

ANALISIS KRISIS MORAL ANAK TERHADAP ORANG TUA, GURU, DAN MASYARAKAT DI ERA ABAD KE-21

Lina Marlisa

MIN 28 Pidie

e-mail: linamarlisa79@gmail.com

ANALYSIS:
Journal of
Education
Vol. 1 No. 2
2023

Abstrak: Kecanggihan teknologi dengan berbagai alternatif kemudahannya, memiliki dampak signifikan bagi krisis moral di kalangan anak, khususnya jenjang usia dasar (SD/MI). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa krisis moral siswa jenjang usia dasar, dengan latar penelitian (studi kasus) di MIN 28 Pidie. Fokus penelitian ini ialah bagaimana krisis moral terjadi di kalangan anak usia dasar, serta peran orang tua, guru, dan masyarakat dalam menyikapinya. Adapun jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi deskriptif analitis. Pemerolehan data dilakukan menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi partisipan, dan studi dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik reduksi (pemilahan data), penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan dari orang tua, menyebabkan terjadinya krisis moral yang masif di kalangan anak usia dasar. Selain bermain game online, anak juga terpengaruh dengan berbagai tontonan yang melalaikan, sehingga "usia emas" anak untuk belajar, menjadi lalai dengan lebih banyak menirukan joget "ala" aplikasi tiktok dan snack video daripada belajar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi konsep dasar bagi orang tua untuk menghadirkan peran sebagai pendidik di lingkungan keluarga bagi anak dan mengawasi anak dari berbagai dampak negatif yang disebabkan oleh penggunaan smartpone.

Kata Kunci: Anak Usia Dasar, Krisis Moral.

Abstract: *The sophistication of technology with its various alternative conveniences, has a significant impact on the moral crisis among children, especially at the elementary age level (SD/MI). This study aims to analyze the moral crisis of elementary age students, with a research background (case study) in MIN 28 Pidie. The focus of this research is how the moral crisis occurs among elementary age children, as well as the role of parents, teachers, and society in responding to it. This type of research uses a qualitative approach with analytical descriptive study methods. Data collection was carried out using in-depth interviews, participant observation, and documentation studies. Furthermore, the data were analyzed using reduction techniques (data sorting), data presentation, and drawing conclusions. The results of this study found that the use of gadgets without parental supervision causes a massive moral crisis among elementary age children. In addition to playing online games, children are also affected by various shows that are negligent, so that the "golden age" for children to learn becomes negligent by imitating more "style" dances with tiktok applications and video snacks than studying. Through this research, it is hoped that it can become*

a basic concept for parents to present their role as educators in the family environment for children and supervise children from various negative impacts caused by the use of smartphones.

Keywords: Elementary Childhood, Moral Crisis

PENDAHULUAN

Gejala krisis moral di kalangan anak menjadi fenomena memprihatinkan di era serba canggih abad ke-21 (Astono, 2012). Bagaimana tidak? Kemudahan akses informasi dan komunikasi memberi dampak signifikan bagi perubahan sosial di masyarakat, terutama kekhawatiran akan degradasi moral yang “menular” pada anak usia dasar (Afandi, 2011: 85-98). Hal ini semakin diperkuat dengan kebiasaan anak untuk menyendiri bermain *game online* seharian di rumah atau di dalam kamar tanpa pengawasan orang tua (Asmiati, *et.al.*, 2021: 37-45; Harahap & Ramadan, 2021: 1304-1311).

Kebiasaan baru bagi kalangan anak usia dasar di era abad 21, mengikis kebutuhan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, orang tua, dan masyarakat sekitar. Akibatnya, anak enggan simpati dan empati terhadap yang terjadi di masyarakat, sebab lebih banyak menghabiskan waktu sendirian bersama *smartphone*. Tentu, hal ini dipandang biasa oleh orang tua di zaman sekarang, akan tetapi di sinilah mula anak merasa dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, atau *malah* merasa tidak perlu membantu orang lain (Janttika, 2020: 132-141).

Menurut Purwandari, *et.al.* (2021), orang tua merupakan figur teladan utama bagi setiap anak, sebab sejak lahir hingga dewasa senantiasa menyaksikan langsung perilaku yang dicontohkan oleh orang tua. Ironisnya, peran sentral ini tidak dimanfaatkan oleh banyak orang tua sebagai momentum pengajaran dan pemberian teladan yang baik bagi anak, terutama nilai-nilai moral dan agama. Sebab, orang tua zaman sekarang lebih memprioritaskan prestasi akademik atau non-akademik anak daripada pembekalan nilai agama dan moralitas sejak dini pada anak.

Lebih lanjut, Agung & Marisa (2019: 1-4) menambahkan bahwa peran sentral orang tua terhadap anak dapat diistilahkan sebagai “*madrasiatul ula*” (sekolah atau tempat belajar pertama bagi anak). Di mana, ayah berperan menafkahi dan melindungi anak, ditambah peran ibu memelihara, mengasuh, dan mengasahi anak. Dengan demikian, anak memperoleh perlindungan, pendidikan, dan kasih sayang penuh dari kedua orang tua. Upaya ini didasarkan pada pandangan bahwa anak adalah “aset dunia akhirat” bagi orang tua. Dalam Islam, anak yang “sholeh” sangat dibutuhkan doanya bagi orang tua. Berkaitan dengan karakter “sholeh” pada anak, orang tua berperan besar dalam menanamkan karakter bagi anak. Begitupun, orang tua membutuhkan kolaborasi dengan pihak sekolah/madrasah (guru) dan masyarakat sekitar (Alifiani, *et.al.*, 2019: 51-55).

Fenomena di masyarakat menunjukkan bahwa anak-anak era abad 21 aktif bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua, lebih senang mengakses *game online* dan aplikasi hiburan lain daripada aplikasi pembelajaran berbasis android, serta perilaku anak yang kerap kali berjoget tanpa merasa beban di muka umum pasca menyaksikan video *tiktok* dan *snack video* (Ruth & Candraningrum, 2020: 207-214). Fakta ini semakin diperparah dengan temuan anak usia dasar yang melakukan tindak kriminal. Padahal, dahulu anak-anak di desa/kampung aktif berinteraksi melalui permainan tradisional (Nur, 2013).

Berdasarkan studi pendahuluan di MIN 28 Pidie, peneliti mengamati perilaku anak usia dasar di desa tersebut, di mana banyak anak yang senang bermain sendirian di rumah atau di dalam kamar, hal ini juga dibenarkan orang tua mereka, terlebih lagi dalam suasana pandemi Covid-19. Tentu, hal ini akan mengikis interaksi sosial anak, padahal usia anak sangat membutuhkan fasilitas perkembangan sosial-emosional melalui interaksi dengan teman sebaya, orang tua, atau masyarakat sekitar.

Penelitian relevan tentang krisis moral pada anak telah diteliti oleh peneliti terdahulu dari berbagai sudut pandang. Di antaranya membahas dari aspek krisis moral kalangan

remaja era pandemi Covid-19 (Mewar, 2021: 132-142), penanganan krisis moral anak melalui pendidikan karakter (Bahri, 2015: 57-76), fenomena “prank” di kalangan remaja (Hidayatullah & Wiradiputra, 2021: 112-125; Isnawan, 2021: 59-74), kecanduan *game online* pada anak dan remaja (Masfiah & Putri, 2019: 1-8), dampak *game online* bagi akhlak anak (Aprilianto, 2020: 75-91), moralitas anak yang gemar bermain *smartphone* (Wahyudah & Harmanto, 2014: 655-669; Syahrani, 2015: 84-92), dan peran guru dalam mengatasi kecanduan *game* pada anak (Adiningtias, 2017).

Mencermati *literature review* di atas, diketahui bahwa penelitian terdahulu fokus terhadap jenis, faktor, dan fenomena krisis moral di kalangan anak dan remaja, baik awal abad ke-20 hingga masa pandemi Covid-19. Atas dasar ini, ditemukan *gap analysis* penelitian ini dengan sebelumnya, yaitu dari aspek peran serta (andil) orang tua, guru, dan masyarakat dalam menyikapi terjadinya krisis moral di kalangan anak, khususnya di MIN 28 Pidie, yang dirangkum dalam judul penelitian, “*Analisis Krisis Moral Anak Terhadap Orang Tua, Guru, dan Masyarakat di Era Abad ke-21*”. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi konsep dasar bagi orang tua untuk menghadirkan peran sebagai pendidik di lingkungan keluarga bagi anak dan mengawasi anak dari berbagai dampak negatif yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi deskriptif analitis. Latar penelitian ini bertempat di MIN 28 Pidie. Fokus penelitian membahas peran orang tua, guru, dan masyarakat dalam menyikapi anak usia dasar di era abad ke-21. Pemerolehan data penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan, wawancara mendalam, dan studi dokumen. Adapun observasi yang dilakukan meliputi tahapan identifikasi faktor permasalahan yang terjadi, cara penanganannya, dan edukasi masyarakat terkait bahaya dampak krisis moral. Teknik wawancara, digunakan untuk memperoleh informasi akurat dari objek yang diteliti dan pemahaman masyarakat sekitar mengenai tema penelitian, serta studi dokumen meliputi kajian terhadap sumber ilmiah relevan berbasis buku, jurnal, dan data yang diberikan oleh masyarakat (informan). Kemudian, data dianalisis menggunakan teknik reduksi (pemilahan data), penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Akhirnya, data dinyatakan absah (valid) melalui uji triangulasi sumber dan metode data penelitian (Assingkily, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Urgensitas Moral Bagi Anak Usia Dasar

Moralitas merupakan salah satu bagian urgen dari perkembangan anak (Ananda, 2017: 19-31). Cerminan moralitas seseorang akan tampak ketika berinteraksi, menerima dan membagikan informasi kepada orang lain (Irawati & Purwani, 2013). Lazimnya, individu akan dikatakan baik oleh masyarakat bila mengikuti adat-istiadat, mengacu aturan (norma-norma) kehidupan yang berlaku di masyarakat setempat. Lebih lanjut, Sabran (2021: 57-65) menerangkan bahwa moralitas ialah “aset” berharga dari budaya dan agama. Sebab, moralitas dipandang berbeda tolak ukur dan indikatornya oleh tiap-tiap sistem budaya suatu daerah. Oleh sebab itu, nilai kemanusiaan menjadi indikator utama moralitas di masyarakat (Kiranti, *et.al.*, 2021: 7203-7209).

Berkaitan dengan moralitas, maka pendidikan karakter menjadi tonggak utama dalam menginternalisasi nilai agama, nilai budaya, dan nilai etika yang berlaku di masyarakat (Idi & Sahrodi, 2017: 1-16). Hal ini didasarkan pada kebutuhan masyarakat dalam menyikapi berbagai fenomena dekadensi moral di kalangan anak, mulai dari sikap enggan anak mendengarkan dan mengikuti nasihat orang tua, dan perilaku amoral anak terhadap orang tua, seperti membentak, melawan, bahkan yang sungguh ironis memukul orang tua bila tidak menghendaki permintaan anak.

Pendidikan di lingkungan keluarga memiliki peran sentral dalam menanamkan karakter pada anak sejak usia dini. Sebaliknya, bila orang tua mengabaikan perannya dan menyerahkan sepenuhnya penanaman karakter anak pada guru di sekolah akan

mengakibatkan pandangan kontradiktif dan paradoksal pada anak mengenai esensi dari etika (moral). Anak yang memperoleh pengajaran moral di sekolah, tidak dapat langsung mempraktikkan nilai moral tersebut bila orang tua menampilkan figur buruk di rumah. Begitu juga, dengan cerminan sikap yang diperhatikan anak di lingkungan masyarakat tempat tinggal. Ini menunjukkan bahwa kolaborasi keluarga, pihak sekolah, dan masyarakat dalam mendidik anak sangat dibutuhkan keserasiannya (Bahroni, 2009: 269-288).

Menurut Kadir (2013: 67-82), moralitas manusia bersifat dinamis, dapat berubah, atau terdistorsi. Pergeseran tingkah laku manusia lazimnya juga didasarkan pada pola pikir dan pola hidup sosial masing-masing individu. Terutama di kalangan anak-anak, mereka akan meneladani figur di sekitar mereka (orang tua, guru, dan masyarakat, selanjutnya disebut sebagai tripusat pendidikan) sebagai contoh dalam pembentukan kepribadian anak. Atas dasar ini, ketiga tripusat pendidikan tersebut “mewarnai” kehidupan dan moralitas pada anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Desa MIN 28 Pidie, anak-anak menampilkan perilaku yang cukup memprihatinkan, di mana banyak anak yang senang berdiam diri dan bermain *gadget* daripada berinteraksi sosial. Bahkan, permainan tradisional seperti bermain kelereng, dan lain sebagainya, sudah tidak menarik bagi anak. Mereka lebih senang bermain aplikasi *game online* yang mudah diakses tanpa harus kotor dengan tanah saat melakukan permainan tradisional.

Mengacu pada berbagai dokumen (artikel ilmiah) relevan, ditemukan bahwa banyak anak usia dasar senang mencari hiburan mandiri dari *gadget*, menonton video lucu di *YouTube* dan mempraktikkan kontek “prank” yang meresahkan bagi moralitas anak. Bagaimana tidak? Anak-anak menganggap menipu orang tua dengan mengatakan “prank” adalah sesuatu yang bersifat lelucon dan bagian dari konten yang diminati penonton *YouTube* (Fitri, 2017: 118-123). Artinya, konten “prank” dipandang sebagai lelucon yang dapat menghasilkan uang bagi *creator content YouTube*, namun merusak moral anak usia dasar. Di samping itu, anak juga terpengaruh dengan sisi negatif *smartphone*, di mana praktik *bullying* sering terjadi di kalangan anak, sehingga interaksi sosial anak terganggu. Bahkan, dapat mengganggu mental anak dan berakibat fatal bagi perkembangan anak.

Menyikapi uraian fenomena dan kajian dokumen di atas, Wardhani & Krisnani (2020) menjelaskan bahwa peran orang tua dalam memotivasi belajar anak sangat penting, terutama di era pandemi Covid-19. Berbagai kemudahan akses sumber belajar seharusnya menjadikan orang tua dapat memainkan peran sebagai pendidik utama ketika anak di rumah. Lebih lanjut, Gunawan & Huda (2019) menambahkan bahwa efektivitas dan efisiensi belajar pada anak sifatnya haruslah kolaboratif, sehingga pelibatan berbagai pihak dapat membantu untuk memfasilitasi anak dalam pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

Fakta di MIN 28 Pidie, orang tua menganggap bahwa tugas mendidik dan mencari nafkah bagi anak adalah dua perihal yang berbeda. Padahal, bila mengacu pada konsep Islam, peran orang tua bersifat integral dan holistik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hanya saja, dalam mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan karakter anak, diperlukan kerjasama orang tua dengan berbagai pihak, salah satunya pendidik di sekolah/madrasah. Akan tetapi, perlu ditegaskan bahwa tugas utama orang tua dalam mendidik anak tidaklah terdistorsi dengan menyekolahkan anak.

Dengan demikian, dipahami bahwa orang tua, guru, dan masyarakat memiliki peran penting yang ditunaikan secara kolaboratif dalam mendukung optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebab, anak terus berinteraksi dengan ketiga lingkungan tersebut, mulai dari peningkatan wawasan, pembentukan karakter, dan kesadaran penuh untuk mengabdikan diri kepada masyarakat. Lebih lanjut, dekadensi moral yang gejalanya sangat masif di kalangan anak, akan dapat diminimalisir dan diantisipasi sejak dini terhadap usia anak.

Penggunaan *Smartphone* di Kalangan Anak Usia Dasar Era Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 menyebabkan berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan bermasyarakat, termasuk bidang pendidikan (Dewi, 2020: 55-61). Kecanggihan teknologi berbasis android menjadi pilihan utama sebagai alternatif pelaksanaan pendidikan berkelanjutan dalam suasana pandemi. Tentu, penggunaan *smartphone* atau android semakin

masif di kalangan anak sebagai fasilitas dan media pembelajaran daring (Dewi & Sadjiarto, 2021: 1909-1917). Dalam konteks ini, penggunaan android menjadi perhatian penting bagi praktisi pendidikan dalam aspek pengawasannya.

Sejatinya, *smartphone* atau android sudah sangat familiar bagi generasi abad 21. Hampir keseluruhan dari mereka sudah memiliki berbagai akun media sosial sebagai sarana interaksi di dunia maya (Wilson, 2020). Bahkan, kecanduan anak terhadap *smartphone* sangatlah besar, di antara perilaku yang menonjol ialah anak tidak bisa jauh dari android dalam kisaran waktu 1 jam. Mengingat besarnya kebutuhan anak terhadap *smartphone* saat ini, hendaknya diimbangi dengan pengawasan, pembinaan, dan pembimbingan dari orang tua, guru, dan masyarakat terhadap anak (Mawarda, 2021: 96-105).

Kecanggihan teknologi, tidaklah sekadar memberi dampak positif dan alternatif pembelajaran daring bagi anak. Sebab, kemerosotan atau dekadensi moralitas anak juga bermula dari penggunaan *smartphone* yang seakan tidak terbendung bagi anak. Menurut Assingkily & Rangkuti (2020), krisis moral juga disebabkan oleh minimnya pendidikan akhlak pada anak. Sehingga, dalam berbagai media dan tulisan ilmiah, ditemukan tindak kriminal yang dilakukan oleh anak, menonton tontonan yang dilarang, bahkan memandangi "tindakan prank" sebagai lelucon dan kebahagiaan.

Ketergantungan anak terhadap teknologi juga semakin terlihat, di mana anak menganggap *smartphone* adalah kebutuhan primer. Padahal, lebih penting dari itu anak harusnya berinteraksi dengan teman sebaya, bermain permainan tradisional, dan melatih keterampilan dengan bermain di alam. Begitupun, dampak media sosial terhadap lebih besar daripada semangat anak untuk dekat dengan alam (lingkungan) sekitarnya. Mulai dari aktivitas anak di *facebook*, *instagram*, *tiktok*, *twitter*, dan *snack video*, di mana anak dalam berbagai aplikasi media sosial tersebut lebih sering melihat video, status kehidupan orang lain, menyaksikan aktivitas teman dan konten para artis, bahkan menirukan video berjoget dan konten "prank" (Moulita, 2021: 107-115; Cecariyani & Sukendro, 2018: 495-502). Tentu, fenomena ini semakin diperparah dengan aktivitas tanpa batas anak dengan teman lawan jenisnya dan menjadi korban *hoax* (Rahadi, 2017: 58-70). Atas dasar ini, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam mengedukasi anak.

Fenomena di atas, selaras dengan temuan peneliti di MIN 28 Pidie, di mana banyak anak yang berjoget sambil menyaksikan *handphone*, ditambah lagi dengan kumpulan anak yang asyik dengan *gadget* masing-masing untuk bermain *game online*. Bahkan, tidak jarang dari mereka mengeluarkan kata "*pauk kali kau, bodoh kali kau, ga pande main kau ya*". Tentu, kalimat ini bermuatan negatif, namun sudah menjadi kebiasaan di kalangan anak.

Menurut Rosdiana & Nurnazmi (2021: 100-109), sindrom *dance ala tiktok* sangat merebak di masyarakat, terutama kalangan anak. Tontonan tidak senonoh dan tidak sepatutnya diterima oleh anak, kini malah bebas diakses anak bahkan dipraktikkan dalam kesehariannya yang berjoget ria di depan kamera. Sesuatu yang dipandang tabu bagi anak, kini menjadi akses tontonan bebas. Lebih lanjut, Nurrahmi (2021) menegaskan bahwa perilaku semacam ini dapat menjadi cikal-bakal tergerusnya moralitas pada anak. Pengawasan orang tua, guru dan masyarakat menjadi modal utama dalam memberi "tameng" dan "filter" bagi anak. Sebab, dalam temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak-anak usia dasar mulai memanggil orang yang lebih tua tanpa penuturan yang hormat (seperti paman, bibi, abang, atau kakak).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan *smartphone* sangat masif di kalangan anak, selain dijadikan alasan sebagai sarana belajar daring, *smartphone* juga dipandang menjadi cikal-bakal kemerosotan moralitas pada anak. Kemudahan akses belajar tidak menjadikan anak semakin antusias belajar, malah lebih senang menyaksikan berbagai hiburan dari internet serta bermain *game online*. Atas dasar ini, dibutuhkan pengawasan dari tripusat pendidikan (keluarga, sekolah, masyarakat), pembatasan penggunaan *smartphone* pada anak, dan mengarahkan anak untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Dengan demikian, krisis moralitas pada anak dapat diminimalisir bersama secara efektif dan efisien.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan temuan (hasil) dan diskusi di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua, menyebabkan terjadinya krisis moral yang masif di kalangan anak usia dasar. Selain bermain *game online*, anak juga terpengaruh dengan berbagai tontonan yang melalaikan, sehingga “usia emas” anak untuk belajar, menjadi lalai dengan lebih banyak menirukan joget “ala” aplikasi *tiktok* dan *snack video* daripada belajar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi konsep dasar bagi orang tua untuk menghadirkan peran sebagai pendidik di lingkungan keluarga bagi anak dan mengawasi anak dari berbagai dampak negatif yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, S.W. 2017. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *Kopasta: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1). <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121>.
- Afandi, R. 2011. Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85-98. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/32>.
- Agung, P., & Marisa, F. 2019. Analisis Statistik pada Dampak Negatif dari Sosial Media Terhadap Perilaku Manusia. *JOINTECS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(1), 1-4. <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jointecs/article/view/997>.
- Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. 2019. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51-55. <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/16>.
- Ananda, R. 2017. Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-31. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/28>.
- Aprilianto, T. 2020. Dampak *Game Online* Terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa: Studi Pengarusutamaan Gender dan Anak*, 2(1), 75-91. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/hawa/article/view/3286>.
- Asmiati, L., Pratiwi, I.A., & Fardhani, M.A. 2021. Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37-45. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/p2m/article/view/2227>.
- Assingkily, M.S., & Rangkuti, M. 2020. Urgensitas Pendidikan Akhlak Bagi Anak Usia Dasar (Studi Era Darurat Covid 19). *Tazkiya*, 9(2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/836>.
- Assingkily, M.S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Astono, S. 2012. Nasib Anak Indonesia di Tengah Krisis Moral Bangsa. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 10(1). <http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar/article/view/1377>.
- Bahroni, B. 2009. Pendidikan Islam Sebagai Solusi Alternatif untuk Mengatasi Kemerostan Moralitas Anak Bangsa. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(2), 269-288. <http://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/331>.
- Bahri, S. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 57-76. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/taalum/article/view/336>.
- Cecariyani, S.A., & Sukendro, G.G. 2018. Analisis Strategi Kreatif dan Tujuan Konten YouTube (Studi Kasus Konten Prank Yudist Ardhana). *Prologia*, 2(2), 495-502. <http://journal.untar.ac.id/index.php/prologia/article/view/3735>.
- Dewi, T.A.P., & Sadjiarto, A. 2021. Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909-1917. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1094>.

- Dewi, W.A.F. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89>.
- Fitri, S. 2017. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 118-123. <http://umtas.ac.id/journal/index.php/naturalistic/article/view/5>.
- Gunawan, I.M.S., & Huda, N. 2019. Menumbuhkan Empati Sebagai Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Moralitas Siswa Melalui Pelayanan Bimbingan dan Konseling. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1). <http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita/article/view/2111>.
- Harahap, S.H., & Ramadan, Z.H. 2021. Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304-1311. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895>.
- Hidayatullah, S., & Wiradiputra, D. 2021. Menimbang Efektivitas Undang-undang Cipta Kerja Terhadap Peningkatan Investasi Asing. *Jurnal Surya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, 12(2), 112-125. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/sks/article/download/15861/8490>.
- Idi, A., & Sahrodi, J. 2017. Moralitas Sosial dan Peranan Pendidikan Agama. *Intizar*, 23(1), 1-16. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/intizar/article/view/1316>.
- Irawati, R.P., & Purwani, N. 2013. Nilai-nilai Moralitas dan Budaya Asing dalam Sastra Anak Terjemahan Melalui Pemaknaan Sastra Anak oleh Anak. *Lingua*, 9(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/2592>.
- Isnawan, F. 2021. Konten Frank Sebagai Krisis Moral Remaja di Era Milenial dalam Pandangan Psikologi Hukum dan Hukum Islam. *Jurnal Surya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, 12(1), 59-74. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/sks/article/view/10207>.
- Janttaka, N. 2020. Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/2683.
- Kadir, A. 2013. Pendidikan dan Internalisasi Nilai. *Jurnal Kariman*, 1(1), 67-82. <https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/kariman/article/view/5>.
- Kiranti, N., Dewi, D.A., & Furmanasari, Y.F. 2021. Pembelajaran Kewarganegaraan Sebagai Upaya Peningkatan Moralitas Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7203-7209. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2114>.
- Masfiah, S., & Putri, R.V. 2019. Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online*. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 2(1), 1-8. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/2970>.
- Mawarda, F. 2021. KelasQ: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial pada Masa Pandemi. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 96-105. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/847>.
- Mewar, M.R.A. 2021. Krisis Moralitas pada Remaja di Tengah Pandemi Covid-19. *Perspektif*, 1(2), 132-142. <https://jurnal.jkp-bali.com/perspektif/article/view/47>.
- Moulita, M. 2021. Persepsi Remaja Terhadap Konten Prank di Media Sosial. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 7(2), 107-115. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/symbolika/article/view/4882>.
- Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1290>.
- Nurrahmi, I. 2021. Hadits-hadits Nabi tentang Tarian dan Relevansinya dengan Aplikasi Tiktok. Tesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id/57306/>.
- Purwandari, G., Winata, W., & Suradika, A. 2021. Pemberdayaan Pendidikan Melalui Kegiatan Pojok Membaca di Rawakalong. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPM UMJ*, 1(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/7991>.

- Rahadi, D.R. 2017. Perilaku Pengguna dan Informasi Hoax di Media Sosial. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 5(1), 58-70. <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jmdk/article/view/1342>.
- Rosdiana, A., & Nurnazmi, N. 2021. Dampak Aplikasi Tiktok dalam Proses Sosial di Kalangan Remaja Rabadompu Timur. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(1), 100-109. <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/490>.
- Ruth, D., & Candraningrum, D.A. 2020. Pengaruh Motif Penggunaan Media Baru Tiktok Terhadap Personal Branding Generasi Milenial di Instagram. *Koneksi*, 4(2), 207-214. <http://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/8093>.
- Sabran, M. 2021. Budaya Sipakalebbi Mencegah Krisis Moral Anak Bangsa di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel*, 2(1), 57-65. <http://ojs.bpsdmsulsel.id/index.php/sipatokkong/article/view/105>.
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92. <https://ojs.unm.ac.id/jppk/article/view/1537>.
- Wahyudah, M.N., & Harmanto, H. 2014. Moralitas Anak yang Gemar Bermain Game Online di Kawasan Ketintang Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(2), 655-669. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/7855>.
- Wardhani, T.Z.Y., & Krisnani, H. 2020. Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua dalam Pelaksanaan Sekolah Online di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 48. <http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/download/28256/pdf>.
- Wilson, A. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi Global. *SAP: Susunan Artikel Pendidikan*, 5(1). <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/6386>.