dengan cara memberi daftar pertanyaan (kuesioner) kepada responden. Metode kuosioner dilakukan secara tertulis yang difokuskan pada remaja yang berstatus mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika kelas reguler di Universitas Indraprasta PGRI.

Pada kuesioner tertulis tersebut terdapat beberapa pertanyaan, diantaranya adalah pertanyaan berupa pilihan yang bersifat tertutup dan tanggapan bersifat terbuka. Secara garis besar kuesioner memuat beberapa informasi, yaitu:

- a. Identitas diri responden, Identitas diri memuat informasi responden terkait nama lengkap, nomor induk mahasiswa, dan asal kelas rombongan belajar.
- b. Perilaku responden, Perilaku memuat pola kebiasaan responden terkait intensitas menonton sinetron selama satu minggu dan penggunaan bahasa Indonesia yang baku untuk komunikasi sehari-hari.
- c. Tanggapan/ perspektif responden, Tanggapan memuat informasi berupa perspektif dari responden tentang pergeseran penggunaan bahasa Indonesia yang baku pada tayangan televisi di Indonesia.

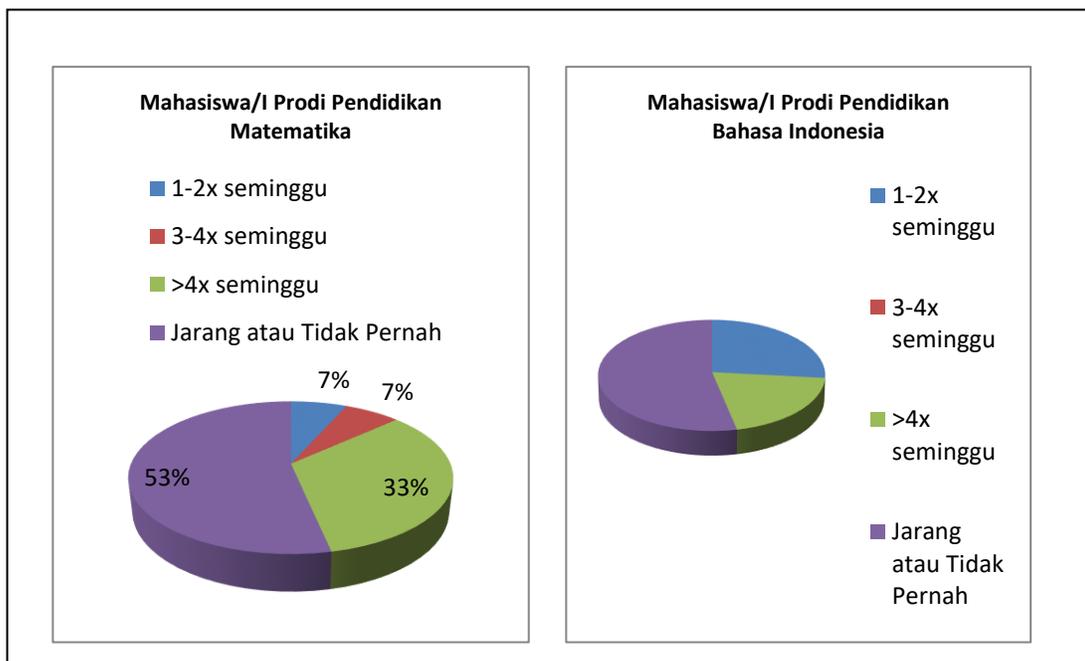
Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini meliputi pengujian data, pengategorian, dan pengumpulan hasil kuesioner, serta pengombinasian bukti-bukti yang merujuk pada proporsi awal penelitian. Sejak data hasil kuesioner

diperoleh peneliti langsung menganalisis. Hal ini bertujuan untuk mendapat suatu deskripsi, sehingga analisis harus dilakukan dengan cara mengomparasikan kategori dan data dengan teori-teori yang dijadikan acuan dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dalam keseluruhan proses penelitian ini kemudian disajikan dalam bentuk uraian secara sistematis agar mudah dipahami.

## **B. Hasil dan Pembahasan**

Berdasar pada hasil survei dari kuesioner yang peneliti sebar terhadap 30 orang kalangan remaja di Jakarta yakni mahasiswa/i yang terdiri atas 15 orang mahasiswa/i dari Prodi Pendidikan Matematika dan 15 orang dari Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia. Intensitas mahasiswa/i dari Prodi Pendidikan Matematika dalam menonton televisi 1-2 kali dalam seminggu sebanyak 6,67%, 3-4 kali dalam seminggu sebanyak 6,67%, lebih dari 4 kali dalam sehari sebanyak 33,33%, dan jarang menonton televisi sebanyak 53,33%. Intensitas mahasiswa/i dari Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dalam menonton televisi 1-2 kali dalam seminggu sebanyak 26,67%, 3-4 kali dalam seminggu sebanyak 0%, lebih dari 4 kali dalam sehari sebanyak 20%, dan jarang menonton televisi sebanyak 53,33%. Intensitas menonton televisi pada remaja pada kedua program studi tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.

Berdasar pada hasil penelitian yang telah dilakukan baik pada mahasiswa/i di Prodi Pendidikan Matematika maupun Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dapat dikatakan sebagian besar dari mereka jarang menonton disebabkan oleh pandangan mereka bahwa beberapa acara televisi yang ada pada saat ini banyak yang kurang mendidik. Baik itu dari segi bahasa atau sajian program acaranya yang mereka anggap banyak yang tidak mengindahkan penggunaan bahasa Indonesia sehingga mereka enggan menonton televisi.



Sumber: Data diolah, 2019

**Gambar 2. Diagram Intensitas Menonton Televisi dalam Seminggu**

Selain mengetahui intensitas mereka dalam menonton televisi setiap minggunya, melalui penelitian ini dapat diketahui beberapa jenis acara televisi yang mendidik dan tidak mendidik menurut mereka. Dari beberapa acara televisi yang mereka anggap mendidik, peneliti memilih 5 acara televisi yang paling banyak mereka tonton. Contoh acara televisi yang mereka anggap mendidik seperti: Hitam Putih, Mata Najwa, On The Spot, Laptop Si Unyil, serta Adit dan Sopo Jarwo. Sedangkan 5 acara televisi yang mereka anggap kurang mendidik dan paling banyak mereka tonton seperti: Anak Langit, Anak Jalanan, Jangan Takut Jatuh Cinta, Katakan Putus, dan Sinetron lainnya.

### C. Simpulan

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa, untuk kalangan remaja mahasiswa pada Prodi Bahasa dan Matematika Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, media televisi bukan menjadi pilihan untuk memperoleh informasi.

Untuk memenuhi informasi saat ini mereka menggunakan saluran media lainnya selain televisi. Hal ini terkait program televisi yang kurang mendidik serta bahasa yang digunakan dalam tayangan televisi tidak sesuai dengan kalangan remaja pada prodi Matematika dan Bahasa Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.

Adapun program televisi yang masih ditonton dan memiliki muatan pendidikan dan bahasa yang baik adalah Hitam Putih, Mata Najwa, On The Spot, Laptop Si Unyil, serta Adit dan Sopo Jarwo. Sementara lima program televisi yang kurang mendidik dan tidak memberi pelajaran bahasa yang baik adalah Anak Langit, Anak Jalanan, Jangan Takut Jatuh Cinta, Katakan Putus, dan Sinetron lainnya.

### REFERENSI

- Badjuri, Adi.(2010).*Jurnalistik Televisi*.Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hecklau, F,Galeiizke,M,Flach,S,&Kohl,H.(2016). Holistic approach for human resource management in industry 4.0.*Procedia CIRP*.54, 1-6.<http://doi.org/10.1016/j.procir.2016.05.102>..(Diakses tanggal 17 Desember 2018).
- Irianto, D. (2017). Industry 4.0; The Challenges of Tomorrow. Disampaikan pada Seminar Nasional Teknik Industri, Batu-Malang.
- Lukman.(2000).*Pemertahanan Bahasa Warga Transmigran Jawa di Wonomulyo Polmas*. Disertasi. Pascasarjana Unhas.Makassar.
- Prawirohardjo, Sarwono.(2010).*Buku Acuan Nasional Pelayanan Kesehatan, Maternal dan Neonatal*.Jakarta: PT Bina Pustaka.
- Rabeh Moriar, Husam Arman, and Saeed Mousa, “The Fourth Industrial Revolution (Industry 4.0): A Social Innovation Perspective”, *Technology Innovation Perspective*, pp. 1-10, 2017.(Diakses tanggal 24 Desember 2019).
- Schawab, K.(2007).*The Fourth Industry Revolution*.Crown Business Press.
- Sugiono.(2008).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono.(2011).*Sosiolinguistik*.Bandung: Angkasa.
- Umi, Narimawati.(2008).*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Teori, dan Aplikasi*.Jakarta: Salemba Empat.

Yusuf, Syamsu.(2011).*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zoebazary, Ilham.(2010).*Kamus Istilah Televisi dan Film*.Jakarta: Gramedia.

<http://kbbi.web.id/bahasa.html>