

**PENGENALAN NILAI MODERASI PADA ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN *THIS OR THAT*
BERBASIS APLIKASI TIKTOK**

***INTRODUCING MODERATION VALUES TO EARLY CHILDHOOD
THROUGH THIS OR THAT GAME TIKTOK APPLICATION-BASED***

Nurhayatul Kamaliyah
TK Kemala Bhayangkari 28 Cirebon
E-mail: nkamaliyah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertolak dari permasalahan di masa pandemi covid-19, siswa menggunakan sosial media terutama *TikTok* sebagai media hiburan. Siswa belum dapat menyaring konten yang ada pada aplikasi *TikTok* dikhawatirkan dapat berdampak buruk pada karakternya. Metode penelitian yang digunakan eksperimen *pre-experimental one group pretest posttest design*. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan setelah diberikan perlakuan, diketahui 7 siswa berada pada kategori tinggi dan 14 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Nilai signifikansi $0.000 < 0.050$ atau $t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung } 2.093 \leq 28.289$, maka permainan *this or that* efektif dalam mengenalkan nilai moderasi pada anak usia dini.

Kata Kunci : Covid-19; Nilai Moderasi; Media Sosial.

ABSTRACT

This research departed from the problems during the Covid-19 pandemic. Students used social media, especially TikTok as a medium of entertainment. Students have not been able to filter the content in the TikTok application, thus it is feared that it can have a negative impact on their character. The research method used was pre-experimental experiment one group pretest-posttest design. Data were analyzed using descriptive analysis, normality test, and paired sample t-test. The descriptive analysis results showed that after being given treatment, it was known that 7 students were in the high category and 14 students were in the very high category. The significance value is $0.000 < 0.050$ or $t \text{ table} \leq t \text{ count } 2.093 \leq 28.289$. Hence This or That game is effective for introducing moderation values to early childhood.

Keywords: Covid-19; Moderation Value; Social Media.



PENDAHULUAN

Dewasa ini dunia tengah waspada dengan penyebaran virus yang dikenal dengan virus corona. Corona virus merupakan bagian dari keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari flu hingga yang lebih berat seperti MERS-CoV dan SARS-CoV (Iskandar dan Dewi, 2021). Kasus virus corona pertama kali muncul dan menyerang manusia di provinsi Wuhan, Cina. Pada awalnya, virus corona diduga merupakan penyakit pneumonia, dengan gejala serupa sakit flu pada umumnya. Berbeda dengan influenza, virus corona dapat berkembang dengan cepat hingga mengakibatkan infeksi lebih parah bahkan disfungsi organ. Kondisi darurat ini sering terjadi pada pasien dengan masalah kesehatan bawaan.

World Health Organization (2020) menyebutkan moda transmisi virus corona diantaranya kontak langsung, percikan, udara, fomit, fekal-oral, darah, ibu ke anak dan binatang ke manusia. Mudahnya cara penyebaran virus ini sehingga *Wikipedia*, *The New York Times*, *JHU CSSE COVID-19 Data* dan *Our World in Data* pada tanggal 31 Mei 2021 mencatat jumlah kasus corona virus di seluruh dunia mencapai angka total 170 juta jiwa, 3.54 juta diantaranya meninggal dunia. Untuk memutus rantai penyebaran virus corona, tidak sedikit negara termasuk Indonesia di dalamnya memberlakukan pembatasan aktivitas sosial.

Pembatasan sosial menitikberatkan pada larangan beraktivitas diluar rumah, sehingga segala aktivitas kehidupan seperti belajar, bekerja dan sebagainya dilakukan di dalam rumah. Satu-satunya cara untuk mengetahui dunia luar yaitu dengan menggunakan

internet. Tetap berdiam diri di rumah dan melakukan kegiatan monoton setiap harinya membuat sebagian besar masyarakat merasa bosan. Tidak sedikit masyarakat mencari hiburan melalui sosial media, salah satu media sosial yang digemari adalah aplikasi *TikTok*.

Pada bulan Februari 2021, pengguna aktif harian aplikasi *TikTok* mencapai 35.28 juta penduduk di seluruh dunia. 80% pengguna menyatakan bahwa *TikTok* merupakan platform yang paling menghibur (Pratomo, 2021). Sebagian besar pengguna *TikTok* berada pada rentang usia remaja. *TikTok* memiliki batasan usia minimal pengguna yaitu 13 tahun. Meskipun begitu, anak dibawah 13 tahun tetap dapat menggunakan *TikTok* dengan akun orang tuanya. Hal ini sejalan dengan hasil bercakap-cakap dengan siswa kelompok A pada bulan Januari 2021. Diketahui 12 dari 21 siswa mengaku sering meminjam gawai orang tua untuk bermain *TikTok*.

Memberikan gawai pada anak usia dini terutama untuk bermain *TikTok* terlebih lagi tanpa pengawasan orang tua adalah hal yang berbahaya bagi siswa. Hal ini dikarenakan seperti media sosial pada umumnya, *TikTok* juga memiliki dua sisi nilai positif dan negatif. Sisi positifnya, di tengah pandemi, aplikasi *TikTok* membantu jajaran pemerintah, medis dan influencer untuk mensosialisasikan pesan berupa himbauan serta cara hidup bersih dan sehat agar terhindar dari virus corona (Utami, dkk, 2021). Pendapat senada disampaikan Kusbudiyah (Kusbudiyah, 2018). Tidak hanya itu, banyak pengguna yang membagikan kreativitas, ilmu pengetahuan dan bakatnya melalui konten *TikTok*.

Terlepas dari manfaat *TikTok* sebagai platform yang menghibur, *TikTok* juga memiliki sisi negatif. Tidak sedikit pengguna *TikTok* yang menebarkan kebencian, kekesalan, rasisme bahkan radikalisme. Hal-hal negatif tersebut disebarkan baik melalui konten maupun kata-kata dalam kolom komentar. Bukan hanya itu, banyak tren di *TikTok* yang tidak sesuai dengan nilai moderasi, diantaranya tren membuka aurat, memperlihatkan bentuk tubuh, berjoget dengan gerakan mengundang syahwat dan sebagainya.

Anak usia dini masih berada pada tahapan mengenal lingkungan disekitarnya. Mereka belum dapat membedakan antara yang baik dan tidak baik. Sehingga pada saat anak menonton *TikTok*, mereka menyerap semua informasi yang didapat kemudian menirunya. Selayaknya spons kering ketika dijatuhkan di suatu tempat maka akan menyerap semua air disekitar tempatnya jatuh tanpa membedakan air tersebut bersih atau tidak (Montessori dalam Elytasari, 2017). Kemampuan daya serap anak usia dini sangat kuat, mereka sangat peka terhadap setiap hal yang ada di sekitarnya. Apalagi jika hal tersebut mendatangkan kesenangan (Ismaniar dan Utoyo, 2020).

Oleh sebab itu, peneliti meneliti tentang pengenalan nilai moderasi melalui permainan *this or that* menggunakan aplikasi *TikTok* pada siswa kelompok A (4-5 tahun). Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengenal mana yang baik dan tidak, boleh ditiru dan tidak, aman untuk diikuti ataupun tidak. Demikian siswa dapat lebih bijaksana saat bermain sosial media terutama *TikTok*. Selain itu peneliti bertujuan untuk memasukkan konten

bermanfaat bagi siswa dengan menggunakan algoritma *TikTok*. Algoritma yang digunakan aplikasi *TikTok* hampir mirip dengan *Youtube* yaitu memunculkan konten sejenis dengan yang sering dilihat. Sebagai contoh disaat seseorang sering menonton konten kesehatan, maka info kesehatan dari sumber lain akan turut muncul. Dengan sering melihat materi serta membuat konten yang bermanfaat, diharapkan *fyp* yang muncul merupakan konten positif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen *pre-experimental design*. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest design*. Rancangan ini dinilai lebih akurat karena peneliti melakukan *pretest* sebelum memberikan perlakuan. Hasil *pretest* kemudian dibandingkan dengan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan. Demikian peneliti dapat melihat signifikansi hasil dari penelitian ini. *One group pretest posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik TK Kemala Bhayangkari 28 Cirebon. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, diperoleh sampel berjumlah 21 siswa kelompok A. Penelitian dilakukan kepada siswa kelompok A dikarenakan karakteristik siswa kelompok A yang sangat heterogen mewakili keadaan masyarakat sesungguhnya dalam

jumlah yang lebih kecil. Siswa kelompok A sangat beragam dikarenakan berasal dari agama dan suku yang berbeda. Tidak hanya itu, siswa kelompok A juga ada yang berkebutuhan khusus.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi untuk melihat sikap, perilaku dan ucapan siswa. Dikarenakan masih berada dalam masa pandemi covid-19, peneliti membagi siswa menjadi 5 kelompok, dalam satu kelompok berisi 4-5 siswa. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan *home visit* satu kali dalam seminggu. *Home visit* dilakukan sebanyak dua kali, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Sikap, perilaku dan ucapan siswa diukur oleh peneliti menggunakan lembar observasi. Lembar observasi dibuat berdasarkan ciri muslim moderat pada anak yang diungkapkan oleh Mardiyah dan Rozi (2019), ciri tersebut diadaptasi dan disesuaikan dengan indikator pencapaian siswa TK Kemala Bhayangkari 28 Cirebon. Instrumen diukur menggunakan skala psikologis 1-5, dengan kriteria 1 tidak berkembang, 2 belum berkembang, 3 mulai berkembang, 4 berkembang sesuai harapan, 5 berkembang sangat baik. Data yang didapat kemudian diolah menggunakan analisis deskriptif dan uji *paired sample t-test*. Berikut daftar item instrumen yang digunakan dalam penelitian:

Tabel 2. Daftar Item Instrumen

Pernyataan
1. Mengetahui siapa Tuhan
2. Mengetahui bagaimana cara untuk beribadah
3. Mengetahui kapan waktu beribadah

4. Mengetahui berapa kali beribadah dalam sehari
5. Mengetahui ciptaan Tuhan
6. Menjalankan ibadah
7. Rajin belajar
8. Murah senyum
9. Menjaga kebersihan lingkungan
10. Senang membantu teman
11. Suka berbagi
12. Bermain secara sportif
13. Mengerjakan tugas hingga selesai
14. Bersabar menunggu giliran
15. Mau mengalah saat bermain
16. Mengetahui konsep membantu ibu akan mendapatkan <i>reward</i>
17. Mengetahui konsep belajar dahulu baru bermain
18. Mengetahui konsep menyayangi maka disayangi
19. Menghargai teman yang berbeda agama
20. Toleransi akan perbedaan warna kulit
21. Menghargai perbedaan sifat teman
22. Menghargai teman berkebutuhan khusus
23. Mau berteman dengan siapapun
24. Mau diarahkan
25. Tidak marah saat berbeda pendapat dengan teman
26. Tidak mudah mengamuk
27. Mampu menyesuaikan diri
28. Berani menegur teman yang berbuat salah
29. Menegur teman dengan cara yang baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti melakukan analisis deskriptif agar data lebih mudah untuk dibaca sehingga pengenalan nilai moderasi pada anak usia dini melalui permainan *this or that* berbasis aplikasi

TikTok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat diketahui dengan mudah. Darmawan (2014) mengemukakan bahwa data deskriptif berkenaan dengan penyajian data baik secara numerik maupun secara grafis guna mendapatkan gambaran sekilas mengenai data, sehingga lebih mudah dibaca dan bermakna.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

Inter val Skor	Pretest		Posttest	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
116 - 145 (ST)	0	0	14	66.7%
86 - 115 (T)	1	4.8%	7	33.3%
56 - 85 (R)	10	47.6%	0	0
26 - 55 (SR)	10	47.6%	0	0

Berdasarkan **Tabel 3** diketahui sebelum diberi perlakuan, 47.6% atau sama dengan 10 siswa dengan kategori sangat rendah, 47.6% atau sama dengan 10 siswa lainnya berada pada kategori rendah dan hanya 4.8% atau sama dengan 1 siswa yang berada pada kategori nilai moderasi tinggi. Setelah diberikan perlakuan, 33.3% atau sama dengan 7 siswa berada pada kategori tinggi dan 66.7% atau sama dengan 14 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan nilai yang diuraikan, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan, hanya 1 siswa yang berada

pada kategori tinggi dan lainnya berada pada kategori rendah bahkan sangat rendah. Sedangkan setelah diberikan perlakuan 7 siswa berada pada kategori tinggi dan yang lainnya berada pada kategori sangat tinggi.

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas untuk melihat kenormalan distribusi data.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Normalitas Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pre	.181	21	.070
Post	.159	21	.177

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS Statistics Subscription

Jika nilai Sig. > 0.05 maka data berdistribusi normal. Pada **Tabel 4** dapat dilihat Sig. nilai pretest 0.07 > 0.05 dan Sig. nilai posttest 0.177 > 0.05. demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik pretest maupun posttest berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa data yang diperoleh normal, peneliti melakukan hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Adapun hasil uji *paired sample t-test* sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Analisis Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test					
		Mean	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre - Post	-65.095	-28.289	20	.000

Sumber: SPSS Statistics Subscription

Tabel 5 menunjukkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh t hitung -28.289. T

hitung bersifat negatif dikarenakan nilai rata-rata *pretest* lebih rendah dibandingkan *posttest*. Demikian *t* hitung bersifat positif, *t* hitung = 28.289. Nilai signifikansi $0.000 < 0.050$ atau *t* tabel $\leq t$ hitung $2.093 \leq 28.289$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian permainan *this or that* berbasis aplikasi *TikTok* efektif dalam mengenalkan nilai moderasi pada anak usia dini.

Pembahasan

Penelitian ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada bagian perencanaan, peneliti menentukan tujuan, nilai yang akan dikenalkan (instrumen), pendekatan, metode dan strategi pembelajaran. Setelah semuanya sudah selesai dirumuskan, peneliti melakukan pra pelaksanaan berupa sosialisasi kepada orang tua/wali murid melalui grup *whatsapp*. Sosialisasi yang diberikan berupa pemberitahuan bahwa akan diberikan permainan *this or that* melalui aplikasi *TikTok* sebagai tugas tambahan selama siswa belajar di rumah bersama orang tua/wali murid. Peneliti juga membagikan tata cara permainan *this or that*. Selanjutnya peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui nilai moderasi siswa sebelum diberikan perlakuan.

Saat pelaksanaan, peneliti membagikan materi berupa video melalui aplikasi *whatsapp*. Materi yang diberikan sejalan dengan indikator pada lembar observasi. Kemudian untuk pendalaman materi, siswa bermain *this or that* melalui aplikasi *TikTok*. Konsep permainan *this or that* sendiri adalah siswa membuat konten pada aplikasi *TikTok* kemudian memilih salah satu gambar. Sebagai contoh materi murah senyum, siswa diminta memilih gambar

kartun yang sedang marah dan tersenyum. Kemudian siswa mempraktekkan seperti pada gambar yang dia pilih. Siswa juga diminta alasan memilih gambar tersebut. Siswa dipersilahkan menggunakan filter yang tersedia pada aplikasi *TikTok* dengan harapan siswa lebih semangat untuk bermain sambil belajar. Pada dasarnya siswa senang bermain, bergerak, beraktivitas dan praktek langsung.

Setelah selesai membuat konten, siswa akan dibantu orang tua untuk menuliskan hastag pada kolom *caption* #moderasi #paud. Pengaturan publish hanya untuk diri sendiri dan video yang di publish otomatis tersimpan dalam perangkat. Video yang tersimpan itu dikirimkan oleh orang tua kepada peneliti melalui *whatsapp*. Hal ini bertujuan agar mencegah hasil permainan dipublish untuk umum guna menjaga privasi masing-masing anak. Sedangkan pemberian hastag #moderasi #paud dimaksudkan untuk memancing agar konten yang muncul pada kolom *fyp* merupakan konten edukatif.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir untuk melihat nilai moderasi pada siswa setelah diberikan permainan *this or that* melalui aplikasi *TikTok*. Kemudian peneliti melakukan evaluasi berdasarkan video yang dikumpulkan orang tua dan data hasil observasi. Data hasil observasi kemudian diolah menggunakan SPSS untuk dilakukan analisis deskriptif, uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Setelah didapatkan hasil analisis menggunakan aplikasi SPSS kemudian diperkuat dengan analisis video, diperoleh kesimpulan bahwa permainan *this or that* melalui aplikasi

TikTok efektif dalam mengenalkan nilai moderasi pada anak kelompok A.

Keberhasilan pengenalan nilai moderasi dipengaruhi oleh berbagai komponen penting, yaitu siswa, orang tua dan pendidik (Busthomi, 2018). Siswa menjadi komponen paling utama dalam keberhasilan pengenalan nilai moderasi. Siswa berhasil mengenal nilai moderasi dengan baik dikarenakan faktor pendukung terkait satu sama lain yang ada pada diri siswa. Faktor pendukung tersebut diantaranya kecerdasan (IQ), motivasi, minat, kesehatan serta sikap saat menghadapi tantangan.

Tingkat kecerdasan (IQ) siswa mempengaruhi siswa dalam mengenal, mengetahui serta memahami nilai moderasi. Siswa dengan IQ diatas rata-rata lebih mudah memahami materi yang disampaikan dibanding dengan siswa dengan IQ rata-rata. Hal ini sejalan dengan pendapat Westy bahwa IQ berbanding lurus dengan pencapaian, semakin tinggi IQnya semakin tinggi pula kemampuan dalam memahami sesuatu (Westy, 2003).

Selain kecerdasan, motivasi dan minat juga satu kesatuan memiliki andil dalam pengenalan nilai moderasi siswa. Sejalan dengan pendapat Herlina dan Suwatno (2018) yaitu saat siswa memiliki minat pada suatu jenis kegiatan, maka siswa tersebut akan terdorong untuk terlibat didalamnya. Siswa yang memiliki kecerdasan tinggi, apabila tidak memiliki motivasi dan minat maka hasil yang didapatkan kurang optimal. Dikarenakan motivasi merupakan pemicu minat siswa.

Dalam kasus ini pendidik memiliki andil dalam menarik motivasi siswa untuk mengenal nilai moderasi. Hal ini dikarenakan pendidik mengemas materi

sem menarik mungkin hingga siswa tertarik untuk mengenal nilai moderasi. Terlebih lagi materi disajikan dalam bentuk permainan yang menggunakan aplikasi yang sangat sering dibuka oleh siswa.

Siswa dengan IQ yang tinggi, memiliki motivasi serta minat untuk belajar sedangkan kesehatannya terganggu maka hasil belajar juga tidak akan optimal. Oleh karena itu kesehatan merupakan hal utama yang harus diperhatikan saat melaksanakan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan sabda Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Muslim no. 2664, "Dari Abu Hurairah -radhiyallāhu 'anhu- secara marfū', "Orang Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada orang Mukmin yang lemah". Maksud dari hadits tersebut yaitu pada saat siswa mempelajari sesuatu hal dengan badan yang sehat dan kuat, maka materi yang dipelajari lebih mudah diterima oleh otak.

Sikap siswa saat menghadapi suatu tantangan turut serta dalam menentukan keberhasilan penelitian ini. Sebagian besar siswa kelompok A memiliki kecenderungan senang menerima tantangan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Santoso dalam Hardiyana (2016) bahwa karakteristik siswa pada usia 4-5 tahun secara umum yaitu: suka meniru, ingin mencoba, spontan, jujur, riang, suka bermain, ingin tahu (suka bertanya), banyak gerak, suka menunjukkan akunya, unik dan lain-lain. Kegiatan ini menjadi karakteristik siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya. Siswa melakukan permainan dengan rasa senang, dan penuh kegembiraan serta menunjukkan keakuannya sebagai cara untuk bisa menunjukkan eksistensinya.

Di masa pandemi covid-19, orang tua atau wali murid menjadi komponen terbesar kedua setelah siswa yang membantu keberhasilan pengenalan nilai moderasi. Siswa yang hebat terlahir dari orang tua yang hebat. Dukungan orang tua sangat penting dalam keberhasilan pendidikan karakter secara holistik pada siswa (Ulfah, 2019). Dalam pengenalan nilai moderasi, hampir keseluruhan komponennya memerlukan orang dewasa sebagai contoh yang dapat ditiru siswa. Oleh karena itu orang tua menjadi objek paling lekat dalam pembentukan karakter siswa. Umar, dkk (2020) dalam penelitiannya berpendapat hal serupa bahwa bagi anak usia dini, peran lingkungan baik sekolah maupun keluarga berperan penting dalam pembentukan karakter.

Orang tua dengan pembiasaan dan nilai moderasi yang baik akan menjadikan karakter anak dengan pembiasaan dan nilai moderasi yang baik pula. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan penyair ternama, Hafiz Ibrahim *Al-Ummu madrasatul ula, iza a'dadtaha a'dadta sya'ban thayyibal a'raq*. Maksud dari syair tersebut adalah orang tua terutama ibu menjadi tempat pertama yang memberikan keteladanan sikap, perilaku serta keperibadian anak.

Komponen terakhir pemegang keberhasilan dalam pengenalan nilai moderasi yaitu pendidik. Dalam hal ini pendidik memegang peranan penting dalam rangkaian penelitian dari awal hingga akhir. Pendidik merencanakan penelitian dengan matang, mengkomunikasikan penelitian dengan seluruh komponen terkait dan

melakukan evaluasi terstruktur. Sejalan dengan yang disampaikan Nisa' (2018) dalam artikelnya bahwa untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidik perlu untuk menentukan tujuan pembelajaran, nilai-nilai target yang akan dibangun dan strategi pembelajaran. Pendidik memenuhi semua komponen tersebut hingga hasil pembelajaran yang didapatkan optimal.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian berupa permainan *this or that* menggunakan aplikasi *TikTok*, diketahui siswa lebih mengenal nilai moderasi. Pengenalan nilai moderasi didukung oleh beberapa komponen utama yaitu siswa, orang tua / wali dan pendidik. Siswa sebagai subjek penelitian dapat mengenal nilai moderasi dengan baik dikarenakan terdapat faktor pendukung dalam diri siswa. Faktor tersebut yaitu kecerdasan yang tinggi, motivasi, minat, tubuh yang sehat serta sikap positif saat diberikan tantangan. Dukungan orang tua dalam mengenalkan nilai moderasi juga berperan dalam penelitian ini. Orang tua ikut serta dalam mengenalkan serta memberi contoh sehingga nilai moderasi tertanam dengan baik dalam diri siswa. Kedua komponen tersebut didukung oleh perencanaan, penerapan serta evaluasi yang matang oleh pendidik. Disamping itu, penelitian ini masih memerlukan penelitian lanjutan untuk meninjau dampak dari mengenalkan nilai moderasi melalui aplikasi *TikTok*.

DAFTAR PUSTAKA

- Busthomi, Y. (2018). Faktor Utama Keberhasilan Peserta Didik dalam Menguasai Standar Kompetensi. *Jurnal Pustaka*, 5(2), 71-87.
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Elytasari, S. (2017). Esensi Metode Montessori dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 6.
- Hardiyana, A. (2016). Reurgenisasi Pendidikan Anak Usia Dini di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1-14.
- Herlina, L., & Suwatno. (2018). Kecerdasan Intelektual dan Minat Belajar Sebagai Determinan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mahasiswa Perkantoran*, 3(2), 246-254.
- Ismaniar, & Utoyo, S. (2020). Mirror of Effect dalam Perkembangan Perilaku Anak pada Masa Pandemi Covid 19. *Dikus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 147-157.
- Kusbudiyah, Yayah. (2018). Peningkatan Kepala Raudathul Atfhat dalam Mengembangkan Pembelajaran Melalui Pengembangan Mata Diklat Kompetensi Supervisi/ Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan. <https://doi.org/10.38075/tp.v12i32.51>
- Mardiyah, A. A., & Rozi, S. (2019). Karakter anak Muslim Moderat: Deskripsi, Ciri-ciri dan Pengembangannya di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 8(2), 231-246.
- Nisa', K. M. (2018, April 21-22). Integrasi Nilai-nilai Moderasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Living Value Education (LVE). *Annual Conference for Muslim Scholars*, pp. 721-730.
- Pratomo, Y. (2021, April 19). *Jumlah Pengguna Aktif Bulanan TikTok Terungkap*. Retrieved Mei 23, 2021, from Kompas.com: <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/tekno/read/2021/04/19/14020037/jumlah-pengguna-aktif-bulanan-TikTok-terungkap>
- Umar, M., Ismail, F., & Syawie, N. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Moderasi Beragama Pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. *Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 19(1), 101-111.
- Utami, A. D., Nujiana, S., & Hidayat, D. (2021). Aplikasi *TikTok* Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat dan Memunculkan Dampak Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 40-47.
- Westy. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- World Health Organization. (2020). *Transmisi SARS-CoV-2: Implikasi Terhadap Kewaspadaan Pencegahan Infeksi*. World Health Organization.