

MINIMNYA ETIKA GENERASI MUDA INDONESIA DI ERA MILENIAL

Jamaludin Rumi*

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan, Indonesia
jamaludin@unimed.ac.id

Cantika Putri Pores S

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan, Indonesia
cantikaptr2709@gmail.com

Tio Aquandri Siringo Ringo

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan, Indonesia
tioaquandri72@gmail.com

Oktarini Fajriah

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan, Indonesia
Oktafajriah7@gmail.com

Elsa Pretty Simanjuntak

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan, Indonesia
prettyelsa@gmail.com

Elsa Meriska

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan, Indonesia
meriskaelsa5@gmail.com

Priska Melisa

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan, Indonesia
priskamelisapanjaitan20@gmail.com

ABSTRACT

The modern era is an era where there is a lot of development, be it cultural development, educational development or technology. But of course, the modern era does not always have a good impact on life. In today's global era, there are many moral problems in the younger generation that are not in accordance with the norm and cross the line. It would be a shame if the existence of this global era made the younger generation have no moral values in themselves. The writing method in this article is the literature method by collecting various reading sources from articles and journals which are then analyzed and then linked to the issues discussed. Based on the results of the analysis that has been carried out, the results are then discussed in this article, namely, the first is about moral values, the second is about the phenomenon of moral decline in adolescents caused by the times and globalization, the third is the importance of instilling moral values in children who are carried out through education.

Keywords : Moral Values, Development of the Age, Education.

ABSTRAK

Era modern merupakan era dimana marak sekali yang namanya perkembangan, baik itu perkembangan kebudayaan, perkembangan pendidikan maupun teknologi. Namun tentunya, era modern tak selamanya berdampak baik bagi kehidupan. Di era global sekarang, banyak sekali terjadi permasalahan moral pada generasi muda yang sudah tidak sesuai dengan norma dan melewati batas. Akan sangat di sayangkan apabila adanya era global ini membuat generasi mudanya tidak memiliki nilai moral dalam dirinya. Adapun metode penulisan dalam artikel ini, yaitu metode literatur dengan mengumpulkan berbagai sumber bacaan dari artikel dan jurnal yang kemudian di analisis dan kemudian menghubungkannya dengan permasalahan yang di bahas. Berdasarkan hasil analisis yang di telah di lakukan, adapun hasil yang kemudian di bahas dalam artikel ini yaitu, yang pertama tentang nilai moral, kedua tentang fenomena kemerosotan moral pada remaja yang di sebabkan oleh adanya perkembangan zaman dan adanya globalisasi, ketiga pentingnya penanaman nilai moral pada anak yang di lakukan melalui jalur pendidikan.

Kata Kunci : Nilai Moral, Perkembangan Zaman, Pendidikan.

PENDAHULUAN

Menurut generasi sebelumnya, generasi milenial, yaitu. mereka yang lahir pada tahun 1990 ke atas, memiliki banyak sisi buruk: akhir-akhir ini marak terjadi kejadian asusila yang dilakukan oleh kalangan remaja khususnya pelajar. Salah satunya adalah kurangnya etika terhadap orang tua, teman sebaya dan kasus lainnya.

Generasi milenial kini tumbuh ke arah yang lebih buruk. narsis, licik, egois dan manja. Berbagai “fakta negatif” tentang generasi milenial juga sangat terlihat oleh kita, termasuk sikap mementingkan diri sendiri yang tidak peduli dengan sosial. Fakta negatif lainnya adalah bahwa gangguan narsistik hampir tiga kali lebih sering terjadi pada usia 20 tahun dibandingkan dengan generasi saat ini yang berusia 65 tahun ke atas. Menurut saya, ada beberapa penyebab kemerosotan moral generasi muda yang berkualitas, antara lain.

1. Kurangnya Kontrol Orang Tua, Orang tua merupakan faktor utama dalam menciptakan generasi muda yang berkualitas, namun apa jadinya bila kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak? Mungkin ada penyimpangan dari anak-anaknya, mengarah ke pergaulan bebas, yang dapat merusak moral anak-anaknya. Jika seorang anak berakhlak buruk, apakah itu generasi yang baik? Saya kira tidak, atau lebih tepatnya itu hanya menyia-nyiakan masyarakat.
2. Penyalahgunaan Gadget, saat ini hampir setiap orang dan hampir setiap anak memiliki gadget, dengan adanya gadget biasanya anak-anak sibuk dengan gadgetnya. Pertanyaan selanjutnya, apakah ada konten negatif yang digunakan anak-anak? Apakah ada penyalahgunaan perangkat pada anak-anak? Ketika perangkat digunakan untuk menonton konten negatif atau bermain game hingga saya kehilangan jejak, saya pikir perangkat tersebut disalahgunakan.
3. Pengaruh media, yang saya maksud dengan media adalah media sosial. Saat ini teknologi terus berkembang pesat, begitu juga dengan media sosial, sedikit bahkan hampir semua anak Indonesia mengenal media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter dan lainnya. Akhir-akhir ini banyak pemberitaan tentang penyimpangan anak muda di jejaring

sosial yang menyebabkan rusaknya nilai moral dan ilmu agama anak muda. Oleh karena itu, orang tua harus memantau penggunaan media sosial anak-anak mereka untuk menghindari penyimpangan atau, lebih mungkin, penyalahgunaan teknologi.

4. Ketidaktahanan terhadap lingkungan. Karena tuntutan hidup dan zaman, manusia saat ini seolah tidak peduli dengan lingkungan atau lingkungannya sendiri. Padahal menurut saya menjaga lingkungan dalam hal ini merupakan kontrol sosial yang efektif untuk mencegah kejadian sosial dan kemerosotan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, kita harus belajar untuk saling menghormati dan ingat untuk menghindari pertengkaran di lingkungan .

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2007). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data yang bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2009). Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan yaitu metode kualitatif lebih bisa dan mudah menyesuaikan apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, metode ini menyajikan hakekat hubungan antara peneliti dan responden secara langsung dan metode ini lebih peka sehingga dapat menyesuaikan diri dan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi peneliti.3 Penelitian diarahkan untuk mendapatkan fakta-fakta yang berhubungan dengan aktivitas menanamkan Etika dan Moral pada peserta didik dikelas A di TK Al amin.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pada makalah ini yakni bertempat di

Nama Sekolah : TK Al amin

Alamat : Jl. Prof.H.M. Yamin, SH. No.482 Medan.

Waktu : senin , 27-3 – 2023

Jenis Pengumpulan Data

Data Primer

Data primer adalah data dimana diperoleh secara langsung dari obyek penelitian (Sumarsono, 2004:69). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan observasi bagaimana sikap, perilaku, respon yang berkaitan dengan etika dan moral secara langsung dengan Peserta didik Kelas A pada TK Al amin.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (Indriantoro dan Supomo, 1999: 147). Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari alat permainan edukatif yang dibuat untuk melihat anak

menerapkan secara langsung maupun ekstern seperti informasi lain yang mendukung penelitian ini. Data ini digunakan untuk mendukung data primer.

Metode Pengumpulan Data

Observasi

Pengamat berperan serta melakukan dua peranan sekaligus, yaitu sebagai pengamat dan sekaligus menjadi anggota resmi dari kelompok yang diamatinya (Moleong, 2007: 176). Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik penelitian yang sangat penting. Pengamatan itu digunakan karena berbagai alasan. Pengamatan dapat diklasifikasikan atas pengamatan melalui cara berperan serta, pada pengamatan tanpa peran serta pengamat hanya melakukan satu fungsi, yaitu mengadakan pengamatan.

Wawancara

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik penelitian yang sangat penting. Pengamatan itu digunakan karena berbagai alasan. Pengamatan dapat diklasifikasikan atas pengamatan melalui cara berperan serta, pada pengamatan tanpa peran serta pengamat hanya melakukan satu fungsi, yaitu mengadakan pengamatan. Teknik wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.

Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengaplikasian etika dan moral pada anak melalui media Ular Tangga Etika. Dokumentasi digunakan untuk mempelajari berbagai sumber dokumentasi terutama yang berada di persekolahan itu sendiri dan didukung oleh sumber-sumber yang representatif. Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2007: 217).

Susunan Penelitian

1. Merumuskan masalah dan meninjau melalui teori serta pendapat ahli
2. Pengumpulan Data
3. Penyajian Data
4. Penyimpulan Data
5. Hasil dan Pembahasan Analisis Data

Tahap Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini peneliti memakai empat tahapan, yaitu :
Tahapan Persiapan

Dalam tahapan persiapan ini peneliti mulai mengumpulkan buku-buku atau teori-teori yang berkaitan dengan pembahasan penelitian mengenai kasus rendahnya etika peserta didik dan pengaplikasian menanamkan etika melalui media.

Tahap Pelaksanaan

Tahap ini dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian dari lokasi penelitian. Dalam proses pengumpulan data ini peneliti menggunakan metode observasi.

Tahap Analisis Data

Pada tahapan ini peneliti menyusun semua data yang telah terkumpul secara sistematis dan terinci sehingga data tersebut mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain secara jelas. Setelah peneliti mendapatkan data yang cukup dari lapangan, peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh dengan teknik analisis yang telah penulis uraikan diatas, kemudian menelaahnya, membagi dan menemukan makna dari apa yang telah diteliti.

Tahap penyusunan Laporan

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari tahapan penelitian yang peneliti lakukan. Tahap ini dilakukan dengan membuat laporan tertulis dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, laporan ini akan ditulis dalam bentuk laporan skripsi secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi dan Analisis Masalah dan Praktisi Secara Kolaboratif

Pada tahap identifikasi dan analisis masalah peneliti melakukan wawancara dengan guru tk Al amin. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru tk tersebut bahwa media khususnya pada peningkatan etika pada anak usia dini sehingga penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal. Guru hanya menggunakan media seadanya yang mudah didapatkan dan tidak menghabiskan banyak waktu dan tenaga untuk penyediannya, media yang digunakan tersebut adalah media yang sudah ada disekolah ataupun gambar-gambar yang sudah tersedia di internet. Fokus siswa saat menggunakan media biasanya meningkat karena ada rasa ketertarikan saat belajar. Guru belum pernah menggunakan media ular tangga dan hanya pernah melihat dalam bentuk permainan saja. Beliau mendukung adanya pengembangan media ular tangga pada materi lahirnya Pancasila karena hal tersebut akan menjadi hal baru dan unik bagi siswa.

Rancangan media ular tangga tentang Pancasila sebagai etika untuk Anak usia dini

Peneliti melakukan analisis pada penelitian-penelitian yang relevan untuk mendukung pengembangan media, peneliti juga melakukan analisis terhadap bahan ajar yang digunakan untuk menentukan batasan konten apa saja yang harus dimasukan dalam media ular tangga, oleh karena itu untuk menghasilkan media ular tangga, peneliti membuat rancangan kasar terlebih dahulu dengan memperhatikan hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan hasil analisis, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu sebelum membuat rancangan yang di lakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan di sekitar. Peneliti membuat rancangan kasar terlebih dahulu menyiapkan bahan-bahan seperti karton, kardus, spidol, origami, lem, gunting, steroform, dan kata-kata etika yang akan dilakukan oleh anak usia dini. adapun rancangan media ular tangga yang akan dikembangkan memperhatikan konten-konten yang akan dimasukan dalam petak-petak ular tangga yaitu

konten yang berkaitan dengan etika etika yang akan mengandung etika pancasila. Media yang dirancang berbentuk persegi akan dicantumkan tulisan terkait ajakan untuk memulai belajar, dengan menyertakan gambar karakter dan sedikit menyentuh konten yaitu mencantumkan teks etika-etika pancasila, dibagian atasakan disertakan judul dari media itu sendiri yaitu "Ular tangga etika"sedangkan dibagian kanan akan dicantumkan tulisan yang memuat aturan permainan, agar siswa dapat secara tertib melakukan serta menggunakan media ular tangga dengan membaca aturan terlebih dahulu. Kemudian dibagian tengah merupakan bagian utama media permainan yaitu petak yang saling berhubungan yang berjumlah 30 petak dengan beberapa gambar yang mendukung konten, serta tambahan gambar ular dan tangga sesuai dengan kebutuhan. Media permainan ular tangga etika mengenai Pancasila sebagai etika dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku, media pembelajaran permainan ular tangga memuat materi mengenai Etika Pancasila dengan penyajian yang lebih menarik, praktis dan mudah dipahami oleh siswa, selain itu, Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan yang berjumlah 30 petak, dadu berbentuk kubus dengan mata dadu 1-6, kartu pertanyaan, kartu ilmu pengetahuan, dadu digunakan dalam permainan sebagai tanda untuk menjalankan pion , jika pemain berada pada petak, maka pemain harus bisa melakukan tantangan permainan yang harus di lakukan oleh murid dan bisa kembali mengundi dadu oleh pemain selanjutnya sehingga pemain pertama harus tetap ditempat sampai menunggu giliran mengundi dadu kembali. sehingga permainan ini menunjang cara sikap dalam konten sikap atau kelakukan dalam tantangan tersebut.

Pembahasan Produk media ular tangga etika

Ular Tangga merupakan suatu permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan tersebut dibagi dalam petak-petak kecil yang didalamnya terdapat gambar ular dan gambar tangga yang menghubungkan dengan petak yang lain. Ukuran papan ular tangga dibuat sesuai dengan kebutuhan, dengan jumlah petak, ular, dan tangga yang berlainan. Adapun aturan dalam melakukan permainan ular tangga cukup mudah yaitu pemain mulai dengan bidak di petak pertama dan secara bergantian pemain melemparkan dadu. Bidak harus dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika pemain mendarat diujung bawah tangga maka pemain akan naik menuju ujung tangga yang lain, artinya bidang yang dimainkan akan naik mengikuti gambar tangga sedangkan sebaliknya jika bidak mendarat dikotak ular maka pemain harus turun ke kotak ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai petak terakhir, Abdilah (dalam Musa'adah, 2017) Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian Design Based Research (DBR) Studi sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi Pendidikan, sebagai solusi untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan tentang karakteristik intervensi serta proses merancang dan mengembangkannya (Plomp & Nieveen, 2007) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media ular tangga tentang pancasila sebagai etika untuk anak usia dini, dalam media ular tangga memuat materi-materi mengenai sejarah lahirnya pancasila dengan disertai gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. Penggunaan media ular tangga yang digunakan oleh anak-anak Tk..... merupakan hal yang baru dalam peningkatan etika etika yang akan dikembangkan guru kepada anak usia dini sehingga siswa yang menggunakannya begitu antusias dan terlihat sangat

senang menggunakan media ular tangga tersebut. Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam peningkatan etika etika pada anak usia dini di TK Al amin.



Gambar 1.1. Dokumentasi implementasi media ke TK Al Amin

Hasil uji coba produk menunjukkan respon yang positif dari siswa, bahwa media ular tangga tersebut sangat membantu siswa dalam proses belajar sejarah lahirnya pancasila dan tidak membuat bosan serta jemu karena pembelajaran dilakukan sambil bermain. Selain itu siswa memiliki tingkat antusias yang tinggi karena penggunaan media ular tangga dalam bermain media ini merupakan hal yang baru bagi siswa. Hasil produk akhir media ular tangga tentang lahirnya pancasila dicetak dalam ukuran lebih besar yang bisa memberikan fasilitas belajar sambil bermain untuk anak usia dini yang representatif.

KESIMPULAN

Peneliti melakukan analisis pada penelitian-penelitian yang relevan untuk mendukung pengembangan media, peneliti juga melakukan analisis terhadap bahan ajar yang digunakan untuk menentukan batasan konten apa saja yang harus dimasukan dalam media ular tangga, oleh karena itu untuk menghasilkan media ular tangga, peneliti membuat rancangan kasar terlebih dahulu dengan memperhatikan hasil analisis yang telah dilakukan berdasarkan hasil analisis, peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu sebelum membuat rancangan yang di lakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah di dapatkan di sekitar.

Ular Tangga merupakan suatu permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan tersebut dibagi dalam petak-petak kecil yang didalamnya terdapat gambar ular dan gambar tangga yang menghubungkan dengan petak yang lain. Ukuran papan ular tangga dibuat sesuai dengan kebutuhan, dengan jumlah petak, ular, dan tangga yang berlainan.

SARAN

Diharapkan permainan ular tangga ini mampu menstimulus perkembangan anak sehingga anak mampu mempelajari bagaimana etika yang baik melalui permainan yang sudah kami buat dan kiranya ada kritik atau tambahan dari pembaca artikel ini supaya kelak kami bisa membuat pembaharuan untuk meningkatkan etika terutama pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.245>
- Aini, N., & Ruslan, R., & Ely, R. (2016). Penanaman nilai-nilai moral pada siswa di sd negeri lampeuneurut. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar,1(1)
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran.Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Indriana Wijayanti KEMEROSOTAN NILAI MORAL YANG TERJADI PADA GENERASI MUDA DI ERA MODERN.