**Pemertahanan nilai-nilai budaya di era disrupsi 4.0 melalui**

**Video pembelajaran edukatif**

Juli Rachmadhani

Ria Restika

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Medan

**ABSTRACT**

*The disruption era has affected all aspects of human life and cannot be separated from all human activities. Technological progress which is one of the effects of the disruption era has influenced the young generation of Indonesia to behave. The shift in cultural values such as the lack of politeness of the young generation is the real evidence that Indonesian is facing a moral crisis. The current phenomenon that is being faced by Indonesian is the language politeness of Indonesian generation that has begun to be broken. Only some of young people still maintain language politeness in daily life. In fact, language politeness is not innate, but there are certain factors that can affect someone's politeness. As Reiter in Murni (2018: 2) states that Language politeness is not innate but it is the result of socialization and construction of socio-cultural and history process of a nation. From his quote, we know that the main factor of language politeness of someone is because of socialization. The effect of technological progress has brought many effects to young generations’ behavior. They tend to follow the culture that is being trend setter which they see in their smartphones, and they forget the cultural values that their country has. This article deals with the preservation of cultural values in the disruption era 4.0 through educational learning videos. This educational learning video will show the cultural values of Indonesian behavior. This educational video is expected to be a medium of moral learning and regrow the cultural values that have been eroded by the times, since the cultural values that upholds the idea of language politeness is formed by a social setting. By this educational learning videos, the young generation of Indonesia will uphold the cultural values that are left behind in this disruption era.*

***Keywords****: cultural values, educational videos, disruption era.*

**Pendahuluan**

**Latar Belakang Masalah**

Era disrupsi telah merasuki seluruh aspek kehidupan manusia dan tidak mungkin dapat dipisahkan lagi dari seluruh kegiatan manusia. Menurut KBBI disrupsi adalah hal yang tercabut dari akarnya. Apabila diartikan dalam bahasa sehari-hari maka dapat berarti perubahan yang mendasar atau fundamental.Era disrupsi ini merupakan fenomena ketika masyarakat menggeser aktivitas-aktivitas yang awalnya dilakukan di dunia nyata, ke dunia maya. Kemajuan teknologi yang merupakan salah satu dampak dari era disrupsi ini telah mempengaruhi generasi muda Indonesia dalam beraktifitas, mulai dari penggunaan *handphone,* kendaraan bermotor, sampai penggunaan aplikasi-aplikasi, seperti *Tiktok*video yang baru-baru ini terkenal dikalangan generasi muda. Kebanyakan orang hanya berpikiran bahwa hal ini hanya dapat memberikan dampak negatif bagi para pemuda Indonesia karena mereka akan lebih terfokus dalam kemajuan teknologi ini daripada dalam proses pembelajaran. Namun sebenarnya, kemajuan teknologi ini juga dapat memberikan dampak positif bagi para pemuda Indonesia apabila dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Kemajuan teknologi ini dapat menampung aspirasi dan kreatifitas para pemuda Indonesia yang harusnya sangat didukung oleh berbagai pihak. Kemajuan zaman yang terjadi sekarang merupakan konsekuensi yang harus dihadapi oleh setiap orang yang hidup di zaman modern sekarang ini. Selain itu, kemajuan teknologi ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan Indonesia sebagai media pembelajaran, baik membentuk kecerdasan intelektual maupun kecerdasan moral yang sekarang masih sangat rendah dikalangan generasi muda.

Era ini memaksa kita untuk berubah dalam hal berinovasi, khususnya bagi para pendidik, dimana era disrupsi ini akan menciptakan digitalisasi pendidikan. Lahirnya inovasi aplikasi teknologi seperti *Grab, Gojek* dan *Uber* adalah bentuk nyata dari digitalisasi perekonomian. Hal ini juga dipastikan akan menginspirasi lahirnya aplikasi sejenis di bidang pendidikan. Inovasi dalam bidang pendidikan ini dapat dilihat dengan adanya kegiatan belajar mengajar yang akan berubah total. Perubahan ini dapat dilihat dari sisi tatanan ruang kelas yang akan ditata mengikuti pola pembelajaran digital yang memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, beragam dan menyeluruh.

Di era disrupsi ini, fungsi guru atau pendidik juga mengalami pergeseran dibandingkan fungsi pendidik di masa lalu. Jika di masa lalu, fungsi pendidik adalah sebagai sumber ilmu bagi para murid atau mahasiswanya, kini guru atau pendidik tidak lagi mungkin mampu bersaing dengan mesin dalam hal pembelajaran. Contohnya melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan hafalan, hitungan, hingga pencarian sumber informasi. Saat ini, seperti yang kita ketahui bahwa mesin jauh lebih cerdas, berpengetahuan dan efektif dibandingkan dengan kita. Hanya dengan bermodal sebuah *smartphone* segala akses yang berkaitan dengan pendidikan, bisnis dan lain-lain dapat dijalankan dengan efektif. Karena hal itulah, fungsi pendidik di era digital ini bergeser menjadi lebih bergerak dalam hal pengajaran nilai-nilai etika, budaya, karakter, bahkan nilai-nilai pancasila sebagai ideology bangsa yang mulai tergeser karna dampak dari era disrupsi ini. Nilai-nilai inilah yang mesin tidak dapat lakukan.

Indonesia sedang menghadapi dilema besar dalam menyambut bonus demografi yang akan diterima di tahun 2045, tepat pada usia 100 tahun kemerdekaan. Bonus demografi merupakan kado terbesar yang akan diterima Indonesia, dimana jumlah penduduk berusia produktif Indonesia pada waktu itu akan sangat meningkat dan jauh lebih banyak dari orang dewasa. Jumlah usia produktif yang sangat banyak ini harusnya dapat dimanfaatkan untuk menuju Indonesia emas, Indonesia yang memiliki kualitas dan karakter kuat sebagai negara yang berpedoman pancasila. Namun kenyataan yang ada membuat Indonesia dilema dalam menghadapi bonus demografi ini. Generasi muda Indonesia, khususnya para pemuda sedang mengalami degradasi moral yang ditandai dengan banyaknya masalah-masalah terjadi yang disebabkan oleh para pemuda tersebut. Masalah-masalah itu semakin menunjukkan bahwa generasi muda Indonesia tidak lagi menjunjung tinggi nilai moral yang merupakan karakter bangsa Indonesia. Tidak ada lagi pancasila, tidak ada lagi norma-norma yang mengikat, tidak ada lagi nilai-nilai luhur dari nenek moyang yang dihormati dan diaplikasikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara oleh para generasi muda. Salah satu contoh nyata yang dialami bangsa Indonesia saat ini adalah kesantunan berbahasa generasi muda yang semakin hancur. Sedikit sekali generasi muda yang masih mempertahankan kesantunan berbahasa di lingkungannya, padahal kesantunan berbahasa merupakan salah satu nilai budaya yang diwariskan oleh para leluhur bangsa.

Sebenarnya, kesantunan bahasa bukanlah bawaan, tetapi ada faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi kesantunan seseorang. Sebagaimana Reiter (dalam Murni, 2018: 2) menyatakan bahwa kesantunan bahasa bukanlah bawaan tetapi merupakan hasil dari sosialisasi dan konstruksi proses sosial-budaya dan sejarah suatu bangsa. Dari kutipannya, kita tahu bahwa faktor utama kesantunan bahasa seseorang adalah karena sosialisasi. Efek kemajuan teknologi telah membawa banyak efek pada perilaku generasi muda. Mereka cenderung mengikuti budaya yang menjadi *trend setter* yang mereka lihat di *smartphone* mereka, dan mereka melupakan nilai-nilai budaya yang dimiliki negara mereka.

Padahal Indonesia dituntut untuk mampu mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkarakter unggul demi memperoleh anugerah dari bonus demografi pada tahun 2030 mendatang. Dimana usia produktif lebih besar daripada usia tidak produktif. Artinya, 10 orang usia produktif hanya menanggung 3 sampai 4 orang usia tidak produktif. Namun, hal ini akan menjadi suatu bencana bagi Indonesia jika tidak mampu mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang produktif dan tentunya tetap berpegang teguh terhadap tradisi dan kebudayaan Indonesia yang mengandung nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan pemaparan di atas, krisis moral seharusnya menjadi perhatian banyak pihak seperti pemerintah, tenaga pendidik dan masyarakat. Meskipun pada kenyataannya upaya dalam pembangunan moral telah dilakukan namun hasilnya belum optimal. Hal itu tercermin dari semakin meningkatnya kriminalitas, pelanggaran hak asasi manusia, ketidakadilan hukum, kerusakan lingkungan yang terjadi di berbagai pelosok negeri, pergaulan bebas, pornografi dan pornoaksi, tawuran yang terjadi di kalangan remaja, kekerasan dan kerusuhan, serta korupsi yang kian me-rambah pada semua sektor kehidupan.

Melihat kenyataan tersebut, maka dibutuhkan suatu solusi berupa media yang ringan dan tidak memaksa, namun mampu meningkatkan kualitas moral anak bangsa serta menumbuhkan kembali budaya yang mengandung nilai-nilai luhur dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman hidup dalam berbangsa dan bernegara, yaitu *Educational Learning Video* (video pembelajaran edukatif). *Educational Learning Video* merupakan suatu konsep media pembelajaran berbasis teknologi yakni video yang menghidupkan kembali karakter nilai-nilai budaya dan nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi bangsa dan negara Indonesia yang telah diwariskan para leluhur bangsa yang hari demi hari sudah mulai hilang. Video ini akan didesain dengan menarik dan menyenangkan yang dapat diterima oleh semua kalangan mulai dari anak sekolah, mahasiswa, dan orang tua. Melalui video-video berkualitas yang menampilkan bagaimana sebenarnya budaya Indonesia yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

**Tinjauan Pustaka**

**Pengertian Budaya**

Menurut Soemardjan (1996) mengatakan budaya merupakan hasil karya rasa dan cipta masyarakat. Sementara itu, Soekanto (1996) mengatakan bahwa budaya itu merupakan pengetahuann kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang diperoleh masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya adalah hasil karya dan cipta masyarakat yang diciptakan karena adanya pengetahuan, kepercayaan dan kemampuan yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

**Degradasi Moral**

Degradasi moral merupakan hal yang harus diperhatikan oleh setiap kalangan, karena moral merupakan hal yang sangat mendasar yang harus dimiliki oleh setiap masyarakat di Indonesia khususnya. Sebenarnya, pendidikan merupakan media yang tepat untuk membentuk dan memperbaiki moral generasi muda Indonesia. Kenyataan yang ada menunjukkan bahwa generasi muda Indonesia yang harusnya dapat dibanggakan malah menjadi generasi yang memiliki gaya hidup konsumtif, sifat apatis, dan terlalu mengikuti perkembangan zaman. Tidak ditekankannya nilai moral dalam proses pembelajaran menjadikan generasi muda yang terbentuk menjadi generasi yang pincang dan tidak dapat diandalkan sepenuhnya.

Ditambah lagi, seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi, generasi muda Indonesia jauh lebih mudah untuk mengakses segala informasi yang diinginkan. Dengan mudahnya akses informasi ini, pelajar Indonesia sering melakukan hal-hal negatif yang mempropokatif, atau bahkan mengakses gambar-gambar atau video yang tidak cocok untuk diakses oleh remaja dan anak-anak yang belum cukup umur. Selain itu, pergaulan bebas juga menjadi masalah besar yang dihadapi Indonesia saat ini.

Menurut Sudarminta (1996) ada tiga gejala sosial yang dapat dikatakan merupakan indikasi bahwa bangsa kita masih mengidap krisis moral. Tiga gejala sosial itu adalah: (1) masih merajalelanya praktik KKN dari tingkat hulu sampai hilir birokrasi pemerintahan dan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat; (2) lemahnya rasa tanggungjawab sosial para pemimpin bangsa serta pejabat publik umumnya; dan (3) kurangnya rasa kemanusiaan cukup banyak warga masyarakat kita.

Sebagaimana disebutkan di atas, salah satu hilangnya karakter bangsa adalah maraknya perilaku korupsi di negara Indonesia, diantaranya seperti yang dilaporkan Liputan6.com, Jakarta (07 April 2016) bahwa jumlah kasus korupsi di Indonesia terus meningkat. Kasus korupsi yang telah diputus oleh Mahkamah Agung (MA) sejak tahun 2014 hingga 2015 tercatat sebanyak 803 kasus. Jumlah ini meningkat jauh dibandingkan tahun sebelumnya. Jika dikalkulasi sejak tahun 2001 hingga 2015 terdapat 3.109 koruptor yang telah dihukum. Oleh karena itu, Indonesia dinyatakan sebagai salah satu Negara yang banyak melakukan korupsi di dunia.

Setelah masuk salah satu Negara yang banyak melakukan korupsi, kini Indonesia masuk dalam kategori negara gagal. Data yang dirilis oleh *The Fundfor Piece* (FFP), lembaga riset internasional, di Washington DC, AmerikaSerikat, pada minggu ketiga bulan Juni 2012. Dalam Indeks Negara Gagal (*FailedStates Index*) tersebut disebutkan bahwa Indonesia menduduki posisi ke-63 dari178 negara gagal di dunia. Menurut indeks tersebut, semakin tinggi peringkatnya, semakin buruk kondisi sebuah negara sehingga mendekati status negara gagal.

Masih menurut hasil riset tersebut, Indonesia mengalami kemajuan dalam bidang ekonomi dan demokrasi, tetapi Indonesia juga memiliki potensi yang menghambat perkembangan ekonomi dan demokrasi. Sangat mencengangkan. Indonesia masuk kategori negara dalam bahaya (*in danger*). Bahkan dibandingkan dengan negara-negara di Asia Tenggara, Indonesia menduduki peringkat ke-6 terburuk dan jauh tertinggal dibandingkan anggota ASEAN ainnya, seperti Thailand (84), Vietnam (96), Malaysia (110), Brunei (123), dan Singapura (157).

Faktor penghambat tersebut antara lain buruknya infrastruktur, pengangguran, korupsi, kekerasan terhadap minoritas agama, dan pendidikan. Juga masalah kehancuran ekologis, kesehatan, dan penyakit.

Selain data tersebut berbagai macam kenakalan remaja seperti penyalahgunaan narkoba yang berdasarkan penelitian yang dilakukan Badan Narkotika Nasional (BNN) pada tahun 2012 menyatakan bahwa 50-60 persen pengguna narkoba di Indonesia adalah kalangan pelajar dan mahasiswa.Selain hanya memakai narkoba, tabel di bawah ini menunjukkan data tentang penyakit AIDS yang diperoleh akibat memakai narkoba.

**Tabel 1. Kasus AIDS pada Pengguna Narkoba**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Usia** | **Kasus AIDS** | **Kasus AIDS pada** | | **Kasus AIDS bukan** |
|  |  |  | **pengguna narkoba** | | **pada pengguna** |
|  |  |  | **Suntikan** | | **narkoba suntikan** |
|  |  |  |  | |  |
|  | 15 - 19 | 748 | 222 (29,68%) | | 526 (70,32%) |
|  |  |  |  |  |  |
|  | 20 - 29 | 11.438 | 5.438 | (47,56%) | 6.000 (52,46%) |
|  |  |  |  |  |  |
|  | 30 - 39 | 7.553 | 2.751 | (36,42%) | 4.802 (63,58%) |
|  |  |  |  |  |  |
|  | **Jumlah** | **19.739** | **8,411** | **(42,61%)** | **11.328 (57,39%)** |
|  | **usia 15 - 39** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Tabel diatas membuktikan bahwa narkoba telah membawa dampak buruk pada generasi muda Indonesia. Banyaknya generasi muda yang tidak lagi menghargai nilai-nilai moral dan nilai-nilai Pancasila sebagai Ideologi bangsa dan negara, sehingga lebih mengikuti tingkah dan budaya barat membuktikan bahwa saat ini generasi muda perlu untuk dibimbing dan diperhatikan dengan baik. Selain itu, perbaikan degradasi moral untuk meminimalisir kasus AIDS dan kasus-kasus lain yang mungkin dapat mebahayakan moral bangsa dan masa depan bangsa.

Lebih dari itu, tawuran pelajar juga sudah menjadi gaya hidup para pelajar Indonesia. Pada tahun 2012, Komisi Perlindungan Anak Indonesia mencatat bahwa jumlah kasus tawuran yang terjadi di kalangan pelajar sebanyak 494 kasus. Dari kasus-kasus tersebut banyak terdapat korban luka maupun tewas. Walaupun sudah timbul korban, kasus tawuran ini tetap saja meningkat setiap tahunnya, baik dari kuantitas maupun kualitasnya.

**Tabel 2. Kasus tawuran pelajar di Jabodetabek**

****

Dari seluruh data yang ada, generasi muda Indonesia sedang berada dalam krisis moral yang akut. Degradasi moral yang terlihat nyata dari semua perilaku generasi muda yang ada membuat kita semua harus bertindak aktif untuk melakukan perbaikan. Hal ini menentukan bonus demografi yang akan kita terima pada tahun 2045 mampu mewujudkan Indonesia emas atau bahkan makin memperburuk masalah.

**Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila**

Darmodiharjo (1991:52) menjelaskan, bahwa nilai - nilai yang terkandung dalam sila- sila Pancasila antara lain sebagai berikut:

1. Sila 1 berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”

Sila pertama Pancasila yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”, terkandung nilai - nilai religius antara lain:

• Keyakinan terhadap adanya Tuhan Yang Maha Esa dengan sifat – sifat Nya Yang Maha Sempurna, yakni Maha Kasih, Maha Kuasa, Maha adil, Maha Bijaksana dan lain -lain sifat yang suci.

• Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yaknimenjalankan semua perintah-Nya dan menjauhi semua larangan-Nya.

• Nilai sila I ini meliputi dan menjiwai sila – sila II, III, IV dan V.

2. Sila II yang berbunyi “Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab”

Dalam sila ke dua Pancasila, terkandung nilai – nilai kemanusiaan, antara lain:

• Pengakuan terhadap adanya martabat manusia.

• Perlakuan yang adil terhadap sesame manusia.

• Nilai sila II ini diliputi dan dijiwai sila I, meliputi dan menjiwai sila III, IV dan V.

3. Sila III yang berbunyi “Persatuan Indonesia”

Dalam sila ketiga Pancasila, terkandung nilai persatuan bangsa, antara lain:

• Persatuan Indonesia adalah persatuan bangsa yang mendiami wilayah Indonesia

• Bangsa Indonesia adalah persatuan suku-suku bangsa yang mendiami wilayah Indonesia

• Nilai sila ke III ini diliputi dan dijiwai sila I dan II, meliputi dan menjiwai sila IV dan V.

4. Sila IV yang berbunyi “Kerakyatan yang Dimpimpin oleh Hikmah Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan”

Dalam sila keempat Pancasila, terkandung nilai kerakyatan antara lain:

• Kedaulatan Negara adalah ditangan rakyat

• Musyawarah untuk mufakat dicapai dalam permusyawaratan wakil-wakil rakyat

• Nilai sila IV ini diliputi dan dijiwai sila I, II, dan III, meliputi dan menjiwai sila V.

5. Sila V yang berbunyi “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”

Dalam sila kelima Pancasila, terkandung nilai keadilan sosial, antara lain:

• Perwujudan keadilan sosial dalam kehidupan sosial atas kemasyarakatan meliputi seluruh rakyat Indonesia.

• Cita-cita masyarakat adil, makmur, material, dan spiritual, yang merata bagi seluruh rakyat Indonesia.

• Keseimbangan antara hak dan kewajiban dan menghormati hak orang lain.

Nilai sila V ini diliputi dan dijiwai sila I, II, III, IV Berdasarkan pendapat Widjaja (2004:6) pancasila sebagai pandangan hidup bangsa dan dasar Negara mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

a) Nilai Ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan.

b) Nilai ideal, nilai material, nilai spiritual, nilai pragmatis, dan nilai positif.

c) Nilai etis, nilai estetis, nilai logis, nilai sosial, dan nilai religious.

**Pendidikan Moral**

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam GBHN dan tujuan kelembagaan sekolah serta tujuan pendidikan moral yang diberikan pada tingkat sekolah dan perguruan tinggi, maka pendidikan moral di Indonesia dapat dirumuskan seperti berikut.

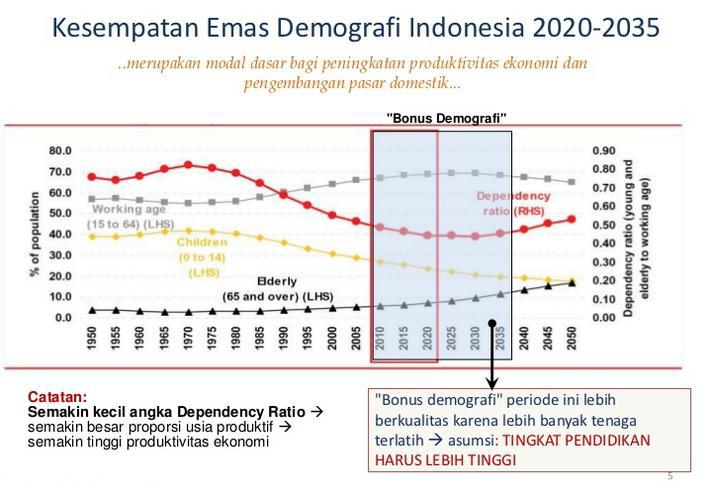
Jika tujuan pendidikan moral akan mengarahkan seseorang menjadi bermoral, yang penting adalah bagaimana agar seseorang dapat menyesuaikan diri dengan tujuan hidup bermasyarakat. Oleh karena itu, dalam tahap awal perlu dilakukan pengkondisian moral (*moral condition*) dan latihan moral (*moral training*) untuk pembiasaan.

Pendidikan moral sangatlah luas sehingga sesuatu yang tidak mungkin manakala pendidikan moral hanya menjadi tanggung jawab guru. Dengan demikian, timbul gagasan tentang pentingnya kurikulum tersembunyi (*hidden curriculum*) dalam pendidikan moral, yang tidak secara eksplisit ditulis dalamkurikulum.

Oleh karena pendidikan moral tersebut dianggap penting maka pemerintah reformasi telah merumuskan misi pembangunan nasional yang memosisikan pendidikan moral sebagai misi pertama dari delapan misi guna mewujudkan visi pembangunan nasional. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional tahun 2005-2025 (Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2007), yakni terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, dan bermoral berdasarkan Pancasila, yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beragam, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, bertoleran, bergotong-royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, dan berorientasi ipteks.

**Bonus Demografi**

Bonus demografi adalah keuntungan yang dinikmati suatu negara yang ada di dunia ini sebagai akibat dari besarnya proporsi penduduk produktif (rentang usia 15-64 tahun) dalam evolusi kependudukan yang dialami oleh negaranya tersebut. Berikut gambar yang menunjukkan bagaimana kesempatan emas demografi Indonesia 2020-2035 (analisispendudukindonesisa.blogspot.com, 2015).



**Gambar 1. Kesempatan Emas Bonus Demografi 2020-2035**

Pada tahun 2020-2035 Indonesia akan memiliki sekitar 180 juta orang berusia produktif, sedang usia tidak produktif sekitar 80 juta jiwa, atau 10 orang usia produktif hanya menanggung 3-4 orang usia tidak produktif, sehingga akan terjadi peningkatan tabungan masyarakat dan tabungan nasional.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bonus demografi merupakan suatu fenomena dimana struktur penduduk sangat menguntungkan dari sisi pembangunan karena jumlah penduduk usia produktif sangat besar, sedang proporsi usia muda semakin kecil dan proporsi usia lanjut belum banyak.

Oleh karena itu, bonus demografi dapat menjadi anugerah bagi bangsa Indonesia, dengan syarat pemerintah harus mempersiapkan generasi muda yang berkualitas tinggi melalui pendidikan, pelatihan, kesehatan, penyediaan lapangan kerja dan investasi. Kemudian tentunya tidak terlepas dari nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat dan Pancasila.

**Analisis Dan Sintesis**

Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki berbagai macam budaya yang berbeda-beda di berbagai daerah. Meskipun demikian, Indonesia tetap memiliki nilai-nilai moral yang sama di setiap daerah yaitu nilai kesopanan, tata krama, gotong royong dan sebagainya yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai Ideologi Negara. Degradasi moral yang terjadi di Indonesia saat ini adalah dampak yang nyata dari kemajuan teknologi yang berkembang pesat di Era Disrupsi ini.

Pada tahun 2030 mendatang, Indonesia akan menghadapi bonus demografi. Bonus demografi merupakan suatu fenomena dimana proporsi usia produktif lebih tinggi daripada usia tidak produktif. Bonus demografi seperti pedang bermata dua, yang sewaktu-waktu dapat membantu kita dan bahkan dapat juga menjatuhkan kita. Dengan adanya fenomena ini, Indonesia dituntut untuk mampu mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dengan memiliki kualitas dan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat dan Pancasila sebagai pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pembentukan moral dengan melakukan pengajaran dan pelatihan dalam penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai Ideologi negara dan pedoman hidup berbangsa dan bernegara, seperti menciptakan lingkngan social yang berlandaskan Kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, perlakuan yang adil terhadap sesama manusia tanpa harus membedakan ras, suku dan agama, bermusyawarah untuk mencapai kata mufakat dalam permusyawaratan, dan lain sebagainya. Dengan menghidupkan kembali sikap dan moral yang berkaitan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, hal ini diharapkan mampu menghilangkan degradasi moral yang nantinya akan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini bertujuan untuk menyeimbangkan moral dan intelejensi generasi muda di era digital dan era disrupsi ini demi mendapatkan anugerah dari bonus demografi.

Namun, pembentukan moral ini tidak dapat dilakukan secara instan. Oleh karena itu, Indonesia, khususnya para pendidik yang berperan penting dalam hal pendidikan moral anak bangsa membutuhkan suatu media yang ringan dan tidak memaksa sehingga sedikit demi sedikit pembentukan moral akan terwujud dan diterima sehingga mereka dengan sendirinya akan sadar tentang menghidupkan kembali perilaku-perilaku yang mengandung nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis akan membuat suatu media yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membentuk moral dan karakter generasi muda yang sudah terkikis oleh zaman. Moral dengan sendirinya akan terbentuk melalui penggunaan media ini secara maksimal di setiap tempat yang dapat dilihat dan dicermati para generasi muda bangsa ini. Media itu adalah *Educative Learning Video* yang merupakan suatu konsep video penghidupan kembali nilai-nilai budaya yang terkandung dalam nilai-nilai Pancasila yang telah diwariskan para leluhur bangsa yang hari demi hari sudah mulai hilang.

Melalui video-video berkualitas yang menampilkan bagaimana sebenarnya budaya berperilaku bangsa Indonesia yang sesuai dengan nilai-nilai moral masyarakat dan nilai-nilai Pancasila dapat membentuk moral para generasi muda. Pada akhirnya generasi muda Indonesia menjadi generasi muda yang mampu membangun Indonesia lebih baik dan tentunya akan mengurangi kasus-kasus yang disebabkan oleh degradasi moral tersebut.

Konsep dari Educative Learning *Video* adalah menampilkan berbagai budaya berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam nilai-nilai Pancasila yang dapat menciptakan kerukunan, kedamaian dan tentunya dapat mengatasi degradasi moral seperti toleransi terhadap umat beragama, seperti mahasiswa yang tidak beragama Islam tidak makan dan minum secara bebas di ruang lingkup kampus atau sekolah pada saat bulan Ramadhan demi bertoleransi dan menghormati para mahasiswa yang beragama Islam yang sedang berpuasa. Contoh lain adalah menolong sesame tanpa memandang ras, suku dan agama, seperti seorang mahasiswa bersuku batak beragama Nasrani yang menjadi pelopor penggalangan dana untuk para pengungsi Rohingya sebagai bentuk bantuan dan dukungan terhadap saudara sebangsa dan setanah air tanpa harus memandang perbedaan agama dan suku yang mereka anut.

Melalui video ini para generasi muda akan mengingat bahkan mengenal kalau ternyata Indonesia yang terkenal dengan negara yang berbudi pekerti luhur memiliki budaya berperilaku yang sesuai dengan pedoman berbangsa dan bernegara yakni Pancasila yang seharusnya ditiru untuk kemudian dilakukan dan diterapkan di era digital ini.

Video ini akan dibuat semenarik mungkin dengan pemeran yang bervariasi dari berbagai suku di Indonesia. Tujuannya adalah menunjukkan bahwa meskipun sukunya berbeda namun budaya-budaya berperilaku seperti ini ada di setiap suku-suku di Indonesia dan membuktikan bahwa Indonesia adalah negara yang berbudi pekerti luhur sesuai dengan Pancasila sebagai ideology negara.

Mahasiswa Universitas Negeri Medan yang bergabung dalam komunitas kampus adalah pencipta *Educative Learning Video.* Pelaksanaan dan pemutaran video ini dapat dilakukan dimana pun dan kapanpun. Setelah pembuatan video selesai, maka media sosial seperti *facebook* dan *instagram dan YouTube* adalah tempat pertama untuk menampilkan video tersebut.

Kemudian video ini mulai disebarkan kepada organisasi maupun komunitas dalam kampus sekaligus membantu penyebaran penanyangan video. Mereka dapat menayangkan video ini pada setiap pertemuan untuk meningkatkan pembentukan moral sebagai mahasiswa yang merupakan *agent of change* atau agen perubahan*.* Setelah itu video ini mulai disosialisasikan ke sekolah-sekolah yang diharapkan dapat ditampilkan selama 3 hingga 5 menit setiap harinya untuk membentuk moral sejak usia dini.

Setelah semua itu dilakukan video-video ini mulai ditampilkan pada setiap iklan di jalanan (*videotron)* khususnya yang terdapat di sekitar lampu merah. Kemudian penayangan video akan berlanjut ke iklan televisi dan menjadi salah satu media wajib di sekolah. Dengan cara itu, sedikit demi sedikit pembentukan moral tersebut akan dapat tercapai.

Untuk dapat merealisasikan *Educative Learning Video* tersebut, tahap pertama yang dilakukan adalah membentuk suatu komunitas yang berada di bawah naungan Universitas Negeri Medan. Komunitas tersebut dibina oleh beberapa dosen ahli. Sedangkan anggota komunitas merupakan mahasiswa Universitas Negeri Medan Komunitas tersebut akan menghasilkan berbagai macam *Educative Learning Video* dua kali dalam sebulan dengan durasi 5-7 menit pervideo. Video itu juga dikemas secara menyenangkan dan menarik, berbasis suku bangsa yang ada di Indonesia sebagai ciri khas Indonesia sebagai negara Bhineka Tunggal Ika. Sebuah video hanya akan berisi satu topik, misalnya topik toleransi. Maka video akan berisi tentang kehidupan yang damai dengan adanya toleransi antar umat beragama.

Setelah *Educative Learning Video* selesai dibuat oleh komunitas tersebut, maka sebelum dipublikasikan, video tersebut akan di validasi terlebih dahulu oleh dosen pembimbing komunitas agar video yang dihasilkan dapat memberi kontribusi besar dalam pembentukan moral melalui penghidupan kembali budaya berperilaku yang mengandung nilai-niai Pancasilan sebagai Ideologi bangsa.

Setelah pemvalidasian selesai dilakukan dan video sudah layak dipublikasikan, maka hal yang pertama dilakukan adalah mengunggah video tersebut ke dalam sosial media. Berdasarkan jumlah penonton (*viewer)* yang di anggap cukup memberikan pengaruh *Educative Learning Video* terhadap masyarakat, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalahmensosialisasikan video tersebut ke sekolah dengan memperkenalkan media tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan para pelajar tentang pentingnya menghidupkan kembali budaya berperilaki bangsa dan negara kita yang mengandung nilai-nilai moral dan Pancasila itu sendiri.

Setelah penayangan di sekolah-sekolah dianggap mampu meningkatkan pembentukan moral, maka komunitas tersebut akan berusaha memasukkan video menjadi iklan televisi yang terdapat di jalan raya sekitar lampu lalu lintas. Sehingga ketika para pengendara motor berhenti di lampu merah, mereka akan melihat video tersebut.

Setelah seluruh tahapan tersebut dianggap mampu meningkatkan pembentukan moral generasi muda, maka komunitas juga akan mengajukan sebuah proposal agar video ini menjadi media pembelajaran yang ditayangkan di sekolah. Dan juga nantinya, video ini akan menjadi media pembelajaran pada bidang studi PPKn untuk digunakan di setiap sekolah dan perguruan tinggi yang ada di Indonesia.

Melalui media yang disebarkan mulai dari ruang lingkup yang kecil yaitu mahasiswa sendiri sebagai *agent of change* (agen perubahan) hingga seluruh masyarakat Indonesia, penulis yakin bahwa pembentukan moral bangsa ini akan semakin meningkat dan degradasi moral yang sedang dialami bangsa ini akan teratasi.

Oleh karena itu, bonus demografi di Indonesia akan menjadi suatu anugerah bagi bangsa dan negara kita sebab negara Indonesia memiliki Sumber Daya Manusia yang berkualitas dimana moral dan intelejensi itu seimbang khususnya pada puncak bonus demografi yaitu tahun 2030.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan *Educative Learning Video* sebagai media alternatif dalam pembentukan moral dengan penghidupan kembali budaya berperilaku yang berlandaskan pada nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai ideology negara. Dengan video ini para generasi muda akan sadar betapa pentingnya menghidupkan kembali nilai-nilai Pancasila tersebut dengan tujuan membentuk kembali moral yang telah mengalami degradasi akibat terkikis oleh zaman. Meskipun video ini tidak langsung dapat mempengaruhi para generasi muda untuk meninggalkan budaya yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan juga norma-norma yang berlaku di masyarakat, namun sedikit demi sedikit akan mampu meningkatkan pembentukan moral tersebut. Sehingga kita memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan bermoral.

**Daftar Pustaka**

Ayuningtyas, Rita. 2016. *Kasus Korupsi Indonesia Menggila.* Liputan6.com. Diakses pada : 02 Maret 2019.*Bangsa*. [http://supraptoestede.blogspot.com.](http://supraptoestede.blogspot.com/) Diakses pada: 05 Februari2019.

Darmodiharjo. 1991. Moral Dan Etika. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Estede, Suprapto. 2014. *Pendidikan Pancasila dan Pembangunan Karakter*

Hana, Deny. 2015. *Bonus* *Demografi* *dan* *Ketenaga kerjaan.* analisispendudukindonesia.blogspot.com. Diakses pada: 02 Maret 2019.

Murni, Sri Minda, dkk. 2018. *Linguistic Politeness*. Medan: State University of Medan

PR Indonesia. 2007. Pembangunan Jangka Panjang. <http://ppidkemkominfo.files.wordpress.com>. Diakses pada 05 Februari 2019.

Soekanto. 1996. *Pengertian Budaya Menurut Para Ahli*. [www.seputarpengetahuan.com.](http://www.seputarpengetahuan.com/)  Diakses pada: 03 Maret 2019.

Soemardjan.1996.*PengertianBudayaMenurutParaAhli*.[www.seputarpengetahuan.com.](http://www.seputarpengetahuan.com/)  Diakses pada: 03 Maret 2019.

Sudarminta. 1996. *PendidikanMoral di Sekolah: Jalan Keluar Mengatasi KrisisMoral bangsa?*. Jakarta: STF Driyarkara.

Widjaja. 2004. Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: PT Refika Aditama

***Sekilas tentang penulis*** : Juli Rachmadhani, SS., M.Hum. adalah dosen pada jurusan Bahasa dan Sastra Inggris dan Sekarang menjabat sebagai Kaprodi. Sastra Inggris FBS Unimed., Ria Restika adalah Mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Inggris FBS Unimed