

**KONDISI GENERASI MILENIAL DI DESA BARU
KECAMATAN PANCUR BATU GUNA MENCAPAI
GOOD CITIZENSHIP**

Angga Dwi Prasetyo¹, Wasiyem²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan^{1,2}

Email : anggaaa11122@gmail.com²

ABSTRAK

Generasi Millenial adalah generasi yang tidak memiliki batas waktu yang pasti untuk awal atau akhir dari era generasi ini. Namun para peneliti serta ahli biasanya menggunakan batas waktu untuk mengelompokkan generasi millenial mulai awal tahun 80-an ke atas dengan karakter berani, inovatif, dan modern. Dalam generasi ini banyak diperbincangkan mulai dari segi pendidikan, moral dan budaya, etika kerja, pertahanan mental, serta kemudahan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi generasi millenial serta faktor yang mempengaruhi moral generasi millenial di Desa Baru, Kecamatan Pancur Batu guna untuk mewujudkan *good citizenship*. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dan data yang diperoleh dari wawancara secara langsung di lokasi penelitian dengan menerapkan protokol kesehatan yang baik. Adapun informan yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan 20 orang generasi millenial khususnya generasi Z yang berusia antara 14-19 tahun. Instrumen penelitian berupa panduan wawancara terstruktur kepada narasumber yang pertama berkaitan dengan demografi, meliputi nama, usia, jenis kelamin, dan jenjang pendidikan. Kemudian menangkap persepsi orang-orang yang sedang diwawancara tentang perilaku dan kondisi secara pribadi serta lingkungannya sebagai generasi Z. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa kondisi generasi millenial di Desa Baru terlihat masih kurang baik dari segi moral dan akhlak nya yang disebabkan oleh *gadget*, pengaruh lingkungan pertemanan atau teman sebayanya, dan pola asuh orang tua.

Kata Kunci: Generasi Milenial, *Good Citizenship*, Moral

PENDAHULUAN

Generasi milenial adalah generasi yang terlahir dan hidup di era perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Kehidupan sehari-hari mereka tidak terlepas dari penggunaan dan pengaruh dari teknologi digital, mulai dari bangun tidur di pagi hari, sampai tidur lagi di malam hari. (Wasiyem, dkk. 2021)

Generasi millenial saat ini telah menjadi pembahasan utama di seluruh belahan dunia, karena generasi millenial sendiri memiliki ciri dan karakter yang sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya (Pratiwi, 2019). Pengguna internet di Indonesia didominasi oleh generasi millennial dan generasi Z, yaitu generasi yang lahir di era digital, dimana *smartphone* dan belanja *online* sudah menjadi bagian dari keseharian (Mauludi, 2018). Sebagai generasi yang dekat dengan teknologi berikut 2 kecenderungan karakteristiknya yang terbuka, terjadi beberapa pergeseran budaya di kelompok ini. Selain dengan tujuan mencari informasi, generasi millennial tidak segansegan untuk mengunggah setiap aktivitasnya untuk dibagikan di media sosial.

Menurut Margaret Stimmann Branson (1999:8) bahwa terdapat tiga kompetensi kewarganegaraan yang baik yaitu warga negara harus memiliki pengetahuan yang cukup (*civic knowledge*), kemudian keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*) yang baik(Wasiyem, dkk, 2021). Masalahnya yaitu bagaimana generasi mienial dapat memberikan kontribusi dalam mewujudkan *good citizenship* jikalau keterlibatannya dalam dunia maya (internet) lebih cenderung kepada hal-hal yang kurang relevan dan kurang bermanfaat sehingga berdampak terhadap moral generasi milenial.

Dampak buruk terhadap moral generasi milenial yang ditimbulkan oleh internet dan dirasakan langsung yaitu mereka lebih mencari hiburan dibanding informasi, bebas akses dan berakibat rasa ingin tahu lebih, kemudian menyita waktu, membuat lalai, lupa waktu, dan kecanduan, kurangnya manajemen waktu, dan kuota banyak terbuang. Selain itu berkurangnya bertemu dan bersosial secara langsung (*offline*), penyebaran berita bohong lebih mudah, literasi fisik berkurang, rasa minder, media yang kurang bijak dan santun dalam menggunakan sosial media, selanjutnya bisa menimbulkan *addictive*, terkadang kepala menjadi pusing, mengganggu istirahat karena keasyikan bermain sosial media, tidak baik bagi kesehatan mata, dan begadang karena main game.

Berdasarkan pengamatan yang kami lakukan banyak terlihat generasi milenial di Desa Baru yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game* pada saat berkumpul dengan temannya yang menyebabkan sikap acuh tak acuh terhadap sekitarnya. Dan masih banyak beberapa remaja yang putus sekolah dikarenakan kurangnya minat belajar. Dimana hal tersebut dapat mengurangi kondisi moral pada remaja tersebut dikarenakan tidak adanya pendidikan atau edukasi.

TINJAUAN PUSTAKA DAN METODOLOGI PENELITIAN

A. Generasi Milenial

Milenial dikenal sebagai Generasi Y, yaitu kelompok demografi setelah Generasi X (Gen-X). Tidak ada batas waktu yang pasti untuk awal dan akhir dari kelompok ini. Para ahli dan peneliti biasanya menggunakan awal 1980-an sebagai awal kelahiran kelompok ini dan pertengahan tahun 1990-an hingga awal 2000-an sebagai akhir kelahiran. Milenial pada umumnya adalah anak-anak dari generasi *Baby Boomers* dan Gen-X yang tua. Milenial kadang-kadang disebut sebagai "*Echo Boomers*" karena adanya '*booming*' (peningkatan besar) tingkat kelahiran di tahun 1980-an dan 1990-an. Untungnya di abad ke 20 tren menuju keluarga yang lebih kecil di negara-negara maju terus berkembang, sehingga dampak relatif dari "*baby boom echo*" umumnya tidak sebesar dari masa ledakan populasi pasca Perang Dunia II (Hidayat, 2018).

Istilah generasi milineal diciptakan oleh dua orang pakar sejarah dan penulis amerika William Strauss dan Neil Howe dalam beberapa bukunya, kemudian studi tentang generasi milineal diamerika terus dilakukan diantaranya study yang dilakukan oleh Boston Cocsulting Group (BCG) bersama University of Berkley (Ibid).

Diketahui ada beberapa macam karakteristik dari generasi milenial yaitu :

- 1) milenial lebih percaya *user generated content* (UGC) daripada informasi searah,
- 2) milenial lebih memilih ponsel dibanding TV,
- 3) miilenial wajib punya media sosial,
- 4) milenial kurang suka membaca secara konvensional,

- 5) milenial cenderung tidak loyal namun bekerja efektif,
- 6) milenial cenderung melakukan transaksi secara cashless,
- 7) milenial lebih tahu teknologi dibanding orang tua mereka,
- 8) milenial memanfaatkan teknologi dan informasi,
- 9) milenial cenderung lebih malas dan konsumtif, dan lain-lain (Syarif Hidayatullah, 2018).

B. Good Citizenship

Dalam era globalisasi, pendidikan nilai melalui materi PKn diperlukan guna menangkal kesemrawutan krisis multi dimensional. Istilah kewarganegaraan multidimensi dapat dilihat melalui empat dimensi yaitu dimensi personal, sosial, spasial, dan temporal. Dimensi personal meliputi kapasitas personal dan komitmen terhadap etika warga negara yang dikarateristikkan oleh kebiasaan tanggung jawab pikiran, perasaan dan tindakan secara individu maupun sosial. Dimensi sosial menekankan pada aktivitas sosial yang melibatkan orang lain untuk hidup dan bekerja sama untuk kewarganegaraan. Dimensi spasial mengharuskan untuk mampu hidup dan bekerja pada tingkat lokal, regional, nasional, dan multinasional. Dimensi temporal menekankan warga negara dalam menghadapi tantangan yang terjadi sekarang ini tidaklah hanya terkait dengan masa sekarang sehingga mereka lupa akan masa lalu dan masa depan (Ibid)

Maka hal ini tidak terlepas dari nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila yang menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia. Semua unsur nilainilai dalam pancasila masuk dalam kategori pendidikan kewarganegaraan, hal ini nilai yang berpengaruh salah satunya ialah nilai kemanusiaan, yang adil dan beradab mengandung arti kesadaran sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai moral dalam hidup bersama atas dasar tuntutan hati nurani dengan memperlakukan sesuatu hal sebagaimana mestinya. Manusia perlu diperlakukan sesuai dengan harkat dan martabat, sebagai makhluk Tuhan yang sama derajatnya dan sama hak dan kewajiban asasinya. Berdasarkan nilai ini, secara mutlak ada pengakuan terhadap hak asasi manusia.

Dengan demikian adanya pendidikan kewarganegaraan ini bisa menambah pengetahuan siswa ataupun mahasiswa di tingkat perguruan tinggi serta dapat menjadi warga negara yang baik (*good citizenship*).

C. Moral

Moral generasi millenial dari tahun ke tahun terus mengalami penurunan kualitas atau degradasi. Dalam segala aspek moral, mulai dari tutur kata, cara berpakaian, dan lain-lain. Degradasi moral ini seakan-akan luput dari pengamatan dan dibiarkan terus berkembang. Menurut Lickona, terdapat sepuluh tanda tanda degradasi moral yang merupakan tanda kehancuran suatu bangsa diantaranya meningkatnya kekerasan pada remaja, penggunaan kata-kata yang memburuk, pengaruh *peer group* atau rekan kelompok yang kuat dalam tindak kekerasan, meningkatnya penggunaan narkoba, alkohol dan seks bebas, kaburnya batasan moral baik dan buruk, menurunnya etos kerja, rendahnya rasa hormat kepada guru dan orang tua, rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara, membudayanya ketidakjujuran, adanya saling curiga, dan kebencian di antara sesama(Nurbati Marfu'ah, 2020).

Berkurangnya moral dari generasi milenial sekarang biasanya sering disebabkan oleh beberapa faktor seperti, *gadget*, teman sebaya (lingkungan pertemanan), dan pola asuh orangtua.

1. *Gadget*

Gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial seseorang. Perilaku sosial yang positif di antaranya adalah bagaimana alat ini dapat membantu para remaja membangun satu komunikasi efektif dengan teman sebayanya maupun orang-orang terdekat dengannya. Selain itu, sisi baik lainnya adalah dengannya dapat memudahkan seseorang untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan dalam sebuah kondisi psikologis tertentu(Hyangsewu).

Dampak buruk penggunaan *gadget* disoroti oleh Rahmandani dan timnya dalam sebuah studi riset yang dilakukan pada sejumlah siswa SMA, di antara perubahan karakter yang dialami siswa yaitu lebih pasif, lebih

individualis, lebih apatis(Ibid). Perilaku buruk tersebut di antaranya adalah mahasiswa yang kecanduan terhadap gadget terbukti dengan mahasiswa yang membawa gadget kemanapun ia pergi walaupun sedang berjalan atau berkendara yang tentunya hal ini berbahaya tidak hanya bagi mahasiswa itu sendiri melainkan juga terhadap orang lain yang bisa terpengaruh dari perilaku mahasiswa tersebut.

Di samping *gadget*, ada beberapa dampak buruk yang ditimbulkan oleh sosial media dan dirasakan langsung oleh seseorang, mereka lebih mencari hiburan dibanding informasi, bebas akses dan berakibat rasa ingin tahu lebih, kemudian menyita waktu, membuat lalai, lupa waktu, dan kecanduan, kurangnya manajemen waktu, dan kuota banyak terbuang. Selain itu berkurangnya bertemu dan bersosial secara langsung (*offline*), penyebaran berita bohong lebih mudah, literasi fisik berkurang, rasa minder, media yang kurang bijak dan santun dalam menggunakan sosial media, selanjutnya bisa menimbulkan *addictive*, terkadang kepala menjadi pusing, mengganggu istirahat karena keasyikan bermain sosial media, tidak baik bagi kesehatan mata, dan begadang karena main game.

2. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh dapat diartikan sebagai pola interaksi anak dengan dengan orang tua yang meliputi pemenuhan kebutuhan fisik (seperti makan, minum dan lain-lain) sampai kebutuhan psikologis (seperti rasa aman, kasih sayang dan lain-lain), serta sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat hidup selaras dengan lingkungannya. Pola asuh memiliki tujuan yang penting dalam mendukung perkembangan emosi, sosial, intelektual, fisik, dan spiritual. Pola asuh yang berkaitan dengan tanggung jawab dan kewajiban orang tua terhadap anak. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014, Pasal 26, orang tua dalam keluarga berkewajiban dan bertanggung jawab untuk:

- a) mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak;

- b) menumbuh kembangkan Anak sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya;
- c) mencegah terjadinya perkawinan pada usia anak;
- d) memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti pada anak.

Keterlibatan orang tua dalam membentuk kepribadian anak bertujuan untuk mencegah perilaku menyimpang yang tidak sesuai dengan norma susila dan nilai moral dalam diri anak(haq, 2020).

3. Pengaruh Pertemanan Sebaya (*Peer Group*)

Teman sebaya berperan penting dalam mempengaruhi emosi, kognitif, ketrampilan dasar (keterampilan komunikasi sosial, keterampilan kerjasama), landasan untuk terjalinnya bentuk-bentuk hubungan lain, mendorong emosional dan sosial agar menjadi lebih independen, mengembangkan sikap terhadap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin, penyesuaian moral dan nilai-nilai, meningkatkan harga diri. Jika pertemanan positif maka positif jugalah jati diri seorang remaja sebaliknya jika pertemanan negatif maka negatif jugalah jati diri remaja tersebut.

Melalui interaksi dengan teman-teman sebaya, anak-anak dan remaja mempelajari modus relasi yang timbal-balik secara simetris. Bagi beberapa remaja, pengalaman ditolak atau diabaikan dapat membuat mereka merasa kesepian dan bersikap bermusuhan. Dari uraian tersebut maka dapat diketahui bahwa teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi remaja mempunyai peranan yang cukup penting bagi perkembangan kepribadiannya. Teman sebaya memberikan sebuah dunia tempat para remaja melakukan sosialisasi dalam suasana yang mereka ciptakan sendiri(Santrock, 2002).

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Baru, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Pemilihan tempat ini dikarenakan salah satu desa yang mudah untuk dijangkau. Penelitian ini dilakukan dengan panduan wawancara terstruktur kepada narasumber yang pertama berkaitan dengan demografi, meliputi nama, usia, jenis kelamin, dan

jenjang pendidikan. Selanjutnya menangkap persepsi orang-orang yang diwawancara tentang perilaku dan kondisi secara pribadi serta lingkungannya sebagai generasi Z. Kemudian mengkaji pandangan narasumber tentang perilaku generasi Z di era perkembangan teknologi yang sangat pesat ini. Studi ini memahami pendapat mereka tentang berdampak baik atau buruk terhadap mereka guna mewujudkan *good citizenship*. Subjek penelitian ini melibatkan sebanyak 20 orang generasi Z di Desa Baru, Kecamatan Pancur Batu yang berusia 14 tahun terdiri dari 6 orang, usia 15 tahun terdiri dari 4 orang, usia 16 tahun terdiri dari 2 orang, usia 17 terdiri dari 1 orang, usia 18 tahun terdiri dari 3 orang, dan usia 19 tahun terdiri dari 4 orang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui klasifikasi jumlah dan kondisi generasi milennial khususnya generasi Z di Desa Baru, Kecamatan Pancur Batu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan wawancara secara langsung dengan menerapkan protokol kesehatan dengan baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa kondisi generasi millenial di Desa Baru, Kecamatan Pancur Batu guna mencapai *good citizenship*, yaitu sebagai berikut:

1. Kondisi moral generasi milenial di Desa Baru dari segi perkembangan teknologi.

Di era ini marak sekali dengan perubahan dan juga perkembangan yang terjadi di kehidupan masyarakat seperti budaya atau adat, sistem sosial politik, ekonomi dan lain sebagainya (Rahmayanti, 2019). Banyak sekali fenomena permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat di era ini karena adanya globalisasi, contohnya seperti kemerosotan moral yang terjadi pada generasi muda yang ditandai dengan tindakan kejahatan seperti pencurian, perkataaan kasar, hilangnya rasa hormat kepada yang lebih tua dan lain sebagainya, adanya

perilaku negatif tersebut merupakan sebuah tanda akan ahancurnya sebuah bangsa (Syahruddin, 2016).

Bisa kita amati saat ini generasi milenial memiliki karakteristik yang khas. Dimana dilahirkan di zaman masa sekolah yang menggunakan *handphone*, internet menjadi kebutuhan pokok, dan semua gejala-gejala kekinian yang tidak ada habisnya. Generasi milenial cenderung dinilai cuek pada keadaan sosial dan tidak mengindahkan nilai-nilai moral, meskipun tidak semua generasi milenial yang seperti itu. Generasi milenial juga disebut generasi yang aktif dalam bersosial media, tetapi tidak memikirkan dampak negatif yang akan timbul nantinya. Mereka sudah terlena dengan semua kemudahan yang ada, sehingga dalam bersosial media seakan mengabaikan garis-garis kesopanan dan nilai-nilai moral. Maka, pendidikan formal sangat diperlukan dalam menamkan nilai-nilai formal.

Begitupula pada moral generasi milenial di Desa Baru ini terlihat sangat minim karena dampak dari *gadget* ataupun internet yang diberikan orangtuanya yang mana rata-rata disetiap anak yang diwawancara pasti memiliki *gadget*. Di masa perkembangan teknologi ini selain berdampak positif terhadap kehidupan manusia, juga berdampak buruk yang menimbulkan kurangnya moral anakanak khususnya kepada orangtuanya sendiri, bahkan untuk beribadah saja pun bisa lupa ketika *gadget* ini sudah ditangan.

2. Pengaruh pendidikan dalam kondisi moral generasi milenial

Moral tidak serta merta ada secara alamiah dalam diri setiap manusia ketika mereka dilahirkan. Penanaman nilai moral sangat penting dilakukan, terutama kepada anak sejak dini, hal itu dilakukan agar mereka terbiasa untuk dapat berperilaku sesuai dengan aturan dan juga sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada didalam masyarakat itu sendiri. Penanaman nilai moral bisa dilakukan lewat pendidikan, baik itu secara formal seperti sekolah ataupun dengan pendidikan secara non formal, seperti lingkungan keluarga atau masyarakat. Ketiganya sama-sama penting untuk proses penanaman moral pada anak. Lingkungan yang memiliki peran yang paling penting tentu saja lingkungan keluarga. Sebab lingkungan keluarga merupakan lingkungan merupakan

lingkungan pertama kali dimana anak akan didik segala tingkah laku dan moralnya (Fahrudin, 2014).

Sekolah sangat penting dalam pembinaan moral anak setelah keluarga. Pendidikan sangat menentukan moral masyarakat, seperti kurang tertanamnya nilai agama pada diri masyarakat tersebut(Komariah, 2011).

Untuk profesi remaja di Desa Baru sesuai dengan hasil wawancara, hanya ada 1 dari 20 remaja yang putus sekolah atau sedang bekerja untuk membantu ekonomi keluarga karena sudah tidak adanya minat belajar lagi, sedangkan yang lainnya sedang menempuh pendidikannya, yang mana pendidikan sangat menentukan moral remaja tersebut. Dalam arti, remaja yang sedang menempuh pendidikan saja masih kurangnya tertanam moral pada dirinya apalagi yang sedang tidak bersekolah. Dan tidak hanya dari pendidikannya saja kita dapat melihat moralnya, tetapi dalam pola asuh orangtua kepada anaknya juga dapat kita lihat apakah pola asuh orangtuanya salah sehingga memunculkan perilaku karakter anak yang kurang baik.

3. Pengaruh lingkungan pertemanan terhadap moral generasi milenial

Menurut Santrock teman sebaya atau *peer group* adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkatan kematangan yang kurang lebih sama. Hurlock (1980) berpendapat bahwa dukungan sosial dari teman sebaya yaitu berupa perasaan senasib yang menjadikan adanya hubungan saling mengerti dan memahami masing-masing, saling memberi nasihat, simpati, yang tidak dapat dari orangtua sekaligus.

Melalui interaksi dengan teman-teman sebaya, anak-anak dan remaja mempelajari modus relasi yang timbal-balik secara simetris. Bagi beberapa remaja, pengalaman ditolak atau diabaikan dapat membuat mereka merasa kesepian dan bersikap bermusuhan. Dari uraian tersebut maka dapat diketahui bahwa teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi remaja mempunyai peranan yang cukup penting bagi perkembangan kepribadiannya. Teman sebaya memberikan sebuah dunia tempat para remaja melakukan sosialisasi dalam suasana yang mereka ciptakan sendiri(Santrock, 2002).

Lingkungan pertemanan juga merupakan salah satu komponen dalam membentuk moral generasi milenial. Jika pertemanan positif (baik) maka positif jugalah jati diri seorang remaja sebaliknya jika pertemanan negatif (buruk) maka negatif jugalah jati diri remaja tersebut. Terbukti dari hasil penelitian bahwa pengaruh dari teman sebaya sangat mempengaruhi moral generasi milenial di Desa Baru yang mana dalam satu *circle* yang diwawancara memiliki karakteristik moral yang hampir sama dan tidak jauh berbeda. Dan hampir semua responden mengatakan bahwa lingkungan pertemanannya tidak baik karena sering berkata kasar, seperti yang kita ketahui di dalam agama juga tidak diperbolehkan berkata kasar serta adat dan budaya juga tidak memperbolehkannya dan ada juga yang mengatakan bahwa dia adalah sebagai racun atau pembawa pengaruh buruk terhadap temannya.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai kondisi moral generasi milenial di Desa Baru Kecamatan Pancur Batu, maka dapat disimpulkan bahwa moral generasi milenial dalam mewujudkan *good citizenship* masih terlihat jauh dikarena faktor yang mempengaruhi moral remaja di desa tersebut yaitu pengaruh gadget, pola assuh orangtua yang kurang baik, lingkungan pertemanan yang kurang mendukung.

Hampir seluruh generasi milenial yang berada di Desa Baru Kecamatan Pancur Batu terkena dampak negatif dari penggunaan *gadget* ini, seperti menurunnya moral remaja baik terhadap orangtua maupun sekitarnya. Contohnya banyak generasi milenial yang lupa akan waktu, turunnya sikap moral kepada orang tua, serta semakin berkurangnya ibadah kepada Tuhan sang pencipta. Generasi milenial sekarang harus diajarkan mengenai pentingnya moral agar terciptanya generasi *good citizenship* yang bermoral dan berakhlak mulia. Peran orang tua juga penting agar generasi milenial sekarang dapat menjadi *agent of change* menuju bangsa negara yang lebih baik melalui pendidikan karakter sejak dini dengan penerapan nilai agama. Lingkungan pertemanan juga merupakan salah satu komponen dalam membentuk moral generasi milenial. Jika

pertemanan positif (baik) maka positif jugalah jati diri seorang remaja sebaliknya jika pertemanan negatif (buruk) maka negatif jugalah jati diri remaja tersebut.

Untuk itu, kita sebagai generasi Z yang mana penduduknya lebih banyak dibandingkan generasi lain yang akan menjadi pioneer bangsa ini untuk melanjutkan kepemimpinan seharusnya sadar akan moral dan perilaku kita serta memilah-milih lingkungan yang baik agar kita bisa menjadi *good citizenship* dan siap untuk menghadapi bonus demografi nantinya.

REFERENSI

- Amaliah, A., Clorion, F. D. D., & Pasaribu, G. R. (2024). The importance of mastering teacher pedagogical competence in improving the quality of education. *PEBSAS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 29–37.
- Bahri, S. (2015). Implementasi pendidikan karakter dalam mengatasi krisis moral di sekolah. *Ta'alum*, 3(1).
- Darmawan, R., Nurmala, D., & Pasaribu, G. R. (2024). Linguistic landscape in traditional markets. *Journal of Applied Linguistic and Studies of Cultural*, 2(1).
- Fahrudin. (2014). Proses pendidikan nilai moral di lingkungan keluarga sebagai upaya mengatasi kenakalan remaja. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*, 12(1).
- Haq, T. Z. (2020). Pola asuh orang tua dalam perilaku sosial generasi milenial ditinjau dari neurosains. *Jurnal Pendidikan*, 3(1).
- Hidayat, A. (2018). Metode pendidikan Islam untuk generasi. *Jurnal Penelitian*, 67.
- Iskarim, M. (2016). Dekadensi moral di kalangan pelajar: Revitalisasi strategi PAI dalam menumbuhkan moralitas generasi bangsa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1).
- Komariah, K. S. (2011). Model pendidikan nilai moral bagi para remaja menurut perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1).
- Mauludi, S. (2018). *Socrates café: Bijak, kritis dan inspiratif seputar dunia dan masyarakat digital*. PT Elex Media Komputindo.
- Marfu'ah, N., et al. (2020). Degradasi moral sebagai dampak kejahatan siber pada generasi milenial di Indonesia. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(1).
- Mutiani, M. (2018). Literasi budaya lokal sebagai wahana edukasi di era milenial. *Jurnal Pendidikan Sosial*.

- Pandhu Hyangsewu, et al. (2021). Efek penggunaan gadget terhadap social behavior mahasiswa dalam dimensi globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2).
- Pasaribu, G. R., Arfianty, R., & Bunce, J. (2024). Exploring early childhood linguistic intelligence through English language learning methods. *Innovations in Language Education and Literature*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.31605/ilere.v1i2.4337>
- Pasaribu, G. R., Daulay, S. H., & Saragih, Z. (2023). The implementation of ICT in teaching English by the teacher of MTS Swasta Al-Amin. *English Language and Education Spectrum*, 3(2), 47–60. <https://doi.org/10.53416/electrum.v3i2.146>
- Pasaribu, G. R., Daulay, S. H., & Saragih, Z. (2024). Implementation picture and picture strategy to increase students' vocabulary ability at MAN 3 Medan. *PRIMACY Journal of English Education and Literacy*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.33592/primacy.v2i1.3439>
- Pasaribu, G. R., Salmiah, M., Sulistyaningrum, S. D., & Napitupulu, F. D. (2023). Teaching English by using YouTube in SMP IT Al-Afkari Deliserdang. *Journal of Educational Review and Cultural Studies*, 1(2), 60–72. <https://doi.org/10.61540/jercs.v1i2.42>
- Pasaribu, G. R., Widayati, D., Mbete, A. M., & Dardanila, D. (2023). The fauna lexicon in Aceh proverb: An ecolinguistic study. *Jurnal Arbitrer*, 10(2), 149–159. <https://doi.org/10.25077/ar.10.2.149-159.2023>
- Pasaribu, G. R., & Salmiah, M. (2024). Linguistic landscape in Kualanamu International Airport. *LingPoet: Journal of Linguistics and Literary Research*, 1–6. <https://talenta.usu.ac.id/lingpoet>
- Pratiwi. (2019). Pengaruh e-lifestyle terhadap perilaku konsumtif generasi milenial. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*.
- Rahmayanti, D. (2019). Pembentukan moral generasi milenial melalui pendidikan formal dan keluarga. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-span development* (5th ed.). Erlangga.
- Syahruddin, S., Pasani, C. F., & Mariani, N. (2016). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal Bakumpai di SDN Batik Kabupaten Barito Kuala. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Wasiyem, et al. (2021). *Pendidikan kewarganegaraan untuk perguruan tinggi: Upaya mewujudkan good citizenship*. Merdeka Kreasi.