



## **ANALISIS PENGGUNAAN KONTEN VIDEO *BRAIN ROT* TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER PANCASILAIS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PGRI WIRANEGARA**

**Muhammad Wildan Faiq Al Azis<sup>1</sup>, Khoirun Nikmah<sup>2</sup>, Mochammad Yusril Fahmi<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>**Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Wiranegara**

Alamat : Jl. Ki Hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kec. Purworejo, Kota Pasuruan, Jawa Timur 67118

wildanazis018@gmail.com, khoirunnikma45@gmail.com, fahmiyusril053@gmail.com

### **Abstrak**

Teknologi digital membawa peradaban manusia menjadi instan, termasuk pada platform media sosial yang dianggap pedang bermata dua yang berarti bisa digunakan secara positif maupun secara negatif. Media sosial menjanjikan pengguna untuk tetap pada tontonan konten video yang disesuaikan dengan algoritma kesukaan mereka, salah satu jenis konten video brain rot yang berlebihan akan berdampak buruk bagi kesehatan pikiran dalam menstimulus otak, melakukan kegiatan membaca, mengasah berpikir kritis, atau belajar mengembangkan karakter diri mereka. Karakter individu dibangun dengan menyesuaikan kemampuan seseorang dalam melakukan tindakan dan keputusan, terutama bagi generasi Z yang sekarang duduk di instansi perguruan tinggi yang dimana pendidik harus berupaya memberikan pembelajaran karakter yang baik bagi mahasiswanya, namun disisi lain ada distraksi terhadap konten media sosial. Sebelumnya, peneliti melakukan pra-pengamatan lokasi di Universitas PGRI Wiranegara, Kota Pasuruan, terhadap mahasiswa yang terpengaruh konten video brain rot tersebut. Maka dari itu, peneliti ingin menggali lebih dalam terkait penggunaan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Isinya berupa penjelasan kata-kata disertai gambar dan ditulis berupa dokumen-dokumen serta teknik wawancara dalam penelitian yang relevan dengan fenomena saat ini. Penelitian ini membahas tentang kebijakan instansi perguruan tinggi yang berupaya mendorong mahasiswa dalam membentuk karakter Pancasila sebagai pedoman bangsa. Peneliti juga melihat sudut pandang mahasiswa yang berada di posisi tidak stabil baik secara kognitif sampai pada pengembangan sikap mereka dalam menghadapi konten video yang tidak bermanfaat. Mahasiswa juga mempunyai cara mempertahankan karakter individu ditengah penyalahgunaan konten video brain rot pada media sosial.

**Kata Kunci:** Konten video, Brain Rot, Karakter Pancasila

### **Abstract**

Digital technology bring's human civilization to be instant, including on social media platforms that are considered a double-edged sword, meaning they can be used positively or negatively. Social media promises users to keep watching video content that is tailored to their favorite algorithms, one type of excessive brain rot video content will have a negative impact on mental health in stimulating the brain, doing reading activities, developing critical thinking, or learning to develop their character. Individual character is built by adjusting a person's ability to take action and make decisions, especially for generation Z who are now in higher education institutions where educators must strive to provide good character learning for their college students, but on the other hand there is interference with social media content. Previously, researchers conducted pre-observations of the location at PGRI Wiranegara University, Pasuruan City, on college students who influenced the brain rot video content. Therefore, researchers want to dig deeper into the use of descriptive qualitative research approaches. The content is in the form of explanations of words accompanied by images and written in the form of documents and interview techniques in research that are relevant to current phenomena. This study discusses the policies of higher education institutions that seek to encourage students to form Pancasila characters as a guideline for the nation. Researchers also look at the perspectives of students who are in an unstable position both cognitively and in developing their attitudes in dealing with useless video content. Students also have a way of maintaining individual character amidst the misuse of brain rot video content on social media.

**Keywords:** Video content, Brain Rot, Pancasilaist Character



## 1. PENDAHULUAN

Keberadaan Kemajuan pada perkembangan teknologi dalam menggali minat penggunaan internet dari kalangan masyarakat sangat banyak, bukan hanya sebatas mencari hiburan, wawasan baru, dan lainnya dalam mencoba hal baru, termasuk alat digital seperti media sosial (Azis, 2021). Media sosial di tangan pengguna gadget pada generasi muda sering kita jumpai termasuk mengetahui dalam konten video di platform tertentu berupa video berdurasi panjang atau pendek. Hal itu disampaikan oleh Shera Aske C. (2019:496), sebuah konten tidak akan lepas dari suatu penyampaian informasi yang tersedia melalui media elektronik yang menghasilkan kebermafaatan yang punya nilai tersendiri.

Konten video yang ditonton oleh pengguna di zaman sekarang adalah generasi Z sampai generasi Alpha yang mendominasi platform media sosial digital, namun tontonan mereka paling banyak melihat konten video tentang brain rot. Menurut Nur Maghfirah Aesthetika M.MedKom (2024), mengatakan bahwa generasi zaman sekarang yang paling rentan terjerat pada fenomena brain rot ini dari kalangan gen Z. Dalam konteks ini, generasi Z dan generasi setelahnya akan terpapar konten tidak bermutu setiap saat. Eksistensi terhadap paparan konten brainrot ini sudah sangat banyak variasi yang gaya penyampaiannya bukan sekedar bahan candaan, namun disisi lain mempunyai dampak buruk bagi pembusukan otak pengguna (Nursyamsi, 2025). Hal itu berkesinambungan dengan pendapat dari Nur Huda (2024:54), istilah kata brain rot mengacu pada sebuah penyakit medis yang berasal dari efek kecanduan yang berlebihan. Sehingga berakibat tidak sehat atau kurang cara melatih individu untuk merangsang otak, seperti kegiatan membaca, berpikir kritis, atau belajar untuk mengembangkan karakter dalam diri atau kemampuan lainnya.

Antara tahun 2023 sampai 2024, pengguna konten video brain rot semakin tinggi tiap tahun yang di dominasi oleh gen Z dan gen Alpha sampai merambah arus media utama (Bozkurt, 2024). Namun, saat ini efek kecanduan konten video brain rot tersebut juga sudah dialami oleh mahasiswa usia remaja akhir yang asal terkenal konten itu dianggap sebuah karakter yang harus ditonjolkan supaya terlihat gaul di mata komunitas. Sebelum terjun melakukan penelitian, penulis mempersiapkan pra-pengamatan melalui mahasiswa pada generasi Z di Universitas PGRI Wiranegara, Kota Pasuruan, yang permasalahan mereka sebenarnya sudah terpengaruh pada konten video brain rot. Hal itu disebabkan oleh kurangnya



menjalin hubungan baik dari orang lain, sehingga kurang diterima perasaan sebagai identitas asli dalam dirinya sebagai mahasiswa yang mandiri.

Selain itu, faktor pengaruh lingkungan keluarga, masyarakat, bahkan pelaksana kebijakan pemerintah yang kurang diperhatikan, termasuk melalui bidang pendidikan karakter yang semestinya ikut berkontribusi dalam menyusun bentuk karakter mahasiswa tiap individu. Maka, peran seorang pembimbing harus mengajarkan karakter Pancasila yang diterapkan pada setiap program studi di Universitas PGRI Wiranegara, supaya mempunyai jiwa tanggung jawab dan kemandirian yang kuat ditengah distraksi konten video yang masif.

Maka, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah tindakan penelitian kualitatif dengan judul “Analisis Penggunaan Konten Video Brain Rot terhadap Pembentukan Karakter Pancasila Pada Mahasiswa Universitas PGRI Wiranegara”, yang tertuju pada bagaimana mahasiswa dapat menyikapi perubahan jati dirinya dengan tetap memperkuat karakter yang Pancasila ditengah gempuran pengaruh lingkungan di jagat media sosial.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam pengaruh penggunaan konten video *brain rot* terhadap pembentukan karakter Pancasila pada mahasiswa Universitas PGRI Wiranegara, Kota Pasuruan. Rancangan penelitian ini menyesuaikan fakta di lapangan yang bersifat fleksibel dan terbuka, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pemahaman dan pengalaman mahasiswa secara langsung. Subjek penelitian merujuk pada seorang individu dengan menyampaikan pendapat subjektif yang punya tingkat kesesuaian responden dengan konteks penelitian. (Nashrullah & dkk, 2023:20)

Sumber data utama berasal dari mahasiswa aktif yang secara rutin mengakses konten *brain rot* melalui media sosial. Informan dipilih secara *purposive*, yaitu mereka yang dianggap relevan dan mampu memberikan informasi yang mendalam terkait topik penelitian. Penelitian ini dapat diuji keautentikan data yang dikumpulkan serta diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data, seperti observasi lapangan, wawancara dengan memperhatikan informan yang dituju, dan analisis dokumen atau data-data yang relevan.

Analisis data kualitatif ini mencakup melakukan pelacakan, pengorganisasian, pemecahan serta mengelaborasi, melakuakn pencarian pola, dan penentuan bagian-bagian



tertentu yang akan dilaporkan yang memuat persepsi karakter mahasiswa terhadap dampak konsumsi berlebihan pada konten video *brain rot* tersebut. (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024:78)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada umumnya, pendidikan bukan hanya mencari ilmu dan pengetahuan saja, melainkan bagaimana kita mengimplementasikan dalam karakter pribadi tersebut. Dalam Peraturan Presiden (Perpres) No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), mempunyai arti gerakan pendidikan untuk melakukan tanggung jawab dalam satuan pendidikan supaya memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi polah hati, rasa, pikir, dan raga dengan melibatkan serta berkolaborasi antara satuan pendidikan, dalam keluarga, serta warga masyarakat yang menjadi bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). (Humas Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, 2017)

Melalui kebijakan tersebut, pemerintah berusaha berperilaku generasi muda dalam membentuk karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila yang diatur melalui Permendikbud No. 20 tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada satuan pendidikan formal demi mewujudkan generasi bangsa yang berbudaya luhur melalui penguatan nilai-nilai tersebut (Ma'ruf, 2018). Menurut Badan Pembinaan Ideologi Pancasila Republik Indonesia (2021), cara bersikap dan berperilaku positif terhadap pengamalan karakter Pancasila dapat diwujudkan melalui bentuk, antara lain tidak melakukan pola hidup sesuai kemauan dirinya yang berlebihan, menjunjung perdamaian antar sesama, menghindari kekerasan dan konflik kepentingan, bersikap terbuka dengan menerima apa adanya, serta menghindari perilaku kebudayaan yang diidolakan secara berlebihan atau fanatik supaya tidak tertinggal dari perkembangan zaman. Maka, penting bagi instansi perguruan tinggi berupaya menerapkan pembelajaran pendidikan karakter di dalam diri mahasiswa yang punya sikap, nilai, dan perilaku dengan berlandaskan nilai Pancasila sebagai pedoman hidup bangsa.

Instansi perguruan tinggi sudah banyak yang menerapkan kriteria-kriteria pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran melalui program mata kuliah yang diberikan bimbingan oleh dosen setempat, agar mahasiswa dapat mengetahui karakter dalam dirinya dengan menanamkan nilai moral, etika, dan berani mempunyai jiwa kepemimpinan untuk mengatur pribadi mahasiswa supaya kuat dalam menghadapi situasi perkembangan lingkungan yang ada.



Sebagai mahasiswa, cara mereka merangsang dan melakukan tindakan nyata pada generasi sekarang perlu proses yang matang, dengan memberikan akses teknologi dan digital melalui gadget mereka secara meluas bagi instansi tersebut. Walaupun mereka diposisikan sebagai mahasiswa yang siap menghadapi situasi masalah saat itu juga, realitasnya mereka juga mempunyai perasaan bimbang, pemikiran mereka yang dipaksaakan terbawa arus informasi dari mulut ke mulut, dan tidak berani memutuskan suatu tindakan yang mencerminkan siapa karakter dia sebenarnya. Salah satunya dampaknya menimbulkan efek negatif dalam otak, karena beban permasalahan yang dipikul oleh mahasiswa menjadi sulit untuk diselsaikan yang berimbas pada tingkat kelelahan dalam menjalani hidup di masyarakat. Pada akhirnya, seseorang akan mencari kebebasan dan lari dari kenyataan yang berpengaruh pada pencarian jati diri lewat konten video recek yang tidak tahu isi di dalamnya berdampak baik atau buruk begi mereka, termasuk jenis konten video brain rot.

Konten video brain rot bukan pertama kalinya muncul, sebelumnya kata brain rot dikaitkan oleh buku karya Henry David Thoreau dalam buku “Walden” tahun 1854, bahwa penyakit busuk kentang dianalogikan seperti penyakit busuk otak. Namun, di tahun 2022 sampai tahun 2025 sekarang bahkan tahun yang akan mendatang, sudah dianggap sebuah kebiasaan generasi muda yang buruk di mata masyarakat, sehingga orang yang lebih tahu dengan masalah ini berbondong-bondong menyampaikan aspirasi pada dunia dengan menanggapi secara serius demi tujuan masa depan umat manusia, karena membuat pikiran anak muda menjadi tumpul (Gilbert, 2024). Kata brain rot menurut “Word of The Year 2024” versi Oxford (2024), mendefinisikan menjadi isu kemerosotan yang diduga terjadi pada kondisi mental atau intelektual individu. Ini terutama dipandang sebagai bagian akibat dari konsumsi “overused” terhadap isi materi konten digital yang menganggap remeh bagi generasi sekarang.

Konten brain rot biasanya mempunyai ciri-ciri yang dikaitkan dengan pengguna yang terpapar konten video tersebut, antara lain ciri utamanya yaitu kecanduan dalam melakukan “scrolling” di media sosial (seperti di aplikasi TikTok, Instagram, YouTube Shorts, Facebook, dan lainnya) secara singkat, rata-rata durasinya 30 detik hingga 60 detik (untuk di aplikasi TikTok, satu konten akan teralgoritma di 5-10 detik pertama dengan memunculkan kembali konten lainnya dengan jenis serupa), sifatnya menghibur dan “entertaining” dengan kompilasi konten video yang sama dengan video tersebut sampai waktu berlalu, seseorang akan mendapatkan kepuasan hormon dopamin secara instan, merasa bosan serta akan beralih ke konten video lainnya dengan format yang sama, lebih kecenderungan berpindah atensi



(attention span) yang berkurang. Tidak hanya menyerang kognitif, akan tetapi juga kesehatan mental yang sampai mengalami kehilangan karakter dirinya dan merasa cemas, terkena arus ikut-ikutan atau FOMO (Fear Of Missing Out). serta cenderung melakukan isolasi diri supaya tidak berhubungan langsung dengan lingkungan sosial mereka karena ada kecenderungan dijadikan ajang harga diri dan perbandingan sosial. (Fatin, 2024)

Maka dari itu, konten video brain rot tersebut perlu dicari akar permasalahannya, terutama pada mahasiswa Universitas PGRI Wiranegara yang sampai saat ini belum menemukan siapa karakter dirinya. Sebagai mahasiswa yang meleak pada kewarganegaraan digital, harus menyikapi penggunaan secara bijak serta perlu adanya pembatasan dan prinsip untuk tidak mudah terhasut oleh konten video yang tidak edukasi, tidak berfaedah, dan tidak mudah diahlikan fokus utama sebagai seorang mahasiswa.

Selain itu, orang yang lebih tua harus bisa mengawasi dan mengingatkan hal positif kepada mereka yang mungkin sulit mengungkapkan isi pikirannya, sehingga tidak ada orang yang dipercaya sampai memilih mengungkapkan isi pikirannya di media sosial. Seseorang akan merasa peduli jika individu dianggap sebagai bagian dari makhluk sosial tersebut yang mungkin kesulitan dalam menghadapi lika-liku di dunia maya, dan orang yang lebih tua harus merubah pola pikir namun tidak perlu sampai memaksakan kemauan yang sudah mengalaminya, agar anak muda dapat betah dan lebih sering bersosial di lingkungan manapun, baik lingkungan rumah, sekolah, universitas, kerja, dan masyarakat yang sehat.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan melalui data informan hasil wawancara, maka yang dilakukan oleh peneliti dengan informan yang diwawancarai harus terhubung dengan hal yang mereka alami dan dirasakan sendiri yang ingin diungkapkan. Informan pertama berinisial MAI seorang laki-laki yang punya latar belakang sebagai videografer, namun tidak semua jenis konten video brain rot tahu membedakannya. Menurutnya, konten video brain rot itu hanya menyampaikan informasi secara berulang-ulang tanpa ada isi yang bermanfaat seperti konten video tutorial atau konten edukasi lainnya. Hal itu berdampak langsung pada karakter mahasiswa Universitas PGRI Wiranegara yang usianya di sekitar 18-21 tahun yang sering ketika bertemu dan menyapa teman selalu membicarakan konten video brain rot dengan menghafalkan tiap-tiap kata. Seolah-olah mahasiswa yang tahu konten itu merasa terhipnotis dengan pembawaan dari suaranya, lagunya, sumber konteks meme-nya, dan lain-lain. Maka dari itu, sikap dan prinsip MAI agar memproteksi diri dari konten video tersebut dengan cara mencari konten lain tetapi pembawaannya yang diberikan bisa menghibur penonton, supaya



mereka merasa senang dan puas seperti di aplikasi YouTube ada pembawaan channel edukasi dengan penyampaian mengingatkan dan banyak emosionalnya (seperti channel Gudang Waifu, Sage Roaster, dan lainnya), dengan itu membentuk karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila yang tidak diahlikan oleh tontonan tidak berkualitas, asal tidak melanggar etika komunikasi yang menimbulkan pertikaian.

Berbeda dengan informan kedua yang bernama SRS yang punya latar belakang sebagai penikmat konten berpendapat, bahwa konten video brain rot awalnya baru tahu sekarang oleh teman yang isinya video berdurasi pendek dengan “views” (jumlah tontonan) jutaan bahkan ribuan. Dia menganggap konten tersebut banyak ditemukan di TikTok dan Instagram yang konteksnya hanya menguntungkan pihak akun dengan imbalan mendapatkan penghasilan. Maka, cara untuk menghadapi konten tersebut harus mengalihkan ke konten media sosial lainnya atau kalau sudah merasa bosan bisa berhenti dulu dan mengalihkan kegiatan yang menyenangkan, serta berusaha mengamalkan karakter Pancasila berdasarkan sila pertama untuk bertoleransi terhadap kepercayaan yang kelompok masyarakat patuhi.

Informan ketiga berinisial DS mengungkapkan, sebagai seorang mahasiswa universitas PGRI Wiranegara yang cukup aktif di media sosial, khususnya TikTok. Dalam kesehariannya, DS mengaku sering menghabiskan waktu luang dengan “scrolling” berbagai jenis video, mulai dari yang edukatif hingga yang hanya sekedar hiburan. Namun belakangan ini, dirinya menyadari dan sering sekali tertarik dengan jenis konten video yang bersifat ringan dan absurd. Dia mengaku bahwa kesibukan kuliah dan tekanan tugas membuatnya mencari hiburan instan sebagai pelarian. "Kadang capek mikir terus, jadi lihat yang lucu-lucu gitu tuh rasanya kayak healing" kata DS sambil tertawa kecil. Menurutnya, tidak serta-merta mencari konten tersebut, tapi algoritma TikTok membuatnya terus muncul di beranda. Meski awalnya hanya iseng, DS mulai merasakan perubahan kecil dalam cara berpikir dan berperilaku. DS mengaku mudah menyepelekan hal-hal serius dan terkadang kurang sensitif dalam berinteraksi.

Berbeda dengan informan sebelumnya, menurut IFFM yang latar belakangnya sebagai penikmat konten dan sedikit mengakui sebagai pengamat konten video mengungkapkan video model tersebut awalnya tidak sengaja muncul di TikTok dan YouTube Short yang dirasa pengganti kartun anak-anak di masa kecilnya. Namun, secara tidak sadar dibalik kelucuan dan pelepasan rasa lelah ketika sudah selesai kegiatan belajar di kampus ada perasaan ketagihan dan aneh dalam penyampaiannya. Secara sadar, IFFM tidak jarang mengungkapkan beban pikirannya untuk dilampiaskan ke teman yang belum tahu apa yang dialaminya. Dia berusaha



mencari kembali dengan mengingat pelajaran yang diajarkan, walaupun tidak semua bisa diterima materi yang dijelaskan. Menurutnya, cara menghadapi itu semua yaitu mencoba mengingat kembali pengalaman-pengalaman bahagiannya dengan keluarga, teman sebaya, tontonan masa kecilnya, dan mencoba sedikit berbaur di masyarakat agar terlihat karakter diri IFFM sesuai kemauannya.

Karakter Pancasilais dianggap sesuai dengan pedoman kita sebagai warga negara yang baik bagi bangsa Indonesia. Walaupun, nenek moyang bangsa kita pernah mengalami masa sulit saat dijadikan permusuhan satu sama lain, kita hidup di era modern sebagai manusia harus menguatkan dan tidak mudah percaya konten video informasi yang beredar (baik dalam bentuk doomscrolling, zombiescrolling, maupun deathscrolling) sebelum terbukti kebenarannya, agar keilmuan kita yang sudah ditempa dari pendidikan bisa digunakan dengan baik.

#### **4. PENUTUP**

Pendidikan yang diasah dari kita kecil sampai menginjak usia remaja akhir, terkhususnya mahasiswa Universitas PGRI Wiranegara telah banyak mengajarkan budi pekerti yang luhur sesuai dengan pedoman Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa. Dalam proses tumbuh dan perkembangan individu, kita diberikan pendidikan karakter sesuai pengaruh lingkungan sekitar yang diberikan eksplorasi terhadap mana tindakan yang baik kepada individu maupun orang lain. Hal itu tercermin ke dalam kebijakan Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter dengan menerapkan perilaku positif yang seimbang, supaya siap menghadapi perkembangan teknologi dan digital yang tidak kondusif.

Semakin banyak teknologi yang bermuculan, semakin waspada terhadap jangka panjang bagi mahasiswa yang masih punya perilaku labil terhadap hal baru. Bagi mahasiswa Universitas PGRI Wiranegara, selain dituntun serba bisa disegala bidang yang mereka minati, namun di dalam jati dirinya masih belum bisa menentukan kebenaran sesungguhnya. Akibatnya mempengaruhi pola aktivitas individu yang setiap harinya mengkonsumsi konten video brain rot, sehingga tidak ada waktu untuk mengembangkan potensi diri melalui interaksi sosial dan bertenggang rasa antara orang satu dengan orang lain.

Maka dari itu, mahasiswa pada generasi sekarang sampai penerusnya harus bisa mengekspresikan karakter dan keunikannya masing-masing. Walaupun dikatakan hal yang



tidak baik oleh orang yang tidak suka terhadap pribadi kita, namun tujuan utama manusia sebagai menjadi pribadi yang baik dan bertata krama dengan orang yang baru kita kenal. Orang di sekitar kita akan mendukung upaya tersebut supaya orang yang mengalami tidak terjerumus dengan tipu muslihat konten video brain rot tersebut dengan memproteksi diri dengan berlandaskan karakter Pancasila.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aestetika, N. M. (2024). *Brainrot, Pembusukan Otak Akibat Konten Receh di Medsos*. Diakses 13 April 2025 : Umsida.ac.id. Sumber : <https://umsida.ac.id/brainrot-pembusukan-otak-akibat-konten-receh-medsos/>
- Azis, M. R. Al. (2021). *Fenomena Self-Disclosure dalam Penggunaan Platform Media Sosial*. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(1), 120–130. DOI : <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.189>
- Badan Pembinaan Ideologi Pancasila Republik Indonesia. (2021). *22 Contoh Sikap Positif Terhadap Nilai-Nilai Pancasila & Pengertiannya*. Diakses 13 April 2025 : Bpip.go.id. Sumber : <https://bpip.go.id/berita/22-contoh-sikap-positif-terhadap-nilai-nilai-pancasila-&-pengertiannya->
- Bozkurt, A. (2024). *Brain Rot : The Mental Geography of Digital Consumption*. Diakses 13 April 2025 : Medium.com. Sumber : <https://medium.com/@ayhanbzkr/brain-rot-the-mental-geography-of-digital-consumption-72d825dc4569>
- Cecariyani, S. A., & Sukendro, G. G. (2019). *Analisis Strategi Kreatif dan Tujuan Konten Youtube (Studi Kasus Konten prank Yudist Ardhana)*. *Prologia*, 2(2), 495. DOI : <https://doi.org/10.24912/pr.v2i2.3735>
- Fatin, A. (2024). *Mengenal Brain Rot : Dampak Kecanduan Konten Receh di Medsos*. Diakses 13 April 2025 : CNNIndonesia.com. Sumber : <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20241225114321-255-1180913/mengenal-brain-rot-dampak-kecanduan-konten-receh-di-medsos>
- Gilbert, L. (2024). *“Brain Rot” and Digital Overload: More Myth Than Menace*. Diakses 13 April 2025 : Unsw.edu.au. Sumber : <https://www.unsw.edu.au/newsroom/news/2024/10/brain-rot-more-myth-menace>
- Huda, N. (2024). *Fenomena Brainrot dan Tantangan Pendidikan Islam*. 52-83.
- Humas Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. (2017). *Inilah Materi Perpres No. 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Diakses 13 April 2025 : Setkab.go.id. Sumber : <https://setkab.go.id/inilah-materi-perpres-no-87-tahun-2017-tentang-penguatan-pendidikan-karakter/#:~:text=Sekretariat Kabinet Republik Indonesia %7C%20Inilah,Karakter - Sekretariat Kabinet Republik Indonesia>
- Ma'ruf, M. F. (2018). *Implementasi Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. *Nucleic Acids Research*, 6(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008> <http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543->



8%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nature08473%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s4159.

Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). DOI : <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>

Nursyamsi, A. (2025). *Fenomena Brainrot, "Busukanya Otak" Akibat Konten Receh di Media Sosial*. Diakses 13 April 2025 : [Bincangmuslimah.com](https://bincangmuslimah.com). Sumber : <https://bincangmuslimah.com/muslimah-talk/fenomena-brain-rot-busuknya-otak-akibat-konten-receh-di-media-sosial-44077/>

Oxford University Press. (2024). *"Brain Rot" Dinobatkan Sebagai Kata Oxford Tahun 2024*. Diakses 13 April 2025 : [Oxford.corp.oup.com](https://corp.oup.com). Sumber : <https://corp.oup.com/news/brain-rot-named-oxford-word-of-the-year-2024/>

Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). *Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradles, Miles, dan Huberman*. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77-84. DOI : <https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>