

**MENDIDIK GENERASI ALPHA DALAM MEMBANGUN SIKAP MANDIRI,  
SOSIAL DAN TANGGUNG JAWAB**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Gelar Sarjana dalam Pendidikan  
Anak Usia Dini



**Oleh:**

**DIAN DESMUFITA SARI**  
**NIM : 1516250103**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**2020**



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl.Raden Fattah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Dian Desmufita Sari  
NIM : 1516250103

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamu`alaikum Wr.Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Dian Desmufita Sari  
NIM : 1516250103  
Judul : Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab

Telah memenuhi syarat untuk di ajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamu`alaikum Wr.Wb.*

Bengkulu, Januari 2020

Mengetahui,

PEMBIMBING I

Dr. Buyung Surahman M.Pd  
NIP:196110151984031002

PEMBIMBING II

Fatrica Syafri, S. Sos.I. M.Pd  
NIP:198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab", yang disusun oleh Dian Desmufita Sari, NIM. 1516250103, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, 22 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua

Dr. Ali Akbariono, M.Pd  
NIP. 197509252001121004

Sekretaris

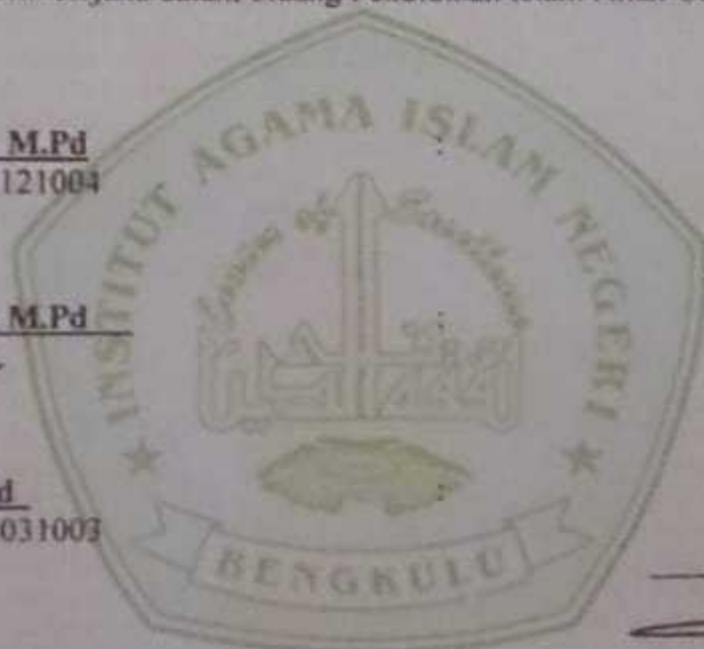
Resti Komala Sari, M.Pd  
NIDN. 2020038802

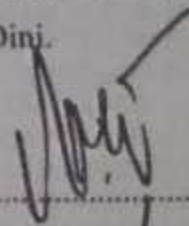
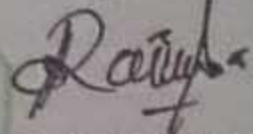
Penguji I

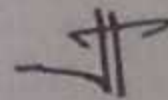
Dr. Suhirman, M.Pd  
NIP. 196802191999031003

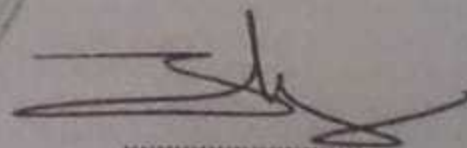
Penguji II

Wiwinda, M.Ag  
NIP. 197606042001122004



  
.....  
  
.....

  
.....

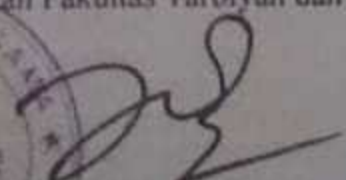
  
.....

Bengkulu, Januari 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



  
Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP. 196903081996031005

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan penuh rasa cinta, saya persembahkan skripsi ini kepada :

- Kedua orang tua tercinta, yang telah membesarkan, mendidik, mendo'akan dan memotivasi saya dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
- Kepada saudara-saudaraku yang selalu memberi semangat.
- Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan meluangkan waktu untuk membimbing saya dengan penuh kesabaran.
- Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan motivasi serta do'a dan semangat dalam proses penelitian ini.
- Teman-teman kuliahku yang bersama berjuang meraih impian.
- Almamater tercinta IAIN Bengkulu.



## MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ لِلَّهِ لَا يَغْيِرُ  
مَا يُقُومُ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ  
ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya

"Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya, dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia."

(Ar-Ra'd ayat 11)

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dian Desmufita Sari

NIM : 1516250103

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

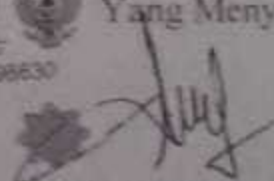
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "*Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab*" adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Januari 2020



Yang Menyatakan

  
Dian Desmufita Sari  
NIM. 1516250103

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dian Desmufita Sari

NIM : 1516250103

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

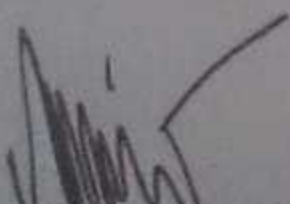
Judul Skripsi : **Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial, dan Tanggung Jawab**

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <https://smallseotools.com/plagiarism-checker/>. skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 11,4% dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan digunakan untuk sebagai mana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan kembali.

Mengetahui

Ketua Tim Verifikasi

  
Dr. Ali Akbar Jono, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197509252001121004

Bengkulu, 2020

Yang Menyatakan

  
Dian Desmufita Sari  
NIM. 1516250103

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt, karena atas segala limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab.”** Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan berbagai pihak, untuk itu kami menghanturkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin. M., M.Ag., M. Selaku Rektor IAIN Bengkulu
2. Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. Dekan IAIN Bengkulu
3. Dr. Nurlaili, M.Pd.I. Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah
4. Fatrica Syafri, S. Sos.I. M.Pd.I, Ketua Prodi PIAUD IAIN Bengkulu dan selaku pembimbing II skripsi.
5. Dr. Buyung Surahman, M.Pd, selaku pemimbing I skripsi.
6. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTT IAIN Bengkulu.
7. Teman-teman yang telah membantu dan menemani perjuangan ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



Penulis juga menyadari bahwa penulisan proposal ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 2020

**Dian Desmufita Sari**  
NIM. 1516250103

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN PLAGIASI .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah.....	15
C. Identifikasi Masalah .....	17
D. Batasan Masalah.....	17
E. Rumusan Masalah .....	17
F. Tujuan Penelitian .....	18
G. Manfaat Penelitian .....	18
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	20
1. Generasi Alpha.....	20

2. Mandiri .....	42
3. Sosial .....	49
4. Tanggung Jawab.....	59
B. Tinjauan Peneliti Terdahulu .....	66
C. Kerangka Teoritik .....	70

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Jenis penelitian .....	71
B. Data dan Sumber data .....	74
C. Teknik Pengumpulan Data.....	76
D. Teknik Keabsahan Data .....	76
E. Teknik Analisis Data.....	77

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	78
1. Sejarah Generasi Alpha.....	78
2. Kasus Dampak Negatif Teknologi Pada Anak .....	93
3. Mandiri.....	99
4. Sosial.....	107
5. Tanggung Jawab.....	112
B. Analisis Data .....	116
1. Peran Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab .....	116
2. Analisis Karakter Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab .....	130
3. Kritik Terhadap Peran Mendidik Karakter Generasi Alpha .....	134

**BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 136

B. Saran..... 137

**DAFTAR PUSTAKA**



## ABSTRAK

**Dian Desmufita Sari, NIM 1516250103, 2019 dengan judul skripsi: “Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial, dan Tanggung Jawab”, Program Studi : PIAUD, Fakultas: Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, Pembimbing : 1. Dr. Buyung Surahman, M.Pd 2. Fatrica Syafri, S. Sos.I. M.Pd**

**Kata Kunci:** Generasi Alpha, Mandiri, Sosial, Tanggung Jawab

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keteledoran orang tua dalam mendidik anak di era digital. Banyak orang tua yang tidak mengetahui bahayanya penggunaan perangkat digital pada usia dini. Generasi Alpha adalah anak-anak yang lahir dari Generasi Millennial, mereka tumbuh berinteraksi dengan ragam teknologi. Atas dasar ini, peneliti mengharapkan perubahan sudut pandang orang tua dan pendidik terhadap pemenuhan kebutuhan anak. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kesadaran tentang pentingnya membangun sikap Mandiri, Sosial, dan tanggung jawab terhadap Generasi Alpha.

Permasalahan yang diteliti yaitu bagaimana cara mendidik Generasi Alpha dalam tantangan era digital, dan bagaimana cara menumbuhkan sikap mandiri, sosial dan tanggung jawab pada Generasi Alpha. Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mendidik Generasi Alpha serta menanamkan sikap mandiri, sosial, dan tanggung jawab.

Jenis penelitian ini adalah *library research* atau studi kepustakaan. Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi teori. Data di analisis dengan menggunakan dua metode yaitu metode deduktif dan metode induktif.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa cara mendidik Generasi Alpha yaitu, bicarakan dengan anak mengenai bahaya *online*, lalu membuat peraturan soal internet, letakkan televisi di ruang publik, tidak memberikan ponsel atau perangkat digital pada usia dini, membatasi penggunaan perangkat digital, pasang pengaman di perangkat digital, mencontohkan perilaku teladan pada penggunaan perangkat digital, serta berbagilah pengalaman tentang digital dengan anak. serta cara membangun sikap mandiri, sosial, dan tanggung jawab. serta cara membangun sikap mandiri, sosial, dan tanggung jawab yaitu menjadikan anak lebih mandiri, sosial, dan bertanggung jawab yaitu dengan memulai pada saat anak masih kecil, jangan menolong dengan hadiah, ketahui ketika anak berperilaku bertanggung jawab, dan jadikan tanggung jawab sebagai sebuah nilai dalam keluarga, berikan anak izin, berikan kepercayaan pada anak, lalu biarkan anak melakukan pekerjaannya sendiri, serta berikan pujian atas usaha mereka, dan berikanlah tanggung jawab kepada anak, bersikap disiplin, mengajak anak berdiskusi, dan jarkan anak kepedulian sosial, serta mengajak anak merancang masa depan.

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1 Perbedaan Indikator Karakter .....</b>	<b>119</b>
---	------------

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Di era kemajuan teknologi informasi seperti sekarang ini, peran orang tua sangat penting untuk menghadapi perilaku anak pada generasi net. Secara garis besar, Tapscott mengelompokkan munculnya generasi sebelum lahir hingga adanya generasi net, yaitu *Baby Boomers* ( 1946-1964), generasi X (1965-1980), generasi net yaitu generasi Y (1981-1995) atau millennials, generasi Z (1996-2010), dan generasi Alpha (2011-2025).<sup>1</sup>

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir setelah generasi Z. karakteristik yang dimiliki oleh generasi Alpha tidak jauh berbeda dengan generasi Z, karena generassi Alpha juga lahir dari karakter orang tua generasi Z yaitu generasi X dan Y yang menurun kepada anak-anaknya. Menurut Pakar Perkembangan Anak dari Universitas Indonesia-Anastasia Satryo, M.Psi mengatakan bahwa salah satu ciri khas generasi ini adalah meleak digital sejak usia sangat dini, generasi ini terpapar oleh teknologi secara terus menerus sejak kecil. Dinyatakan bahwa teknologi yang dapat mengakses ribuan informasi dengan satu jari ini, mengakibatkan generasi Alpha terbiasa dengan hal yang instan dan tidak mengenal proses. Selain itu generasi Alpha memiliki pemikiran yang kritis karena mendapat berbagai macam informasi pada masanya dengan sangat mudah. Khofifah Indar Parawansa pada saat

---

<sup>1</sup>Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 102

menjabat sebagai Menteri Sosial RI juga berkomentar bahwa dengan kemajuan teknologi yang sedang terjadi akan menyebabkan generasi Alpha tumbuh secara individualistis atau antisosial. Generasi Alpha adalah generasi yang saat ini masih balita, menjadi anak atau cucu dari generasi sebelumnya.<sup>2</sup>

Mendidik anak di zaman millennial perlu usaha ekstra jika di bandingkan dengan zaman puluhan tahun yang lalu. Perkembangan dunia digital tidak hanya memberi kemudahan, namun juga dapat membuat jurang pemisah antara orang tua dan anak. Generasi Alpha sangat membutuhkan peran dan kasih sayang lebih dari orang tua. Butuh strategi khusus untuk mendidik anak yang terlahir pada generasi ini agar mereka tumbuh menjadi anak yang mahir dalam teknologi akan tetapi tetap menghargai dan mempertahankan nilai-nilai keluarga.<sup>3</sup>

Teknologi sekarang ini merupakan hal yang sangat berpengaruh di kalangan masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak. Apalagi seiring dengan maraknya teknologi informasi seperti handphone, internet, android, facebook, twiter, instagram, youtube, whatsapp dan sejenisnya membuat anak-anak semakin mudah mengakses informasi.

Memang harus diakui bahwa perkembangan teknologi sebenarnya merupakan hal yang patut disyukuri, mengingat perkembangan teknologi ini bisa mempermudah kehidupan umat manusia. Namun, juga diakui bahwa dampak perkembangan teknologi tersebut juga bersifat negatif dan destruktif.

---

<sup>2</sup>Marissa Leviani. *I, dkk.* "Perancang Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alpha", vol. 1, no. 12, h. 1

<sup>3</sup>Isnanita Noviyya Andriyani. *Pendidikan Anak Dalam Keluarga Di Era Digital*. Vol. 7, No. 1, Juli 2018, hlm. 798



Banyak persoalan-persoalan yang muncul, termasuk di kalangan anak-anak karena perkembangan teknologi ini.<sup>4</sup>

Padahal tidak semua informasi yang disebar oleh produk-produk teknologi tersebut berisi hal-hal yang bagus, kadang justru menyebarkan hal-hal yang buruk, dalam berbagai bentuknya, termasuk dalam bentuk gambar dan video. Seperti gambar atau video erotis, bertengkar dan sebagainya. Gambar-gambar yang dilihat oleh anak-anak bisa mempengaruhi tingkah laku.

Era digital ditandai munculnya fenomena sosial yang berbeda dengan zaman sebelumnya. Kehidupan telah beralih ke dunia *cyber crime* (kejahatan dunia maya) yaitu kejahatan yang dilakukan seseorang dengan memanfaatkan internet dalam berbagai bentuk seperti *hacking*, *cracking*, pornografi, dan sejenisnya dengan segala konsekuensinya. Anak generasi digital, memegang smartphone dulu baru mengenal sekolah. Mereka kelak akan terprogram lebih banyak menyimpan diri di kamar. Ramai di tengah kesepian, mereka terhubung ke dunia virtual. Para pendatang baru dunia digital lebih piawai membuka halaman buku. Anak kandung zaman digital piawai menggeser jari dengan layar gawai.<sup>5</sup>

Menurut pandangan Islam, anak adalah amanah yang dititipkan kepada orang tuanya. Pandangan ini menyiratkan ada keterkaitan eksistensi anak dengan Khaliknya. Amanah yang diberikan kepada orang tua berarti memberikan kesejahteraan lahir dan batin berlandaskan keimanan dan

---

<sup>4</sup>Leslie Retno. A, *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta:INDeS, 2016), h. 117-118

<sup>5</sup>J. Sumardianta, *Mendidik Generasi Z & A*, ( Jakarta:PT Grasindo, 2018), h. 75

ketaqwaan kepada Allah SWT, terutama memberikan pendidikan agama sejak dini agar anak tumbuh menjadi anak yang saleh.<sup>6</sup>

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual, emosional, spiritual yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa usia dini memiliki efek kumulatif yang akan terbawa dan mempengaruhi fisik dan mental anak selama hidupnya.<sup>7</sup>

Saluran pengalaman yang dibawa sejak lahir akan menerima dan *act upon stimulus* lingkungan (tergerak untuk berbuat, *motivated*). Makin dini stimulus yang diberikan, makin banyak peluang untuk belajar menjadi perolehan pengalaman hidup. Belajar yang terjadi dengan interaksi keluarga itu adalah penyesuaian diri pada lingkungan, dalam hal itu terutama lingkungan keluarga, dan adaptasi pada situasi baru dengan kemungkinan memodifikasinya. Pada manusia yang belajar ia menimbulkan tingkah laku baru, yang mungkin juga bisa menjadikan lingkungan berubah. Interaksi dan komunikasi dengan lingkungan keluarga inilah pada hakikatnya yang ikut menentukan arah dari perkembangan anak, yaitu peluang keserasian belajar pada setiap masa peka.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Sofyan S. Willis, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta, 2013), h. 33

<sup>7</sup>Piaud 7B, *Pengembangan Permainan Edukatif*, (Bengkulu : Vanda, 2019), h. 101

<sup>8</sup> Conny R. Semiawan, *Pendidikan Keluarga Dalam Era Global*, (Jakarta: PT Prenhallindo, 2002, h. 64

Anak-anak tempo dulu lebih kaya akan pengalaman di masyarakat dibandingkan dengan anak-anak zaman sekarang. Jika ayah tukang pedati atau kusir bendi, maka dia diajak ayahnya naik pedati atau bendi sampai anak itu cepat paham akan kehidupan. Itulah yang mematangkan dia sampai masuk sekolah dasar. Anak perempuan membantu ibunya memasak berbagai masakan di dapur. Di bidang agama, sehabis maghrib ibu atau ayah duduk di tikar untuk mengajar mengaji Al-Qur'an sehingga anak-anak zaman dulu lebih unggul dalam agamanya dibandingkan dengan anak-anak zaman sekarang. Anak sekarang mampu duduk berjam-jam di depan televisi sehabis magrib dan isya. Tanpa disadari televisi itu dapat merugikan terhadap proses belajar anak dalam ilmu umum dan agama.<sup>9</sup>

Di era digital seperti saat ini, sebenarnya bukan hanya anak zaman sekarang yang perilakunya beda dengan anak-anak pada zaman dulu. Ternyata, orang tua zaman sekarang pun memiliki perilaku yang berbeda dengan orang tua zaman dulu. Puluhan tahun lalu, fasilitas pendukung dalam mengerjakan tugas rumah tangga belum secanggih sekarang sehingga orang tua mengerjakan banyak hal sendiri dan secara apa adanya.<sup>10</sup>

Pola asuh orang tua sering digantikan oleh gadget, media, dan sekian banyak instrument teknologi. Memang kehadiran media dan teknologi dapat mempermudah, serta membantu hidup orang tua dalam mengasuh anak. Namun, jika dilakukan secara berlebihan ada proses alami dalam pola asuh orang tua yang tergantikan.

---

<sup>9</sup> Sofyan S. Willis, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 3

<sup>10</sup> Mona Ratuliu, *Digital Parentink*, (Jakarta Selatan : Penerbit Noura, 2018), h. 64

Salah satu pengaruh positif penggunaan internet terhadap anak adalah menunjang materi belajar. Saat teknologi internet digunakan dengan bijak dan bertanggung jawab, anak dapat mengakses banyak sumber informasi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan akademik.<sup>11</sup> Selain itu anak dapat mengembangkan minat bakat melalui internet serta meningkatkan rasa percaya diri.

Memiliki minat dan bakat bagus untuk mengembangkan keterampilan anak. Namun, perlu diingat bahwa anak tetap di batasi dalam penggunaan perangkat digital. Anak butuh jam tidur yang cukup saat malam hari. Saat mereka bangun pagi pasti suasana hatinya buruk, mengantuk di sekolah sehingga pelajaran yang diserap otak tidak akan optimal sehingga menimbulkan dampak negatif. Sama halnya dengan manajemen waktu bermain, dan jenis permainan perlu menjadi perhatian setiap orang tua.

Harus diakui memang ada unsur yang bersifat positif, terutama dari segi pendidikan yang diberikan televisi. Dengan menonton televisi, anak memahami bahaya narkoba dan sumber pembelajaran yang lainnya. Tetapi, tayangan televisi kebanyakan mengandung unsur kekerasan dengan banyaknya penampilan pembunuhan, pertikaian, perkelahian pelajar, dan sebagainya, yang bisa memberikan dampak negatif bagi para pemirsa, tak terkecuali bagi anak-anak.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015), h. 69

<sup>12</sup> Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Yogyakarta : UIN-Malang Press, 2009), h. 90-91



Mengenalkan perangkat digital pada usia kanak-kanak membuat perkembangan otak anak menjadi tidak sempurna, daya kontrol melemah, serta memengaruhi struktur dan fungsi otak secara langsung sehingga membuat dampaknya semakin terasa.<sup>13</sup>

Perangkat digital sangat besar pengaruhnya dalam menjadikan anak “matang semu”. Perangkat itu sangat mudah diakses hanya dengan menggunakan remote, mengklik tetikus, dan menyentuh layar. Tokoh favorit anak, animasi yang mengesankan, warna yang menarik, dan suara-suara yang jelas pun bermunculan dalam waktu singkat. Anak bisa memperoleh apa yang diinginkan hanya dengan gerakan sederhana. Mau tidak mau, dia akan kecanduan perangkat digital. Saat merasa bosan atau setiap kali suasana hatinya sedang tidak bagus, anak akan langsung mencari televisi, komputer, atau ponsel cerdas yang bisa membuat suasana hatinya menjadi lebih baik. Selain itu, bagi anak-anak yang kurang mampu mengontrol keinginan dan belum dapat mengendalikan diri dengan baik, tentu perangkat itu sangat menarik perhatian mereka dan membuat bergantung pada benda-benda itu.<sup>14</sup>

Televisi saat ini keberadaannya sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, namun televisi juga sering kali menimbulkan rasa cemas dan takut bagi masyarakat apalagi bagi orang tua yang memiliki anak. Cemas dan khawatir dengan keberadaan anak yang meniru adegan-adegan dan kata-kata tokoh dalam film, dan cemas bila anak menjadi agresif akibat terpengaruh banyaknya adegan kekerasan televisi. Kecemasan orang tua

---

<sup>13</sup> Yee-Jin Shin, alih bahasa Adji Annisa, *Mendidik Anak Di Era Digital*, Cet. I, (Jakarta:PT Mizan Publika, 2014), h, 103

<sup>14</sup> Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak Di Era Digital*, h. 64

terhadap munculnya agresivitas anak memang wajar, karena memang agresivitas tidak hanya milik orang dewasa. Berbagai pendapat tentang munculnya agresivitas pada anak banyak yang menduga karena dipicu oleh adanya tontonan anak lewat media televisi.<sup>15</sup>

Film kartun biasanya merupakan film kegemaran bagi anak, saat anak menonton televisi pada awalnya orang tua membiarkan film tersebut ditonton oleh anak-anak karena format penyajian dan jam tayangnya yang tepat dengan waktu anak menonton televisi. Namun sebenarnya orang tua perlu mencermati bahwa film kartun tidak hanya menampilkan tokoh baik, tetapi tokoh jahat pun tidak luput dari adegan kekerasan.<sup>16</sup>

Tantangan terbesar informasi bisa didapat dengan satu klik saja. Tantangan terbesar orang tua dan pendidik adalah saat tidak dapat menyediakan informasi yang cukup untuk anak. Sehingga anak lebih suka mencari jawaban melalui internet daripada melalui orangtuanya. Tantangan selanjutnya adalah saat anak belum siap secara mental untuk menerima informasi yang tidak sesuai dengan usianya. Seperti melihat konten pornografi pada usia dini. Oleh karena itu, orang tua perlu terus meng-upgrade diri. Orangtua perlu mengetahui informasi terkini dalam era digital juga mengenai tren anak sekarang.<sup>17</sup>

Sejak anak-anak mulai memegang gadget masing-masing, berbagai masalah mulai bermunculan. Anak-anak semakin leluasa bermain gadget

---

<sup>15</sup>Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, h. 87

<sup>16</sup>Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, h. 92

<sup>17</sup>Mona Ratuliu, *Digital Parentink*, (Jakarta Selatan: Penerbit Noura, 2018), h. 20

tanpa batas waktu yang jelas. Awalnya tidak pernah terbayangkan kalau ternyata anak-anak bisa sangat suka bermain dengan gadget hingga lupa waktu. Orang tua sering kali kesulitan mencari waktu untuk sekedar mengobrol. Anak-anak lebih memilih gadget-nya ketimbang bercengkrama dengan keluarga. Mereka selalu marah kalau diminta berhenti sejenak dari bermain gadget untuk melakukan tanggung jawab harian mereka, seperti makan, mandi, beribadah, dan mengerjakan tugas. Anak-anak seperti itu sudah mulai adiksi atau ketergantungan pada gadget.

Ciri dan karakter adiksi gadget yaitu waktu yang di habiskan untuk bermain gadget lebih banyak dibandingkan aktivitas lain, menunjukkan emosi intens saat diminta berhenti, mulai berbohong agar bisa menggunakan gadget tanpa gangguan, hal pertama yang dilakukan saat bangun tidur adalah mencari gadget, selalu mencari permainan digital yang menantang.<sup>18</sup>

Seto Mulyadi (Psikolog) menyebutkan bahwa banyak tayangan televisi yang tidak kalah berbahaya dalam memberikan dampak negatif terhadap perkembangan mental anak-anak. Pakar psikologi, Ron Solby dari Universitas Harvard menjelaskan, bahwa kekerasan dalam televisi memiliki 4 dampak negatif terhadap perkembangan kepribadian anak, yaitu dampak agresor di mana sifat jahat dari anak semakin meningkat. Sebuah survei pernah dilakukan Christian Science Monitor (CSM) terhadap pertanyaan seberapa jauh kekerasan di televisi mempengaruhi anak, 56% responden menjawab amat mempengaruhi. Sisanya, 26% mempengaruhi, 5% cukup

---

<sup>18</sup> Ratuliu, *Digital Parentink*, h. 80-81

mempengaruhi, dan 11% tidak mempengaruhi. Dampak korban di mana anak menjadi penakut dan semakin sulit mempercayai orang lain, anak menjadi tidak peduli terhadap kesulitan orang lain, keinginan anak untuk melihat atau melakukan kekerasan dalam mengatasi setiap persoalan.<sup>19</sup>

Psikolog Elly Risman, Psi dalam sebuah seminar seperti dilansir oleh harianhaluan.com (2/11/2016) menyarankan agar orang tua memahami seluk beluk tentang internet supaya mampu membentengi anak dari pengaruh negatifnya. Menurutnya, orang tua yang gagap teknologi turut memengaruhi sikap anak menghadapi komunikasi tanpa batas ini. Ketidaktahuan menggunakan teknologi justru membuat anak lepas kontrol dalam menggunakan teknologi tersebut.<sup>20</sup>

Walaupun aparat sudah memblokir website atau link penyedia cuplikan tersebut, tetap saja tingkat penyebaran sudah terlanjur luas. Zaman dahulu, kebocoran seperti ini dapat di tanggulangi lebih efektif karena proses penyebaran membutuhkan waktu lebih lama. Misalnya, mengcopy melalui CD. Zaman sekarang, dalam hitungan detik foto atau video konten tersebut sudah dapat di lihat melalui internet dan media sosial.<sup>21</sup>

Kecanduan internet dan games lebih populer dari kecanduan narkoba. Saat ini, epidemik adiksi pada internet tidak dapat di lepaskan dengan adiksi terhadap pornografi. Secara statistik, anak yang kecanduan *online games* , memiliki peluang terbesar terekspos pornografi sejak dini. *Online games*

---

<sup>19</sup> Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, h. 97

<sup>20</sup> Leslie Retno. A, *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta:INDeS, 2016), h. 119

<sup>21</sup> Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015), h. 64

menawarkan kesempatan untuk bergabung dalam komunitas berskala besar, dimana satu dengan yang lainnya memiliki minat yang sama. Namun perlu diingat satu dengan yang lain adalah orang asing. Disinilah pertukaran informasi mengenai *link* dan situs pornografi terbuka luas tanpa *filter*. Banyak orang tua yang tidak menyadari, anak mendapatkan banyak informasi di luar topik games yang dimainkan melalui komunitas tersebut.

Adiksi terhadap pornografi internet tidak hanya menghancurkan diri anak di masa depan, namun juga menghancurkan sosial budaya. Segala ketergantungan, dalam hal ini pornografi internet dapat merusak karir, kondisi keuangan, dan pernikahan individu. Disebut berpengaruh pada budaya disebabkan jumlah penderita gangguan adiksi ini semakin meningkat tajam dan menjadi epidemik yang merusak mental bangsa Indonesia.

Selain itu berpengaruh juga pada kesehatan mata, pengaruh pada perkembangan motorik, berkurang fokus anak dikelas, perkembangan fisik, sulit berkomunikasi, perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan identifikasi gender, perkembangan bahasa, perkembangan neurologi. Perangkat digital menyebabkan anak menjadi matang semu, mengalami gangguan kejiwaan, tidak bisa mengontrol emosi, dan terlihat antisosial.<sup>22</sup>

Menurut psikolog Ajeng Raviando, anak boleh saja bermain *gadget*. Namun, yang harus menjadi perhatian orang tua adalah mengantisipasi agar anak tidak terpapar konten negatif secara terus menerus sehingga dapat

---

<sup>22</sup> Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak Di Era Digital*, h, 76

berimbas pada kondisi psikis anak.<sup>23</sup>Perangkat digital memang mempermudah hidup kita, tetapi tingkat ketergantungan yang meningkatkan pada perangkat digital membuat kita tidak bisa menikmati hidup.<sup>24</sup>

Sesekali peneliti mendengar berita yang menyebutkan bahwa ada anak yang meninggal dunia akibat bermain game selama sehari-hari. Namun, itu dianggap hal yang wajar. Saat kecanduan game, siapapun akan menghadapi risiko itu.

Pada sebuah artikel Tribunjabar peneliti menelaah bahwa banyak pasien yang kecanduan handphone tersebut akibat banyak faktor, di antaranya gaya hidup anak zaman sekarang yang mudah mengakses hal negatif melalui handphone secara berlebihan. Banyak orang tua mengaku pemberian *gadget* pada anaknya hampir setiap hari. Pada saat TK ad anak sudah mengalami Buli, motorik halusnya juga terganggu, kebetulan juga dia mengalami *Speech Delay* karena terlalu sering melihat konten YouTube. Sudah hampir 2 tahun sudah melewati terapi untuk memperbaiki motorik halusnya itu.<sup>25</sup>

Dilanjutkan pada berita Kompas. Minggu, 28 Oktober 2018 | 13:55 WIB, wajah Sri Lestari tertekuk saat menceritakan kondisi putra semata wayangnya, Alfitra, yang dia anggap sudah kecanduan main *game*. Menurut Sri, prestasi akademik Afit memburuk dalam beberapa waktu terakhir. Aktivasnya hanya bermain *game* dan sering melalaikan kegiatan lain, bahkan hal dasar seperti mandi dan makan. “Sampai malas mandi, badannya

---

<sup>23</sup>Mona Ratuliu, *Digital Parentthink*, h. 55

<sup>24</sup>Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak Di Era Digital*, h, 84

<sup>25</sup>“Kecanduan Gadget dan Game Online itu Nyata”, *Kompas.com*, 28 Oktober 2018, di akses pada 31 Desember 2019 dari <https://lifestyle.kompas.com/jeo/kecanduan-gadget-itu-nyata>

bau, malas sikat gigi. Papanya sampai *beliin* sabun yang sekalian bisa buat keramas juga,” kata Sri saat berbincang dengan *Kompas Lifestyle*, beberapa waktu lalu.<sup>26</sup>

Menyikapi hal ini orang tua diharapkan tidak tinggal diam, dan orang tua mempunyai peran yang sangat penting untuk kehidupan anak-anak. Dan yang tak kalah penting adalah mendidik anak untuk selalu taat beragama dengan cara menanamkan norma luhur dan nilai agama dalam kehidupan anak sehari-hari.

Kenyataan menunjukkan bahwa pendidik ataupun orangtua masih banyak yang menyepelkan kesempatan yang baik untuk menstimulasi daya pikir serta menanamkan sikap mandiri, sosial dan tanggung jawab kepada anak. Pada periode ini, lingkungan yang paling berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak ialah lingkungan keluarga. Anggota keluarga terutama ibu memberikan pengaruh yang paling besar hal ini disebabkan pada masa ini anak masih memperlihatkan ketergantungan yang kuat dalam memenuhi kebutuhannya.

Jika sejak kecil anak menerima stimulus visual yang bergerak dengan kecepatan tinggi dari perangkat digital, akan muncul masalah pada kematangan lobus frontalis anak. Semakin berkembangnya lobus frontalis secara baik maka seorang akan semakin bisa mengontrol perasaan dan emosinya dengan baik. Emosi dan perkembangan sosial pada anak dapat

---

<sup>26</sup>Hilman Kamaludin, Waspada! Game Online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua karena Kecanduan Main Handphone, *TRIBUNJABAR.ID*. 15 Oktober 2019. Di akses pada 31 desember 2019 dari Tribun <https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspada-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone>.

menurun jika lobus frontalis tidak berkembang dengan baik. Televisi, komputer, dan ponsel cerdas pada dasarnya memberikan stimulus terhadap lobus oksipitalis yang berperan dalam sudut pandang. Semakin sering anak terpapar perangkat digital, semakin besar kemungkinan anak mengalami kesulitan dalam perkembangan emosi, daya konsentrasi, dan daya pikir.<sup>27</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Sara H. Konrath dari University of Michigan melakukan studi yang menunjukkan empati sosial semakin menurun sejak tahun 1980 hingga saat ini dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Artinya, setiap generasi yang lahir tahun 1980-an, 1990-an, dan 2000-an memiliki empati sosial yang semakin rendah.

Penelitian ini dijadikan tolak ukur untuk memprediksi karakteristik generasi masa depan yang tidak lagi memiliki tenggang rasa, dan toleransi terhadap sesama manusia, serta lingkungan sosialnya. Dengan memahami karakteristik generasi zaman sekarang, dapat memahami perilaku mereka dan mengambil tindakan dalam menghadapinya.<sup>28</sup>

Sebagian kesalahan yang muncul dari anak-anak dapat dikatakan dari hasil upaya yang gagal dalam menetapkan kebebasan dan kemandirian dari diri mereka. Mereka tidak berbeda dengan orang-orang dewasa. Karena itu, seharusnya kita memberikan kesempatan kepada mereka dan bimbing mereka untuk maju menjadi pribadi yang baik.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak Di Era Digital*, h. 116-122

<sup>28</sup> Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 19

<sup>29</sup> Muhammad Rasyid Dimas, *20 Kesalahan dalam mendidik anak*, (Jakarta : Pustaka Al-Kautsar, 2005), h. 20



Saat anak usia masih belia, tanamkan pemahaman positif agar dia terbiasa memaksimalkan daya nalar dan kreativitasnya sebagai tahapan yang sangat menyenangkan.<sup>30</sup> Anak perlu penanaman nilai yang baik dari orang tua walaupun dengan cara bersenda gurau, tetapi anak membutuhkan orang tua untuk mendampingi dalam belajar. Anak butuh di ajarkan kemandirian sedini mungkin, namun hal itu tidak mengikiskan kehangatan yang selayaknya terjalin antara anak dan orang tua .<sup>31</sup>

Perkembangan teknologi dan pembangunan yang semakin pesat dari tahun ke tahun membuat para orang tua juga merasa harus menyesuaikan perkembangan anak nya agar tidak di cap ketinggalan oleh lingkungan. Sudah bukan hal yang baru lagi jika melihat anak-anak menenteng *gadget* mahal untuk menghabiskan waktu nya. Aktifitas di luar rumah pun semakin berkurang, sehingga anak akan mengalami ketergantungan terhadap teknologi dan kesadaran terhadap lingkungan semakin hilang.

Dalam pengamatan peneliti, kesibukan orang tua membuat anak mereka semakin akrab dengan teknologi terutama *gadget*, sehingga tidak membatasi atau memperhatikan anaknya dalam penggunaan. Hal ini sangat mempengaruhi karakter mereka. Akan tetapi jika mengambil dari segi positif banyak manfaat yang bisa di dapatkan saat bisa hidup berdampingan dengan teknologi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh teknologi saat ini memang sangat lah banyak bagi anak usia dini.

---

<sup>30</sup> Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak Di Era Digital*, h. 138

<sup>31</sup>Nurul Chomaria, *25 Perilaku Anak Dan Solusinya*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2013), h.

Berdasarkan hal-hal di atas peneliti tertarik untuk meneliti “Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri , Sosial, dan Tanggung Jawab.”

## **B. Penegasan Istilah**

Untuk mempertegas penelitian ini agar tidak terjadi kesalah pahaman, maka perlu ada penegasan untuk mengemukakan istilah.

### 1. Mendidik

Mendidik merupakan membimbing pertumbuhan anak dalam jasmani maupun rohani dengan sengaja bukan saja untuk kepentingan pengajaran sekarang melainkan utamanya untuk kehidupan seterusnya di masa depan. Keluarga adalah lembaga pendidikan yang sesungguhnya bagi anak-anak, maka orang tua mempunyai tugas mengasuh, mendidik, membesarkan dan tugas-tugas lainnya, orang tua sebenarnya adalah guru sejati bagi anak-anaknya.<sup>32</sup>

### 2. Generasi Alpha

Generasi Alpha adalah sekumpulan manusia yang lahir pada periode 2011-2025. Pada periode tersebut, teknologi komunikasi sudah sangat maju dan praktis sehingga generasi ini diprediksi akan menjadi generasi yang sepenuhnya bergantung pada teknologi dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk berkomunikasi, berkerja, ataupun untuk sekedar sarana entertainment.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Isnanita Noviya Andriyani, *Pendidikan Anak Dalam Keluarga di Era Digital*, Vol 7, No 1, Juli 2018, h. 798

<sup>33</sup> Edwin santoso, *Millennial Finance*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2017), h. 11

### 3. Sikap

Sikap adalah suatu kesiapan mental dan saraf yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung kepada respon individu terhadap semua objek atau situasi yang berhubungan dengan objek itu. Sikap itu tidak muncul seketika atau dibawa lahir, tetapi disusun dan dibentuk melalui pengalaman serta memberikan pengaruh langsung kepada respon seseorang. Harlen mengemukakan bahwa sikap merupakan kesiapan atau kecenderungan seseorang untuk bertindak dalam menghadapi suatu objek atau situasi tertentu.<sup>34</sup>

### 4. Mandiri

Pribadi yang mandiri tidak tergantung kepada orang lain dalam menghadapi berbagai masalah, tidak lari dari tanggung jawab, dan berupaya mencari jalan keluar untuk mengatasi setiap masalah. Mandiri (independent) adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas.<sup>35</sup>

### 5. Sosial

Sosial adalah lebih dari sekedar jumlah manusia secara individu karena mereka terlihat dalam berbagai kegiatan bersama. Perilaku sosial seseorang terkadang sangat berbeda dengan perilaku individualnya. Seorang yang penakut terkadang bisa berbuat sangat berani dan beringas ketika ia menyatu dalam perilaku sosial.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup>Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:PT Bumi aksara, 2013), h. 114-115

<sup>35</sup>Leslie Retno. A, *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta:INDeS, 2016), h. 64

<sup>36</sup>Achmad Mubarak, *Psikologi Keluarga*, (Malang : Madani, 2016), h 32

## 6. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa.<sup>37</sup>

### **C. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Teknologi mempengaruhi karakter seseorang menjadi antisosial
2. Belum adanya kesadaran orang tua dalam menanggapi penggunaan teknologi pada anak

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut di atas, agar terarah dalam menjawab rumusan masalah yang ada maka perlu adanya pembatasan masalah mengenai cara mendidik generasi Alpha dalam penelitian ini dibatasi pada membangun sikap mandiri, sosial, dan tanggung jawab.

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan permasalahan dapat dirinci menjadi bagaimana mendidik generasi Alpha dalam membangun sikap mandiri, sosial dan tanggung jawab?

---

<sup>37</sup>Leslie, *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*, h. 65

## **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui mendidik generasi Alpha dalam membangun sikap mandiri, sosial dan tanggung jawab.

## **G. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai kajian khususnya untuk pendidikan anak usia dini dalam memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai teori mandiri, sosial, serta tanggung jawab kepada generasi Alpha.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai peningkatan kepribadian klasifikasi pada anak usia dini.
  - c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan sikap mandiri dan sosial pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Manfaat bagi anak generasi Alpha yaitu terpenuhinya penanaman sikap kemandirian dan sosial sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

b. Bagi Orang Tua

Sebagai sarana orang tua dalam memahami dan menyikapi pentingnya menumbuhkan sikap kemandirian dan sosial pada anak di era digital saat ini.

c. Bagi Pendidik

Sebagai panduan pendidik untuk mengetahui gagasan atau pengetahuan mengenai model pembinaan dalam membentuk kepribadian pada generasi Alpha.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Generasi Alpha**

###### **a. Pengertian Generasi Alpha**

Kata Generasi Alpha menurut Tolbize adalah sekelompok orang yang dapat diidentifikasi berdasarkan tahun kelahiran, usia, lokasi, dan peristiwa dalam kehidupan yang memberi pengaruh signifikan terhadap tahapan perkembangan mereka. Anggota generasi saling berbagi pengalaman yang mempengaruhi pikiran, nilai, perilaku, dan reaksi mereka. Setiap individu tentu saja membawa kepribadian mereka sendiri, pengaruh serta latar belakang tertentu dari ras, kelas sosial, jenis kelamin, wilayah, keluarga, agama dan banyak lagi, tetapi beberapa generalisasi luas dimungkinkan tentang karakteristik mereka yang lahir di sekitar tahun yang sama.<sup>1</sup> Menurut pendapat Victoria menjelaskan bahwa:

*The next generation of young people will have unprecedented exposure to technology. Generation Alpha – a term coined by social researcher Mark McCrindle to describe the cohort of people born in 2011 onwards – will play, learn and interact in new ways. They are born into a landscape in which devices are intelligent, everything is connected and physical and digital environments merge into one. As they grow up, technologies that appear new or unusual to older generations will be a normal part of their lives, and will shape their experiences, attitudes*

---

<sup>1</sup> Erfan Gazali. "Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0". Vol 2, No. 2, Februari 2018, hlm 98

*and expectations of the world. Some neuro - scientists and psychologists even believe that their minds will be in some ways different to those of previous generations.*<sup>2</sup>

Victoria mengatakan bahwa generasi muda berikutnya akan memiliki pengalaman teknologi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Generation Alpha merupakan istilah yang diciptakan oleh peneliti Mark McCrindle untuk menggambarkan kelompok orang yang lahir di 2011. Mereka akan bermain, belajar dan berinteraksi dengan cara-cara baru. Mereka lahir dengan mengenal perangkat cerdas, semuanya terhubung dengan lingkungan nyata dan digital bergabung menjadi satu. Ketika mereka tumbuh dewasa, saat teknologi baru muncul akan menjadi bagian normal dari kehidupan mereka, dan akan membentuk pengalaman, sikap dan harapan dunia. Beberapa ilmuwan dan psikolog bahkan percaya bahwa pikiran mereka akan berbeda dengan generasi sebelumnya. Lalu dalam teori Mccrindle menyatakan bahwa:

*Those born globally from 2011-2025 we have labelled as Generation Alpha. Generation Alpha were born from 2011 – the same year that the first generation iPad was launched. They are growing up surrounded by technologies that they can touch and talk to, where glass is not just something you look through but increasingly a medium that you look at, with technologies like heads up displays and Google Glass transforming its functionality. Gen Alpha will be the largest generation our world has ever seen, the most technologically aware, the most globally connected and the most influential. Generation Alpha will surpass even the praised and sophisticated Zeds in terms of education, with 90 per cent predicted to complete Year 12, compared to 79.9 per cent today, and with the majority going on to tertiary education in some form.*<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Victoria Turk, *Understanding Generation Alpha*, (London:Conde Nast, 2017), h. 1

<sup>3</sup> Markmccrindle. *The ABC of XYZ (Understanding The Global Generation)*. (Australia: UNSW Press, 2018), h. 225-226



Dalam Mccrindle diatas dapat di jelaskan bahwa mereka yang lahir secara global dari tahun 2011-2025 disebut generation Alpha. Generasi Alpha sama seperti iPad pertama diluncurkan. Mereka tumbuh dikelilingi oleh teknologi yang canggih. Generasi Alpha akan menjadi generasi terbesar di dunia yang pernah ada, dan yang paling sadar secara teknologi, yang paling terhubung secara global, dan yang paling berpengaruh. Generasi Alpha bahkan akan melampaui generasi Z yang dikenal canggih dalam hal pendidikan dengan 90% dan diprediksi akan menyelesaikan pendidikan dalam 12 Tahun, dibandingkan dengan 79,9% saat ini, dan dengan mayoritas dengan pendidikan tersier.

Generasi Alpha adalah sekumpulan manusia yang lahir pada periode 2011-2025. Di era ini ada fenomena baru yang muncul dengan munculnya tokoh-tokoh berbeda dan baru. Generasi yang lahir sesudah generasi Z, lahir dari generasi X akhir dan Y. Generasi yang terdidik dan masuk sekolah lebih awal dan banyak belajar, rata-rata memiliki orang tua yang tingkat perekonomian yang sudah mapan, terdidik dan menguasai berbagai teknologi elektronik dan komunikasi.<sup>4</sup>Pada periode tersebut, teknologi komunikasi sudah sangat maju dan praktis sehingga generasi ini diprediksi akan menjadi generasi yang sepenuhnya bergantung pada teknologi dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk berkomunikasi, berkerja, ataupun untuk sekedar sarana entertainment. Orang tua dari generasi alpha ini juga sudah banyak menggunakan

---

<sup>4</sup> Mirza Shahreza." *Komunikator Politik Berdasarkan Teori Generasi*"., Vol 1, No.1, Juni 2017, hlm 41

teknologi sehingga pengenalan teknologi sedari dini serta pembuatan akun sosial media pada usia yang sangat belia bukan menjadi sesuatu yang mengejutkan untuk generasi ini.

Tidak banyak hal yang dapat diketahui mengenai masa depan ataupun gaya hidup dari generasi ini, namun sejumlah ahli mengatakan bahwa generasi Alpha akan membawa sejumlah perubahan yang drastis dalam tatanan sosial, ekonomi, maupun gaya hidup, dikarenakan generasi Alpha besar pada kondisi infrastruktur yang sudah berkembang pesat, dan orang tua mereka cenderung memiliki ekonomi yang lebih mapan dibanding generasi sebelumnya sehingga mereka mampu menyekolahkan anaknya di jenjang tertinggi. Selain itu, karena generasi Alpha ini sudah terbiasa menggunakan teknologi pada usia yang sangat dini, integrasi gaya hidup sehari-hari dengan teknologi sudah dapat dipastikan tidak dapat dipisahkan pada generasi ini.

Tidak hanya hal yang dapat diketahui mengenai masa depan ataupun gaya hidup dari generasi ini, namun sejumlah ahli mengatakan bahwa generasi Alpha akan membawa sejumlah perubahan yang drastis dalam tatanan sosial, ekonomi, maupun gaya hidup, dikarenakan generasi alpha besar pada kondisi infrastruktur yang sudah berkembang pesat, dan orang tua mereka cenderung memiliki ekonomi yang mapan dibanding generasi sebelumnya sehingga mereka mampu menyekolahkan anaknya di jenjang tertinggi.

Selain itu, karena generasi Alpha ini sudah terbiasa menggunakan teknologi pada usia yang sangat dini, integrasi gaya hidup sehari-hari dengan teknologi sudah dapat dipastikan tidak dapat dipisahkan pada generasi ini.<sup>5</sup>

Satu hal menarik yang kemungkinan besar terjadi pada generasi Alpha ini adalah fakta bahwa pada 2035 ketika generasi Alpha mulai memasuki lapangan kerja, terdapat kecenderungan bahwa sebagian besar dari mereka adalah pekerjaan kerah putih dengan gaji yang layak untuk membeli sebuah rumah tapak dikarenakan populasi dunia yang diprediksikan akan mencapai 8,5 miliar akan membuat harga tanah semakin tidak terjangkau.<sup>6</sup>

Mereka dilahirkan di era digital, dimana perangkat teknologi berada pada tingkat kecerdasan yang tinggi. Lingkungan fisik dan digital saling terhubung menjadi satu. Ketika mereka tumbuh dewasa, teknologi telah menjadi bagian hidup mereka akan membentuk pengalaman, sikap, dan harapan mereka terhadap dunia. Beberapa ahli saraf dan psikolog bahkan percaya bahwa pola pikir mereka akan berbeda dari generasi sebelumnya. Konsep “terkoneksi jaringan internet” adalah pusat aktifitas generasi Alpha, bahkan melebihi generasi Z sebagai pendahulu mereka.<sup>7</sup> Dalam Mccrindle menyatakan:

*Generation Alpha will come of age in a time of unprecedented ageing, rising costs, emerging global challenges and the biggest*

---

<sup>5</sup> Edwin santoso, *Millennial Finance*, ( Jakarta : PT. Gramedia, 2017), h. 11-12

<sup>6</sup> Edwin santoso, *Millennial Finance*, h. 29

<sup>7</sup> Erfan Gazali. ” *Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0*”. Vol 2, No. 2, Februari 2018, hlm 96

*intergenerational transfer of wealth and leadership succession ever seen.*<sup>8</sup>

Mccrindle menyatakan bahwa generasi Alpha akan datang dalam waktu yang belum pernah terjadi sebelumnya, kenaikan biaya, tantangan global yang muncul dan suksesi kekayaan dan kepemimpinan antargenerasi terbesar yang pernah ada. Dalam Victoria menjelaskan bahwa:

*The impact of technology and culture on this emerging generation, approaching the issue from three main perspectives: The effects of technology on the minds of Generation Alpha, The technological trends that will define this generation, And How organisations and brands can reach Generation Alpha. Technology will not only affect Generation Alpha's experience of the world; it will also shape who they are.*<sup>9</sup>

Dampak teknologi dan budaya pada generasi ini mendekati masalah dari tiga perspektif utama yaitu: Efek teknologi pada pola pikir generasi Alpha, Tren teknologi yang akan menentukan generasi ini, dan bagaimana organisasi dan merek mencapai generasi Alpha. Teknologi tidak hanya akan mempengaruhi pengalaman generasi Alpha di dunia, tapi juga akan membentuk siapa mereka.

#### b. Ciri-Ciri Generasi Alpha

Sebagian dari generasi Alpha merupakan anak dari manusia yang lahir pada generasi Y, sehingga interaksi antara kedua generasi ini masih belum banyak diketahui. Walaupun begitu, dengan kondisi perekonomian dunia yang jauh lebih baik dibanding generasi-generasi

---

<sup>8</sup> Markmccrindle. *The ABC of XYZ (Understanding The Global Generation)*. (Australia: UNSW Press, 2018), h. 223

<sup>9</sup>Victoria Turk, *Understanding Generation Alpha*, (London:Conde Nast, 2017), h. 1-8

sebelumnya, teknologi yang sudah sangat maju, dan perlakuan khusus (*preferential treatment*) pada anak-anak generasi Alpha ini (akibat dari tingkat fertilitas yang lebih rendah dibandingkan dengan generasi sebelumnya), generasi Alpha ini diprediksi akan membawa gelombang perubahan yang drastis pada pertengahan abad ke-21 nanti, dengan ciri-ciri mereka yang cenderung egosentris, berpendidikan tinggi, jumlah saudara cenderung lebih sedikit karena rata-rata orang tua memiliki sedikit anak, mendapatkan fasilitas paling lengkap, semua mudah dicari di internet kemungkinan besar memiliki daya juang rendah, komunikasi verbal terbatas dan kurang berkembang dengan baik, serta lebih erat lagi dengan teknologi yang ada.<sup>10</sup>

Generasi Alpha adalah anak-anak yang lahir dari generasi millennial, mereka tumbuh berinteraksi dengan ragam teknologi *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) dan robot yang layaknya manusia. Mereka akan bermain dengan mainan yang terhubung dan akan merespon perintah dan juga mampu menunjukkan kecerdasan emosional. Generasi Alpha akan menjadi generasi paling banyak di antara yang pernah ada. Sekitar 2,5 juta generasi Alpha lahir setiap minggu. Membuat jumlahnya akan membengkak menjadi sekitar 2 miliar pada 2025.

Generasi Alpha adalah generasi yang lahir tanpa mengetahui masa kehidupan tanpa internet, komputer, dan telepon genggam.

---

<sup>10</sup> Edwin santoso, *Millennial Finance*, h. 29

Dengan kata lain, generasi ini terlahir di Era Digital. Mereka memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1) Anak Generasi Alpha Cenderung Praktis Dan Berperilaku Instan

Anak-anak generasi Alpha menyukai pemecahan masalah yang praktis. Mereka enggan meluangkan proses panjang mencermati suatu masalah. Hal ini disebabkan anak-anak ini lahir dalam dunia yang serba instan. Dimulai dari bangun tidur, makan, ke sekolah, belajar, semua serba instan. Sebaiknya orang tua perlu mendidik anak tentang konsep proses, daya tahan, dan komitmen dalam menyelesaikan tugas.<sup>11</sup>

2) Cinta Kebebasan Dan Perilaku Bermain Yang Berubah

Perjalanan waktu dari dulu sampai sekarang pastinya membawa banyak perbedaan. Salah satunya, perilaku anak yang mengalami perubahan setiap generasinya. Sering terdengar perbincangan di sekitar yang menyebutkan kalau generasi sekarang berbeda dengan generasi terdahulu.<sup>12</sup>

Generasi Alpha sangat menyukai kebebasan. Kebebasan berpendapat, kebebasan berkreasi, dan lain sebagainya. Mereka lahir di dunia modern, di mana rezim tirani otoriter tidak memiliki kekuasaan lagi dalam mengontrol penduduknya. Anak-anak generasi

---

<sup>11</sup> Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015), h. 21-22

<sup>12</sup> Mona Ratuliu, *Digital Parentink*, (Jakarta Selatan : Penerbit Noura, 2018), h. 3

ini tidak menyukai pelajaran yang bersifat menghafal. Mereka lebih menyukai pelajaran yang bersifat eksplorasi.

Munculnya permainan canggih yang menarik minat generasi Alpha turut membuat pola perilaku bermain berubah. Bila anak millennial memiliki banyak kesempatan bermain di luar rumah, maka generasi Alpha banyak menghabiskan waktu di dalam rumah. Dengan alasan seperti lingkungan tidak mendukung dan keamanan.

Baik pendidik dan orang tua perlu memberikan konsep kebebasan yang bertanggung jawab kepada anak-anak. Jangan membiarkan mereka bebas tanpa memahami prinsip sebab akibat, dan konsekuensi.<sup>13</sup>

### 3) Percaya Diri

Anak generasi ini juga terlahir dengan percaya diri yang tinggi. Ini merupakan sikap yang sangat positif. Namun, anak-anak ini juga harus tau bahwa apabila ingin sukses, rasa percaya diri juga harus diimbangi dengan kompetensi diri. Sebagai orang tua berikanlah lingkungan yang kondusif untuk anak agar kepercayaan diri dan kompetensi anak bisa tumbuh subur. Namun, orang tua juga perlu perlahan melepaskannya agar mengembangkan kompetensinya secara mandiri. Anak-anak akan mulai percaya diri melangkah tanpa pendampingan orang tua.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 23

<sup>14</sup> Ratuliu, *Digital Parentthink*, h. 14

#### 4) Memiliki Keinginan Besar Untuk Mendapatkan Pengakuan.

Semua orang butuh pengakuan atas usaha dan kerasnya. Terlebih generasi ini cenderung ingin mendapatkan reward, seperti pujian, hadiah, ataupun penghargaan<sup>15</sup>.

#### 5) Jauh Dari Buku Dan Majalah

Hal ini disebabkan mudahnya mencari informasi di zaman sekarang. Dengan menulis topik yang ingin ditelusuri melalui Google, terbukalah jendela dunia yang berisi segala informasi dan gambar yang berkaitan dengan topik tersebut. Buku dan majalah fisik juga telah tergantikan dengan adanya buku elektronik atau e-book.<sup>16</sup>

#### 6) Terbiasa Dengan Digital dan teknologi informasi

Generasi ini mahir dalam menggunakan segala macam *gadget* yang ada, dan menggunakan teknologi dalam keseluruhan aspek serta fungsi sehari-hari. Anak-anak ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya, media sosial daripada menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain.<sup>17</sup>

#### 7) Tantangan Untuk Orang Tua

Tantangan terbesar orang tua dan pendidik adalah saat kita tidak dapat menyediakan informasi yang cukup untuk anak. Generasi ini pun jadi lebih suka mencari jawaban melalui internet dari pada orang tuanya.

---

<sup>15</sup> Mona Ratuliu, *Digital Parentthink*, h. 15

<sup>16</sup> Mona Ratuliu, *Digital Parentthink*, h. 19-20

<sup>17</sup> Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 27



Tantangan selanjutnya adalah saat anak belum siap secara mental untuk menerima informasi yang tidak sesuai dengan usianya. Oleh karena itu, orang tua perlu terus meningkatkan diri. Orang tua perlu tahu informasi terkini dalam era digital juga gaya anak sekarang. Jangan sampai orang tua tidak tahu informasi sedikitpun tentang topik yang dibicarakan anak. Jangan tinggalkan anak-anak terlalu lama dengan rasa penasaran terhadap topik tertentu. Jangan tinggalkan anak untuk mencari jawaban sendiri. Segera cari jawabannya bersama-sama untuk didiskusikan. Hal ini penting agar orang tua orang tua tetap menjadi andalan anak untuk membimbingnya di saat dia tidak memiliki jawaban atas pertanyaan-pertanyaannya.<sup>18</sup>

c. Tantangan Generasi Alpha

Generasi Alpha harus bisa lebih unggul dalam ilmu, teknologi dan yang terpenting pada akhlak remaja muslim untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah dengan menjalankan perintah dan menjauhi larangannya. Beberapa hal yang harus disiapkan adalah pendidikan, keterampilan, dan bahasa agar bisa lebih siap bersaing tidak hanya pada lokal saja tapi juga internasional, selain itu juga harus terus berpacu dengan negara lain.<sup>19</sup>

Menurut psikolog anak dan keluarga, Rosdiana Setyaningrum, Mpsi, MHPEd, beberapa tantangannya antara lain adalah menanggung

---

<sup>18</sup> Mona Ratuliu, *Digital Parentthink*, h. 19-20

<sup>19</sup> Edwin santoso, *Millennial Finance*, h. 31

beban ekonomi yang tidak selesai dimasa sekarang, bersaing dengan robot, harus memiliki pendidikan yang tinggi hingga akan adanya jutaan lapangan pekerjaan baru yang tercipta.

Globalisasi dan teknologi mempercepat penciptaan lapangan pekerjaan baru dan penghilangan lapangan pekerjaan yang lama. Pada saat yang sama, sistem pendidikan dan pelatihan dianggap kurang sejalan mengantisipasi perubahan ini. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa 65% anak-anak yang sekarang memasuki sekolah dasar akan memiliki pekerjaan baru yang saat ini belum ada. Namun pendidikan mereka gagal untuk mempersiapkan mereka, sehingga berpotensi menambahkan pengangguran di masa depan.

Dalam sebuah studi kebijakan OECD tentang masa depan pekerjaan menunjukkan bahwa kecerdasan buatan (AI), otomasi, dan digitalisasi mulai menggantikan pekerjaan substansial dan rutin manusia pada berbagai tingkat keterampilan.<sup>20</sup> Berikut tantangan yang akan dihadapi Generasi Alpha yang bersaing dengan robot dan teknologi menurut Victoria yaitu:

a) *Technologies that will define Generation Alpha* (Teknologi akan menentukan Generasi Alpha)

*The mobile devices that now feature heavily in the lives of every generation are already prevalent among Generation Alpha. According to the most recent Ofcom report on children's media use, smartphone and tablet ownership among five to 15 year olds is increasing, with 41 percent of children owning a smartphone and 44 percent owning a tablet. Many more use these devices, with tablets*

---

<sup>20</sup>Tatik Widaningsih, dkk, *Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alpha : Sebuah Telaah*, Vol. 2, No. 1 , 2019, h. 316-317

*particularly popular among younger children: a majority of three to four year olds (55 per cent) are reported to use a tablet. But while these devices still hold strong in people's day-to-day lives, new technologies are emerging that offer different forms of interaction. Increasingly smart devices will be the norm for the generation that grows up with them: artificial intelligence will expand our ideas about what technology can do, data-crunching algorithms will make experiences ever more personalised and new interfaces will offer whole new ways of communicating. These trends will feed into Generation Alpha's expectations of technology and colour their interactions with the world around them.<sup>21</sup>*

Banyak fitur dalam perangkat seluler sudah lazim di kalangan generasi Alpha. Menurut laporan Ofcom terbaru tentang penggunaan media anak-anak, kepemilikan ponsel pintar dan tablet di antara anak berusia lima hingga 15 tahun meningkat, dengan 41 persen anak-anak memiliki ponsel pintar, dan 44 persen memiliki tablet. Banyak yang menggunakan perangkat ini, dengan tablet yang sangat populer di kalangan anak-anak yang lebih muda: mayoritas anak berusia tiga hingga empat tahun (55 persen) dilaporkan menggunakan tablet. Sementara perangkat ini tetap kuat dalam kehidupan sehari-hari, teknologi baru muncul dan menawarkan berbagai bentuk interaksi. Perangkat yang semakin pintar akan menjadi norma bagi generasi yang tumbuh bersama mereka: kecerdasan buatan akan memperluas ide-ide tentang apa yang bisa dilakukan teknologi, algoritme pengolahan data akan membuat pengalaman menjadi lebih personal dan interaksi baru akan menawarkan cara komunikasi yang baru. Tren

---

<sup>21</sup> Victoria Turk, *Understanding Generation Alpha*, (London: Conde Nast, 2017), h. 18

ini akan memberi harapan teknologi generasi Alpha dan mewarnai interaksi mereka dengan dunia di sekitar mereka.

- b) *Devices will gain emotional intelligence* (Perangkat akan mendapatkan kecerdasan emosional)

*The idea of devices as pets is one that robotics company Anki actively tries to cultivate. Though the robot cannot speak, it communicates through movements and expressions (its eyes are displayed on a small screen). Facerecognition technology also allows robots to recognize their owners and say their names using their unique tone of voice.*

*Generation Alpha will likely have higher and higher expectations of smart devices as they're exposed to them from a young age.<sup>22</sup>*

Ide menjadikan perangkat seperti hewan peliharaan adalah ide yang coba dikembangkan oleh perusahaan robotika Anki. Meskipun robot tidak dapat berbicara, ia berkomunikasi melalui gerakan dan ekspresi (matanya ditampilkan pada layar kecil). Teknologi pengenalan wajah memungkinkan robot mengenali pemiliknya dengan menyebutkan namanya menggunakan nada suaranya yang khas. Generasi Alpha kemungkinan akan memiliki ekspetasi yang lebih tinggi dari perangkat pintar karena mereka terpapar sejak usia muda.

- c) *Interaction with technology will become more physical* (Interaksi dengan teknologi dengan menjadi lebih dekat)

*It's not just voice that offers an alternative to the keyboard and screen. Gestural interfaces let people interact with digital content using hand or body movements, using information collected by wearable devices or tracking sensors. These kinds of devices could be used to interact with virtual and augmented reality without the need to hold or touch a controller. To Koby,*

---

<sup>22</sup> Turk, *Understanding Generation Alpha*, h. 19

*these new interfaces promise a more engaging way to use technology that gets away from the passiveness of watching a screen. "I think kids more and more are demanding their physical play experiences to do more, to be more fun, to be more interactive and more responsive, and for them to be a part of that process in some way."<sup>23</sup>*

Bukan hanya suara yang menjadi alternatif untuk papan ketik dan layar. Bahasa tubuh juga memungkinkan orang berinteraksi menggunakan konten digital dengan gerakan tangan atau tubuh, menggunakan informasi yang dikumpulkan oleh perangkat yang dapat digunakan melacak sensorik. Perangkat semacam ini dapat digunakan untuk berinteraksi di dunia maya dan dunia nyata tanpa perlu memegang atau menyentuh pengontrol. Bagi Koby, interaksi tatap muka baru ini menjanjikan cara yang lebih menarik untuk menggunakan teknologi yang menjauhkan dari pasifnya menonton layar. Anak-anak semakin banyak menuntut pengalaman bermain mereka untuk melakukan banyak hal, lebih menyenangkan, lebih interaktif dan lebih responsif, agar mereka menjadi bagian dari proses itu.

- d) *Experiences will be personalised to suit the individual*  
(Pengalaman menjadikan pribadi sesuai dengan individu)

*As gadgets such as smart devices and wearable technologies collect more and more data on their users, companies will be able to tailor their offerings more precisely and develop products based on feedback. Some devices and apps use the data they collect to become more personalised to the individual. Machine-learning algorithms can learn how a user interacts with a device over time and customise the experience to their needs. Foresees technologies growing and adapting*

---

<sup>23</sup> Turk, *Understanding Generation Alpha*, h. 22

*alongside generation Alpha. “They’ll change, they’ll modify, they’ll learn about the interactions that are happening in order to create bespoke, customised, informed and unique experiences for kids.”<sup>24</sup>*

Karena *gadget* seperti perangkat pintar dan teknologi yang dapat dikenakan mengumpulkan lebih banyak data pada pengguna mereka, perusahaan akan dapat menyesuaikan penawaran mereka lebih tepat dan mengembangkan produk berdasarkan umpan balik. Beberapa perangkat dan aplikasi menggunakan data yang mereka kumpulkan untuk menjadi lebih khusus bagi individu tersebut. Algoritma pembelajaran mesin dapat mempelajari bagaimana pengguna berinteraksi dengan perangkat dari waktu ke waktu dan menyesuaikan pengalaman dengan kebutuhan mereka. Diperkirakan teknologi tumbuh dan beradaptasi bersama Generation Alpha. Mereka akan berubah, mereka akan memodifikasi, mereka akan belajar tentang interaksi yang terjadi untuk menciptakan pengalaman yang dirancang lebih dahulu, disesuaikan, diinformasikan dan pengalaman unik untuk anak.

- e) *Increased data collection will fuel privacy risks* (Peningkatan pengumpulan data akan memicu resiko privasi).

*While tools and increased data collection allow for more personalised interactions, it also poses a security and privacy risk. Many smart devices are connected to the internet, which means they could be vulnerable to hacking. In November 2015, it was revealed that Mattel’s Wi-Fi-enabled Hello Barbie doll could easily be hacked to turn it into a childsurveillance device; in*

---

<sup>24</sup>Turk, *Understanding Generation Alpha*, h. 22

*February 2017, an official German consumer watchdog advised parents to destroy their children's Bluetooth-connected My Friend Cayla doll over similar fears. More widely, users are often ill-informed about how companies themselves can use the data these devices collect from them. Connecting a toy to the internet immediately introduces a potential weakness for hackers to exploit. Toy company VTech, which makes kids' gadgets including tablets and baby monitors, was breached in 2015, exposing children and parents' personal data. Security researchers have also raised concerns that connected dolls and toys could breach privacy laws. Yvonne Rogers, director of the University College London Interaction Centre, says this is particularly problematic when devices collect data from children, as they are not able to give permission. She points to devices such as smart baby monitors and bracelets that parents can use to track their baby's health stats or movement: these are collecting information about an infant who has no awareness of how their personal data is being used – and no say in it. “In the next ten years we'll be seeing many more of these apps that you can easily use to measure and record. A parent could record a child's mood or daily activities. While this could have many benign uses, Rogers is concerned that the data could be used in unforeseen ways – and that these devices and apps could also cause parents to worry more about their child's development and encourage over-parenting.”<sup>25</sup>*

Sementara alat pengumpulan data yang meningkat memungkinkan interaksi yang lebih pribadi juga menimbulkan risiko keamanan dan privasi. Banyak perangkat pintar yang terhubung ke internet, yang berarti mereka bisa rentan terhadap peretasan. Pada November 2015, terungkap bahwa boneka Hello Barbie yang diaktifkan Wi-Fi Mattel dapat dengan mudah diretas untuk mengubahnya menjadi perangkat pengawasan anak-anak; pada bulan Februari 2017, pengawas konsumen resmi Jerman menyarankan orang tua untuk menghancurkan boneka My Friend

---

<sup>25</sup> Turk, *Understanding Generation Alpha*, h. 23

Cayla anak-anak mereka yang terhubung dengan Bluetooth karena kekhawatiran yang sama. Lebih luas lagi, pengguna seringkali tidak mendapat informasi tentang bagaimana perusahaan dapat menggunakan data yang dikumpulkan oleh perangkat-perangkat ini. Menghubungkan mainan ke internet segera memperkenalkan kelemahan potensial bagi peretas untuk dieksploitasi. Perusahaan mainan VTech, yang membuat *gadget* anak-anak termasuk tablet dan monitor bayi dilanggar pada tahun 2015, memperlihatkan data pribadi anak-anak dan orang tua. Peneliti keamanan juga telah menyampaikan kekhawatiran bahwa boneka dan mainan yang terhubung dapat melanggar undang-undang privasi. Yvonne Rogers, direktur University College London Interaction Centre, mengatakan ini sangat bermasalah ketika perangkat mengumpulkan data dari anak-anak, karena mereka tidak dapat memberikan izin. Dia menunjuk ke perangkat seperti monitor dan gelang bayi pintar yang dapat digunakan orang tua untuk melacak statistik kesehatan atau pergerakan bayi mereka: ini mengumpulkan informasi tentang bayi yang tidak memiliki kesadaran tentang bagaimana data pribadi mereka digunakan. Dalam sepuluh tahun ke depan kita akan melihat lebih banyak aplikasi ini yang dapat digunakan dengan mudah untuk mengukur dan merekam. Orang tua dapat merekam suasana hati anak atau kegiatan sehari-hari. Meskipun ini bisa memiliki di



kendalikan, Rogers khawatir bahwa data dapat digunakan dengan cara yang tidak terduga dan perangkat serta aplikasi ini juga dapat menyebabkan orang tua lebih khawatir tentang perkembangan anak mereka dan mendorong pengasuhan anak yang berlebihan.

- f) *The need for technological literacy is greater than ever* (Akan membutuhkan teknologi lebih besar daripada sebelumnya)

*Tech products can continue the tradition of construction toys such as blocks and LEGO and teach children important physical and problem-solving skills, as well as educating them about the technology itself. Yvonne Rogers has also been working on toolkits that help teach children a variety of skills beyond just coding. Stefania Druga adds that we may underestimate children's capabilities in understanding the technology embedded in their lives. She finds that adult's reactions to questions about AI (Artificial Intelligence) often tend to the extreme, but, in her experience, children can be open-minded and offer quite profound thoughts on the role these technologies could play in our lives. A lot of assumptions of what a young child today could understand or do are yet to be challenged.*<sup>26</sup>

Produk-produk teknologi dapat melanjutkan tradisi mainan konstruksi seperti balok dan LEGO dan mengajar anak-anak keterampilan fisik dan pemecahan masalah yang penting, serta mendidik mereka tentang teknologi itu sendiri. Yvonne Rogers juga telah mengerjakan toolkit yang membantu mengajar anak-anak berbagai keterampilan di luar hanya coding. Stefania Druga menambahkan bahwa kita mungkin meremehkan kemampuan anak-anak dalam memahami teknologi yang tertanam dalam kehidupan mereka. Dia menemukan bahwa reaksi orang dewasa terhadap pertanyaan tentang kecerdasan buatan sering cenderung

---

<sup>26</sup> Turk, *Understanding Generation Alpha*, h. 23

ekstrem, tetapi, dalam pengalamannya, anak-anak dapat berpikiran terbuka dan menawarkan pemikiran yang cukup mendalam tentang peran teknologi ini dalam kehidupan kita. Banyak asumsi tentang apa yang dapat dipahami atau dilakukan oleh anak muda hari ini yang belum ditantang.

#### d. Karakteristik Generasi Alpha

Karakteristik Generasi Alpha diperkirakan sebagai berikut:

- Tidak akan banyak mengirim pesan teks atau menggunakan email saat mereka dewasa
- Lebih menggunakan alat audio/ visual untuk berkomunikasi
- Sering memakai alat pendeteksi kesehatan sepanjang hari
- Beragam budaya karena meningkatnya pernikahan antar ras orang tua mereka
- Kurang melekat pada sejarah keluarga
- Percaya diri
- Terdepan secara teknologi
- Menjadi semakin urban
- Cenderung dipengaruhi oleh raksasa teknologi seperti Facebook, Google, dan Amazon
- Gamer yang bersemangat
- Kurang berinteraksi dengan rekan-rekan mereka kecuali melalui teknologi
- Bersifat praktis, bekerja dengan bantuan teknologi

- Mungkin mampu mengatasi kecanduan teknologi di awal kehidupan.<sup>27</sup>

e. Cara Mendidik Generasi Alpha

Cara mendidik anak generasi Alpha dalam agar lebih bijaksana dalam menggunakan perangkat digital dan media sosial atau *games* menurut Elizabeth T.Santosa psikolog sekaligus dosen:

- 1) Aplikasikan peraturan dasar
- 2) Pengaturan privasi dalam media sosial
- 3) Gunakan perangkat lunak yang dapat menyaring *website(filtering software)*
- 4) Tidak memfasilitaskan perangkat digital di dalam kamar anak
- 5) Memperhatikan situs-situs yang sering dikunjungi
- 6) Monitor foto-foto yang di-*post* oleh anak di media sosial
- 7) Mencontohkan perilaku teladan dalam menggunakan media sosial
- 8) Batasi penggunaan telpon genggam
- 9) Bicarakan dengan anak mengenai bahaya *online*.<sup>28</sup>

Ada tujuh prinsip digital parenting yang harus diketahui oleh orangtua bijak menurut Yee-Jin Shin spesialis anak terbaik di korea:

- 1) Prinsip 1: Yang terpenting bukan “apa” jenisnya, melainkan “kapan” perlu memberikannya

---

<sup>27</sup>Markmccrindle. *The ABC of XYZ (Understanding The Global Generation)*. (Australia: UNSW Press, 2018), h. 317

<sup>28</sup>Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015), h. 69

- 2) Prinsip 2: Kualitas lebih penting daripada kuantitas. Hal paling awal yang dilakukan adalah menentukan peraturan yang jelas tentang kapan “waktu” yang tepat.
- 3) Prinsip 3: Tentukan sanksi ketika anak melanggar janjinya
- 4) Prinsip 4: Jelaskan alasan ditetapkannya peraturan
- 5) Prinsip 5: Berbagilah pengalaman tentang digital dengan anak
- 6) Prinsip 6: Libatkan seluruh anggota keluarga
- 7) Prinsip 7 Mintalah bantuan psikiater jika orangtua tidak bisa mengatasinya.<sup>29</sup>

Selanjutnya untuk menghindari bahaya perangkat digital menurut Nurul Chomaria psikolog:

- 1) Tunjukkan wewenang sebagai orangtua
- 2) Berikan contoh yang baik
- 3) Pasang pengaman di komputer atau televisi
- 4) Kontrol “password” internet
- 5) Letakkan komputer atau televisi di ruang publik
- 6) Buat aturan soal internet
- 7) Jangan berikan ponsel canggih
- 8) Dampingi saat menonton televisi atau menggunakan internet<sup>30</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan cara mendidik generasi Alpha yakni membuat peraturan soal internet,

---

<sup>29</sup> Yee-Jin Shin, alih bahasa Adji Annisa, *Mendidik Anak Di Era Digital*, Cet. I, (Jakarta:PT Mizan Publika, 2014), h, 193-206

<sup>30</sup>Nurul Chomaria, *25 Perilaku Anak dan Solusinya*, (Jakarta:PT Gramedia, 2013), 163-

letakkan televisi di ruang publik, tidak memberikan ponsel atau perangkat digital pada usia dini, membatasi penggunaan perangkat digital, pasang pengaman di perangkat digital, mencontohkan perilaku teladan pada penggunaan perangkat digital, berbagilah pengalaman tentang digital dengan anak, Bicarakan dengan anak mengenai bahaya *online*.

## **2. Mandiri**

### **a. Pengertian Mandiri**

Mandiri menurut Zimmerman adalah anak yang mempunyai kepercayaan diri dan motivasi instrinsik yang tinggi. Pendapat Zimmerman ini merupakan salah satu kunci untuk menumbuhkan kemandirian anak dimulai dari motivasi instrinsik. Apapun dan dimanapun yang dilakukan anak di depan umum, mampu tampil dan bereskrpsi dengan kepercayaan tinggi, tidak malu, bahkan mengesankan. Motivasi instrinsik ini memiliki dampak pada anak sangat baik, sebab melalui motivasi instrinsik anak akan mudah tertarik dengan hal-hal baru, sering bertanya, dan akan mencoba sesuatu. Manfaatnya yang akan diperoleh dari beberapa hasil dari pendapat demikian itu memberikan dampak positif demi menumbuhkan kemandirian anak. Belajar mandiri berlaku untuk Generasi saat ini, karena kebutuhannya selalu terpenuhi dan semua

serba ada.<sup>31</sup>

Mandiri merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Darozat menyatakan bahwa kemandirian adalah kecenderungan anak untuk melakukan sesuatu yang diinginkan tanpa minta tolong pada orang lain, juga dapat mengarahkan kelakuannya tanpa tunduk pada orang lain.<sup>32</sup>

Enung Fatimah menyatakan mandiri atau sering juga disebut berdiri diatas kaki sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk tidak bergantung pada orang lain serta bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya.

Mandiri berkembang melalui proses belajar yang dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang mulai dari tahap awal perkembangan kapasitas sampai tahap perkembangan kemandirian yang sempurna. Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.<sup>33</sup>

Berdasarkan pendapat diatas mandiri merupakan suatu hal yang penting dan harus dimiliki setiap manusia agar manusia tidak selalu bergantung kepada orang lain. Seseorang dikatakan mandiri apabila dirinya telah mampu menyelesaikan permasalahannya

---

<sup>31</sup>Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Vol. 1, No. 2, Juni 2016, h. 24

<sup>32</sup>Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter (Landasan, Pilar & Implementasi)*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016), h. 28

<sup>33</sup>Leslie Retno. A, *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta:INDeS, 2016), h. 64

sendiri tanpa bergantung kepada orang lain. Orang yang mandiri mampu mengatur hidupnya sendiri dalam kesehariannya.

b. Karakteristik Mandiri

Mengacu pada pendapat Doulván dan Andelson kemandirian meliputi kemandirian emosional, kemandirian perilaku, kemandirian nilai, karakteristik dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kemandirian emosi, menurut Doulván dan Andelson kemandirian ini merujuk kepada pengertian yang dikembangkan anak mengenai individuasi dan melepaskan diri atas ketergantungan mereka dalam pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar dari orang tua mereka.
- 2) Kemandirian perilaku yaitu kemampuan untuk mengambil keputusan secara melaksanakan keputusan tersebut. Secara operasional menurut Steinberg aspek kemandirian ini terdiri beberapa indikator yaitu : memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan tanpa campur tangan orang lain , memiliki kekuatan terhadap pengaruh orang lain, dan memiliki rasa percaya diri dalam mengambil keputusan.
- 3) Kemandirian nilai merujuk kepada sesuatu pengertian mengenai kemampuan seseorang untuk mengambil keputusan-keputusan dan menetapkan pilihan yang lebih berpegang atas dasar dan

prinsip-prinsip orang lain.<sup>34</sup>

Oleh karena itu, karakteristik kemandirian dapat dijabarkan ke dalam empat tahap sebagai berikut :

- 1) Mencari orang lain (orang tua, ahli, guru, dan teman sejawat) untuk meminta bantuan menyelesaikan tugas tertentu.
- 2) Melakukan sendiri melalui arahan dan nasihat dari orang lain
- 3) Melakukan latihan sendiri secara berulang-ulang melalui prosedur dan langkah-langkah penyelesaian
- 4) Mengembangkan dan menciptakan cara lain untuk menyelesaikan tugas dengan baik.<sup>35</sup>

Mandiri adalah perilaku yang tidak bergantung kepada orang lain. Penanaman nilai ini bertujuan agar anak terbiasa menentukan, melakukan, memenuhi kebutuhan sendiri tanpa bantuan atau dengan bantuan yang seperlunya. Berikut Indikator karakteristik mandiri anak usia dini menurut diknas:

- b. Dapat menentukan keinginannya sendiri
- c. Dapat memilih mainannya sendiri
- d. Senang melakukan sesuatu tanpa dibantu
- e. Mengetahui batas kemampuan sendiri
- f. Dapat mengambil keputusan sendiri dengan sedikit arahan
- g. Menghargai bantuan orang lain

---

<sup>34</sup> Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Vol. 1, No. 2, Juni 2016, h. 25

<sup>35</sup> Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter (Landasan, Pilar & Implementasi)*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016), h. 98-100



- h. Tidak mudah mengeluh dan cengeng
  - i. Tidak penakut<sup>36</sup>
- c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian

Kemandirian anak usia dini dipengaruhi beberapa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri anak itu sendiri, seperti: emosi yaitu kemampuan mengontrol emosi yang ada dalam dirinya, intelektual yaitu berhubungan dengan kemampuan mengatasi masalah. Faktor Eksternal adalah segala sesuatu yang datang dari luar dirinya seperti : lingkungan, kasih sayang, interaksi sosial, pola asuh, gen dan keturunan, pemahaman orang tua tentang pendidikan. Muhammad Ali dan Muhammad Ansori menyebutkan faktor yang mempengaruhi berkembangnya kemandirian, yaitu:

- a) Gen atau keturunan orang tua. Gen bisa dikaitkan dengan kemandirian. Karena anak yang biasa mandiri cenderung mengikuti orang tuanya yang mandiri.
- b) Pola asuh orang tua. Cara mendidik dan mengasuh anak usia dini dapat menentukan kesiapan anak saat remaja.
- c) Sistem pendidikan sekolah. Proses pendidikan disekolah yang tidak mengembangkan demokrasi pendidikan dan cenderung menekankan indroktinasi tanpa argumentasi akan menghambat

---

<sup>36</sup>Budi Rahardjo, *Kurikulum 2013 (Aspek Perkembangan, Standar Perkembangan, Perkembangan Dasar, dan Indikator) Disadur dan Dikembangkan Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD*, (Samarinda : Pasca Sarjana Mulawarman, 2013), h. 38

perkembangan kemandirian remaja sebagai siswa.

- d) Sistem kehidupan di masyarakat. Lingkungan masyarakat yang menghargai potensi dan tidak begitu menekankan hirarki struktur sosial akan mendorong perkembangan kemandirian remaja.<sup>37</sup>

#### d. Pentingnya Kemandirian

Menurut konsep penyadaran Paulo Freire dalam melatih kemandirian anak usia dini berpijak pada sistem pendidikan yang ditawarkan oleh Freire yang dinamakan “*problem-problem education*” atau “pendidikan hadapi masalah” yang menurutnya memungkinkan timbulnya konsientisasi.

Pentingnya melatih kemandirian anak dan berkaitan dengan pendapat Freire tersebut, langkah yang dapat ditempuh oleh orangtua atau pendidik dalam melatih kemandirian anak diantaranya adalah keteladanan, latihan dan pengalaman, pembelajaran melalui permainan, nyanyian, cerita, serta penghargaan berupa pujian dan sanjungan dan menanamkan kebiasaan yang baik.<sup>38</sup>

##### 1) Keteladanan

Keteladanan adalah tugas yang melekat pada setiap orang tua secara alamiah karena kematangan dan kedewasaannya. Dalam

---

<sup>37</sup> Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Vol. 1, No. 2, Juni 2016, h. 26

<sup>38</sup> Paramita Maulidyah, *Upaya Guru Dalam Melatih Kemandirian Siswa Usia Dini Menurut Konsep Penyadaran Paulo Freire Di TK AN-Nayara Oma View Malang*, Vol 2, No 4, September 2015, h 10

keseharian anak, terutama ketika ia masih dalam masa-masa pertumbuhannya. Dalam rangka identifikasi kepribadianya ia masih banyak meniru dari orang tuanya.

2) Pembelajaran dengan latihan dan pengalaman

Pengalaman adalah keseluruhan pelajaran yang dipetik oleh seseorang dari peristiwa-peristiwa yang dilakukannya dalam perjalanan hidupnya. Dalam pelaksanaan melatih kemandirian pada anak usia dini melalui latihan dan pengalaman merupakan suatu metode yang dianggap penting untuk diterapkan. Metode belajar *learning by doing* atau dengan jalan mengaplikasikan teori dan praktik, akan lebih memberi kesan dalam jiwa, megokohkan ilmu di dalam kalbu dan menguatkan dalam ingatan.

3) Pembelajaran melalui permainan, nyanyian, dan cerita

Permainan, nyanyian, dan menceritakan kisah-kisah menarik adalah hal yang disenangi oleh anak. Pembelajaran melalui permainan, nyanyian, dan cerita adalah salah satu cara untuk memberikan pembelajaran dan latihan secara menyenangkan untuk anak.

4) Peningkatan kemandirian melalui penghargaan

Penghargaan berupa pujian atau sanjungan terhadap anak mempunyai pengaruh yang sangat dominan terhadap dirinya, sehingga hal itu akan menggerakkan perasaan dan inderanya.

Dengan demikian, seorang anak akan bergegas meluruskan perilaku dan perbuatannya. Jiwanya akan menjadi riang dan juga senang dengan pujian ini untuk kemudian semakin aktif.

### 3. Sosial

#### a. Pengertian Sosial

Manusia terlahir sebagai makhluk sosial, kenyataan tersebut menyebabkan manusia tidak akan dapat hidup normal tanpa kehadiran manusia yang lain. Hubungan tersebut dapat dikategorikan sebagai interaksi sosial. Menurut para ahli interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang berkaitan dengan orang perorangan, kelompok perkelompok, maupun perorangan terhadap perkelompok ataupun sebaliknya.<sup>39</sup>

Menurut Bimo Walgito menyatakan bahwa sosial adalah hidup bermasyarakat. Sedangkan Myers menyatakan bahwa sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain.

Lewis juga menyatakan bahwa sosial adalah sesuatu yang dicapai, dihasilkan dan ditetapkan dalam interaksi sehari-hari antara warga Negara dan pemerintahannya. Sedangkan menurut Keith Jacobs sosial adalah sesuatu yang dibangun dan terjadi dalam sebuah situs komunitas.<sup>40</sup>

Ruth Aylett menyatakan sosial adalah sesuatu yang

---

<sup>39</sup>Asrul Muslim, *Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multi-etnis*, Vol. 1, No.3, Desember 2013, h. 485

<sup>40</sup>Muh. Cotim, dkk, *Pelatihan Kecakapan Vokasional Untuk Meningkatkan Kemandirian Sosial Ekonomi Individu Eks Psikotik Di UPT Rehabilitasi Sosial Eks Psikotik Provinsi Jawa Timur*, Vol. 5 , No. 1, November 2016, h. 4

dipahami sebagai sebuah perbedaan namun tetap inheren dan terintegrasi. Paul Ernest juga menyatakan sosial lebih dari sekedar jumlah manusia secara individu karena mereka terlibat dalam berbagai kegiatan bersama. Sedangkan Enda MC menyatakan sosial adalah cara tentang bagaimana para individu saling berhubungan.<sup>41</sup>

Berdasarkan pengertian menurut para ahli tersebut, maka pengertian sosial adalah hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia lain, baik secara individu maupun dengan kelompok.

Jadi dapat diartikan bahwa perkembangan sosial akan menekan perhatiannya kepada pertumbuhan yang bersifat progresif. Seorang anak atau individu yang lebih besar tidak bersifat statis dalam pergaulannya, karena ia dirangsang oleh lingkungan sosial, adat istiadat, kebiasaan-kebiasaan kelompok dimana ia sebagai salah satu anggota kelompoknya, dan minat serta keinginannya. Tingkah laku batiniah dan lahiriah akan berubah seiring dengan perubahan lingkungannya. Demikian juga tidak seorangpun yang bersikap pasif dalam menerima pengaruh dari pergaulannya. Kesadaran dan karakter sosial merupakan hasil pertumbuhan dari kegiatan individu yang konsisten dengan dasar dan taraf dari keseluruhan pola dan arah pertumbuhannya, sehingga perkembangan itu akan berjalan

---

<sup>41</sup> Muh. Cotim, dkk, *Pelatihan Kecakapan Vokasional Untuk Meningkatkan Kemandirian Sosial Ekonomi Individu Eks Psikotik Di UPT Rehabilitasi Sosial Eks Psikotik Provinsi Jawa Timur*, h. 4

menurut situasi lingkungan untuk mencapai kedewasaan.<sup>42</sup>

Syarat terjadinya interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial yaitu hubungan sosial antara individu satu dengan individu lain yang bersifat langsung, seperti dengan sentuhan, percakapan, maupun tatap muka sebagai wujud aksi dan reaksi. Sedangkan komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain memberikan tanggapan atau tindakan tertentu.

b. Karakteristik Sosial

Menurut Gerungan bahwa sosial memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik sosial dapat ditinjau dari berbagai segi interaksi yang dilakukan manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial secara individu, secara kelompok dengan kelompok. Karakteristik sosial dalam model interaksi sosial tersebut adalah sebagai berikut:

1) Interaksi Antara Individu Dengan Individu

Interaksi ini terjadi karena hubungan masing-masing personil atau individu. Perwujudan dari interaksi ini terlihat dalam bentuk komunikasi lisan atau gerak tubuh, seperti berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap, atau saling bertengkar.

2) Interaksi Antara Individu Dengan Kelompok

Bentuk interaksi ini terjadi antara individu dengan

---

<sup>42</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:PT Bumi aksara, 2013), h. 49

kelompok. Individu memiliki kepentingan untuk berinteraksi dengan kelompok tersebut. Misalnya seorang guru memiliki hubungan dengan individu atau siswa di sekolah. Bentuk interaksi semacam ini juga menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan dengan kepentingan kelompok.

### 3) Interaksi Antara Kelompok dengan Kelompok

Jenis interaksi ini saling berhadapan dalam bentuk berkomunikasi, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya atau kepentingan individu dalam kelompok tersebut. Ini merupakan satu kesatuan yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok yang lain.<sup>43</sup>

Karakter sosial dalam nilai karakter toleransi, cinta damai, tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong menurut diknas:

- 1) Senang bekerjasama dengan teman
- 2) Mau membagi makanan atau mainan dengan teman
- 3) Selalu menyapa bila bertemu
- 4) Menunjukkan rasa empati
- 5) Senang berteman dengan siapa saja
- 6) Menghargai pendapat teman dan tidak memaksakan kehendak sendiri
- 7) Mau menengahi teman yang sedang berselisih
- 8) Senang berdiskusi dengan teman

---

<sup>43</sup>Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, Vol.1, No. 1, Juni 2017, h. 7

- 9) Senang menolong teman dan orang dewasa
- 10) Suka menenangkan teman yang merasa sedih atau takut
- 11) Senang memberi dukungan pada teman yang sedang bekerja
- 12) Dapat melakukan kebiasaan dalam menolong orang lain.<sup>44</sup>

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sosial

Menurut Hurlock faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu:

1) Keluarga

- a) Hubungan antar orang tua, antar saudara, antar anak dengan orang tua.

Hubungan anak dengan orangtua ataupun saudara akan terjalin rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang di tunjang oleh komunikasi yang tepat. Peran orang tua akan membimbing sang anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

- b) Urutan anak dalam keluarga (sulung/tengah/bungsu).

Urutan posisi anak dalam keluarga berpengaruh pada anak misalnya sang anak merupakan anak terakhir maka dipastikan sang anak selalu bergantung pada orangtua dan saudaranya. Jika hal ini terjadi akan berpengaruh pada tingkat kemandirian anak tersebut.

---

<sup>44</sup>Rahardjo, *Kurikulum 2013 (Aspek Perkembangan, Standar Perkembangan, Perkembangan Dasar, dan Indikator) Disadur dan Dikembangkan Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD*, h. 38-39



c) Jumlah keluarga.

Pada dasarnya jumlah anggota yang besar berbeda dengan jumlah anggota yang sedikit, maka perhatian, waktu dan kasih sayang lebih banyak tercurahkan, dimana segala bentuk aktifitas dapat ditemani ataupun dibantu. Hal ini berbeda dengan anak dengan keluarga yang besar.

d) Perlakuan keluarga terhadap anak.

Adanya perlakuan keluarga terhadap anak prasekolah secara langsung mempengaruhi pribadi dan gerakan sang anak, dimana dalam keluarga tertanam rasa saling perhatian, tidak kasar dan selalu merespon setiap kegiatan anak, maka dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang lebih baik dan terarah.

e) Harapan orang tua terhadap anak.

Setiap orangtua memiliki harapan mempunyai anak yang baik, cerdas dan terarah dalam masa depannya. Harapan orangtua adalah mempunyai anak yang memiliki perkembangan sesuai dengan pertumbuhannya. Artinya bahwa perkembangan anak pra sekolah yang sekolah bertujuan mempunyai arah sesuai perkembangannya.<sup>45</sup>

2) Faktor diluar keluarga

a) Interaksi dengan teman sebaya

---

<sup>45</sup>Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, h. 5

Setiap anak jika mempunyai perkembangan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau ditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.

b) Hubungan dengan orang dewasa diluar rumah

Jika seorang anak selalu bergaul dengan siapa saja maka anak dapat menyesuaikan lingkungan orang dewasa dimana anak tanpa rasa malu untuk berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa darinya.

c) Kemampuan untuk dapat diterima dikelompok

Anak-anak yang populer melihat kemungkinan memperoleh penerimaan kelompok lebih dipengaruhi kelompok, kurang di pengaruhi keluarga dibandingkan hubungan anak-anak yang pergaulannya dengan kelompok tidak begitu akrab. Anak-anak yang hanya melihat adanya kesempatan kecil untuk dapat diterima kelompok mempunyai motivasi kecil pula untuk menyesuaikan diri dengan standar kelompok.

d) Keamanan karena status dalam kelompok

Anak-anak yang merasa aman dalam kelompok akan lebih bebas dalam mengekspresikan ketidak cocokan mereka dengan pendapat anggota lainnya. Sebaliknya, mereka yang merasa tidak aman akan menyesuaikan diri sebaik mungkin dan

mengikuti anggota lainnya.<sup>46</sup>

e) Tipe Kelompok

Pengaruh kelompok berasal dari jarak sosial yaitu derajat hubungan kasih sayang diantara para anggota kelompok. Pada kelompok primer ( antara lain keluarga atau kelompok teman sebaya) ikatan hubungan dalam kelompok lebih kuat dibandingkan dengan pada kelompok sekunder (antara lain kelompok bermain yang diorganisasikan atau perkumpulan sosial) atau pada kelompok tertier ( antara lain orang-orang yang berhubungan dengan anak misalnya di dalam bus).

f) Perbedaan keanggotaan dalam kelompok

Dalam sebuah kelompok, pengaruh terbesar biasanya timbul dari pemimpin kelompok dan pengaruh yang terkecil berasal dari anggota yang paling tidak populer.

g) Kepribadian

Anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok di bandingkan dengan mereka yang memiliki kepercayaan pada diri sendiri yang besar dan yang lebih menerima diri sendiri.

h) Motif menggabungkan diri

Semakin kuat motif anak-anak untuk menggabungkan diri ( affiliation motive) yaitu, keinginan untuk diterima, semakin

---

<sup>46</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, h. 6

rentan mereka terhadap pengaruh anggota lainnya, terutama pengaruh dari mereka yang mempunyai status tinggi dalam kelompok.<sup>47</sup>

#### d. Pentingnya Sosial

Perubahan anak dari sifat egosentris ke sifat sosial sangat dipengaruhi oleh kesempatan bergaul yang diberikan orang tua. Melalui kesempatan bergaul khususnya dengan teman sebaya ini merupakan media bagi anak untuk proses sosialisasi terjadi. Melalui media ini anak banyak belajar memainkan perannya dalam masyarakat. Untuk itu sasaran pengembangan sosial anak difokuskan pada keterampilan sosial yang diharapkan dapat dimiliki anak. Keterampilan sosial tersebut antara lain:

##### 1) Keterampilan bercakap-cakap

Komunikasi adalah pertukaran pikiran dan perasaan. Pertukaran ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk bahasa, yaitu gerak tubuh, ekspresi wajah secara lisan atau lewat bahasa tulisan. Di antara semua bentuk bahasa, bahasa lisan adalah yang paling efektif. Ada dua hal yang harus dipenuhi dalam komunikasi. Pertama, anak harus menggunakan bentuk bahasa yang juga mempunyai arti bagi orang yang diajak dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal.

##### 2) Menumbuhkan *sense of humor*

---

<sup>47</sup>Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, Vol.1, No. 1, Juni 2017, h. 6

Pengembangan *sense of humor* bagi anak perlu diperhatikan. Anak yang memiliki rasa humor biasanya lebih disukai oleh teman-temannya. *Sense of humor* akan membantu anak mengembangkan kreativitas, berpikir divergen, imajinatif, menumbuhkan kepercayaan diri, memperluas pertemanan, serta terhindar dari stress.

3) Menjalin persahabatan.

Manusia adalah makhluk sosial dan kebersamaan dalam melakukan aktivitas sangat diperlukan dalam pergaulan. Tolong menolong antar sesama akan membuat seseorang merasa nyaman

4) Berperan serta dalam kelompok

Adaptasi seorang anak tidak semudah adaptasi orang dewasa. Biasanya seorang anak akan melihat situasi kegiatan yang sedang berlangsung. Apabila kegiatan itu menarik hatinya maka tanpa rasa malu anak itu akan langsung larut pada kegiatan tersebut tanpa melihat teman atau bukan, kenal atau tidak, perempuan atau laki-laki yang penting dia bisa mengekspresikan keinginannya

5) Memilih tata karma

Anak akan melihat dan meniru kebiasaan orang dewasa atau bahkan mungkin akan menuruti perintah orang dewasa. Orang tua, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekitarnya

sangat mempengaruhi sosialisasi anak dalam berperilaku. Sifat positif yang dimiliki orang dewasa khususnya dalam tata karma sangat membantu si anak untuk berperilaku baik, sopan dan hormat pada sesama.<sup>48</sup>

#### 4. Tanggung Jawab

##### a. Pengertian Tanggung Jawab

Menurut pendapat Muhammad Yaumi yang dimaksud tanggung jawab (*responsibility*) adalah suatu tugas atau kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas dengan penuh kepuasan (yang diberikan oleh seseorang, atau atas janji atau komitmen sendiri) yang harus dipenuhi seseorang, dan memiliki konsekuensi hukuman terhadap kegagalan.<sup>49</sup> Tanggung jawab pada taraf yang paling rendah adalah kemampuan seseorang untuk menjalankan kewajiban karena dorongan dari dalam dirinya, atau biasanya disebut dengan panggilan jiwa. Ia mengerjakan sesuatu bukan semata-mata karena adanya aturan yang menyuruh untuk mengerjakan hal itu. Tetapi, ia merasa kalau tidak menunaikan pekerjaan tersebut dengan baik, ia merasa sesungguhnya ia tidak pantas untuk menerima apa yang selama ini menjadi haknya.

Menurut Sudarsono dan Soegeng berkembangnya rasa tanggung jawab ditandai dengan usaha serta jerih payah anak untuk

---

<sup>48</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, h. 136 -137

<sup>49</sup> Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter (Landasan, Pilar & Implementasi)*, h. 72

melakukan segala sesuatunya dengan baik dan benar. Setiap langkah serta sikap yang mereka ambil hampir dipastikan selalu telah melalui perhitungan yang matang. Semua ini mereka lakukan dalam usaha untuk mewujudkan citra diri yang baik guna memenuhi harapan-harapan orang tua terhadap mereka.

Suharjono menyatakan bahwa tanggung jawab merupakan sikap yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Oleh sebab itu, seseorang yang memiliki sikap tanggung jawab dapat diamati dari perilaku atau perbuatannya.<sup>50</sup>

Selanjutnya Flanagan dan Faison dalam Laura E. Berk, menyebut bahwa tanggung jawab merupakan gabungan rumit antara kognisi, emosi, dan perilaku. Tanggung jawab akan tumbuh jika anak memiliki dorongan visi yang kuat. Dorongan visi biasanya lahir karena keterkaitan emosi yang dalam juga pemahaman yang cukup terhadap realitas, serta keinginan untuk berbuat sesuatu dan keterampilan untuk menggapai tujuan.<sup>51</sup>

Berdasarkan tiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah kemampuan untuk menerima dan melakukan semua tugas dan kewajiban serta menerima segala konsekuensi dengan penuh kesadaran dan kerelaan akan perubahan

---

<sup>50</sup>Ramiyati, dkk, *Peningkatan Tanggung Jawab Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk*, Vol. 4, No. 1, Januari 2015, h. 2

<sup>51</sup>Elfi Yuliani Rochmah, *Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajaran*, Vol. 3, No. 1, Juli 2016, h. 43

tingkah laku secara permanen yang berhubungan dengan kegiatan belajar yang dihasilkan dari pengalaman dan latihan individu.<sup>52</sup>

b. Karakteristik Tanggung Jawab

Dengan demikian, karakteristik tanggung jawab yang perlu dimiliki dan ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari adalah:

- 1) Melakukan sesuatu yang seharusnya dilakukan. Seseorang yang memiliki tanggung jawab sadar tugas dan kewajiban yang harus dilakukan.
- 2) Selalu menunjukkan ketekunan, kerajinan, dan terus berusaha dalam belajar. Dalam meraih sebuah kesuksesan perlu diupayakan dengan tekun dan telaten sehingga akan membiasakan diri untuk pantang menyerah.
- 3) Selalu melakukan yang terbaik untuk dirinya dan orang lain. Anak yang bertanggung jawab akan menunjukkan sikap totalitas dalam melaksanakan segala tugas yang diberikan.
- 4) Selalu disiplin dan mengontrol diri dalam keadaan apapun saat belajar. Anak yang memiliki kedisiplinan dan kontrol diri yang baik memiliki kemampuan untuk mengendalikan dirinya sendiri secara sadar agar menghasilkan perilaku taat dan patuh dengan norma dan nilai-nilai sosial, sehingga tidak merugikan orang lain sesuai dengan tanggung jawabnya.

---

<sup>52</sup>Triana Erningsih, *Hubungan Percaya Diri Dan Tanggung Jawab Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Ma Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019*, (Surakarta: Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Tarbiyah), h. 23



- 5) Selalu mengkaji, menelaah, dan berpikir sebelum bertindak. Tanggung jawab yang tinggi terhadap belajar akan menimbulkan sikap kehati-hatian pada anak sehingga dapat menghindarkan dari hal-hal yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.
- 6) Mempertimbangkan dan memperhitungkan semua konsekuensinya dari perbuatan. Tanggung jawab anak adalah belajar. Anak harus dapat mempertimbangkan keputusan yang diambil dan siap menerima akibat dari tindakan yang dilakukan.<sup>53</sup>

Berikut Indikator karakteristik tanggung jawab anak usia dini menurut diknas:

- 1) Selalu datang tepat waktu
- 2) Dapat memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sesuatu
- 3) Menggunakan benda sesuai dengan fungsinya
- 4) Mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya
- 5) Berusaha mentaati aturan yang telah disepakati
- 6) Tertib menunggu giliran
- 7) Menyadari akibat bila tidak disiplin<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter (Landasan, Pilar & Implementasi)*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016), h. 74-75

<sup>54</sup> Budi Rahardjo, *Kurikulum 2013 (Aspek Perkembangan, Standar Perkembangan, Perkembangan Dasar, dan Indikator) Disadur dan Dikembangkan Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD*, (Samarinda : Pasca Sarjana Mulawarman, 2013), h. 38

### c. Jenis-Jenis Tanggung Jawab

Menurut Tirtoraharjo tanggung jawab berdasarkan wujudnya terdiri dari 3 jenis, yaitu:

#### 1) Tanggung jawab terhadap diri

Tanggung jawab terhadap diri sendiri yaitu manusia sebagai makhluk individu memiliki kepribadian yang utuh, dalam bertindak laku, dalam menentukan perasaan, dalam menentukan keinginannya, dan dalam menuntut hak-haknya. Individu yang memiliki tanggung jawab harus berani menanggung tuntutan kata hati. Seorang siswa yang memiliki keinginan untuk mendapatkan nilai yang baik maka dia harus menanggung konsekuensi yaitu belajar dengan maksimal.

#### 2) Tanggung jawab individu kepada masyarakat

Tanggung jawab individu kepada masyarakat yaitu manusia selain sebagai makhluk individu juga sebagai makhluk sosial, dimana antara satu dengan yang lain saling bergantung dan tidak dapat hidup sendiri. Manusia dalam berfikir, bertindak, berbicara, dan segala aktivitasnya, terikat oleh masyarakat, lingkungan dan Negara. Maka dari itu segala tingkah laku ataupun perbuatannya harus dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat. Tanggung jawab kepada masyarakat juga menanggung tuntutan-tuntutan berupa sanksi-sanksi dan norma-

norma sosial, misalnya seperti cemoohan masyarakat, hukuman penjara, dan lain-lain.

### 3) Tanggung jawab kepada Tuhan

Tanggung jawab kepada Tuhan yaitu, manusia yang ada di dunia ini tidaklah muncul dengan sendirinya, namun ada yang menciptakan yaitu Tuhan YME. Makhluk ciptaan Tuhan wajib mempercayai, mengimani dan melaksanakan segala kewajiban dan menjauhi segala larangan sesuai dengan ajaran yang dianut. Manusia harus berani mempertanggungjawabkan segala tindakan yang telah dilakukan sebagai konsekuensi diri terhadap Tuhan.<sup>55</sup>

#### d. Pentingnya Tanggung Jawab

Menurut Rahmagari dan Septiana bahwa tanggung jawab membentuk beberapa hal sebagai berikut :<sup>56</sup>

##### 1) Hasil kerja yang bermutu

Individu yang bertanggung jawab dalam melaksanakan suatu tugas yang disepakatinya, maka akan menyelesaikan tugasnya sampai tuntas dan berkualitas baik.

##### 2) Kesiediaan menanggung resiko

Individu yang terikat menyadari bahwa tindakan-tindakannya

---

<sup>55</sup>Mega Aria Monica, Ruslan Abdul Gani, *Efektivitas Layanan Konseling Behavioral Dengan Teknik Self-Management Untuk Mengembangkan Tanggung Jawab Belajar Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016*, Vol. 3, No. 1, Mei 2016, H. 174

<sup>56</sup>Triana Erningsih, *Hubungan Percaya Diri Dan Tanggung Jawab Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Ma Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019*, (Surakarta: Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Tarbiyah), h. 32-33

sejak membuat keputusan menerima tugas, merencanakan, dan melaksanakan tugas mengandung resiko positif maupun negatif.

3) Pengikatan diri pada tugas

Individu yang bertanggung jawab sadar akan adanya keterkaitan antara diri secara keseluruhan dengan tugas yang diembannya. Individu yang bersangkutan tidak akan melarikan diri bila menemui masalah dan akan memecahkannya.

4) Memiliki prinsip hidup

Seorang individu yang bertanggung jawab dalam mengambil keputusan selalu dilandasi oleh prinsip yang dianutnya, tujuannya dan sejauh mana tugas-tugas itu memberi makna pada hidupnya.

5) Kemandirian

Kemandirian mencakup kemampuan individu untuk membuat keputusan secara mandiri, selain sadar akan tugas dan kewajiban juga sadar akan hak-hak yang harus didapat dalam melaksanakan tugasnya sampai tuntas.

6) Keterkaitan sosial

Kemampuan individu untuk membuat keputusan yang bertitik tolak pada kesejahteraan diri sendiri juga norma-norma sosial yang bertujuan demi kesejahteraan orang lain. Setiap tindakan akan diperhitungkan dan kemungkinan untuk mengantisipasi dampaknya.

Individu yang bertanggung jawab dalam melaksanakan suatu tugas yang disepakatinya, maka akan menyelesaikan tugasnya sampai tuntas dan berkualitas baik. Sikap tanggung jawab menjadikan anak menanggung dorongan hatinya untuk melaksanakan segala tugas dan kewajibannya sebagai seorang anak yaitu belajar. Anak bisa berkomitmen untuk membiasakan diri dalam belajar dengan baik serta disiplin di sekolah dan di rumah, dan lingkungan masyarakat.<sup>57</sup>

## **B. Tinjauan Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu tentang Generasi Alpha.

1. Thompson Augusto Dos Reis, dengan judul “*Study On The Alpha Generation And The Reflections Of Its Behavior In The Organizational Environment*”. Pada jurnal ini persoalan yang dikaji adalah menganalisis perilaku generasi Alpha yang berfokus pada keluarga dan lingkungan sekolah melakukan proyeksi tentang bagaimana karakteristik ini dapat mempengaruhi organisasi lingkungan hidup. Informasi dan proyeksi statistik menguntungkan pelajaran yang ditujukan untuk tema ini dan anggota yang berpartisipasi dan item organisasi. Penelitian ini diterapkan pada tiga kelompok yang berbeda: guru sekolah, orang tua dan anak-anak

---

<sup>57</sup>Triana Erningsih, *Hubungan Percaya Diri Dan Tanggung Jawab Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Ma Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019*, (Surakarta: Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Tarbiyah), h. 34

dari generasi Alpha yang 414 anggotanya berkontribusi kumpulan data penelitian. Hasil yang disajikan telah menunjukkan bahwa generasi ini disusun oleh individu dengan karakteristik perilaku berfokus pada kreativitas, dinamika, kepemimpinan, dan koneksi yang kuat dengan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa susunan ini akan bertanggung jawab atas pilihan dan karier profesional mereka di masa depan, yang mana sebagian besar akan berorientasi pada profesi kepemimpinan, otonomi pengambilan keputusan, dan yang terkait dengan teknologi. Lingkungan keluarga dan sekolah perlu beradaptasi dengan para profesional baru ini. Mencari penghargaan dan ketenaran profesional akan diperluas.<sup>58</sup>

2. Tatik Widaningsih, dkk, dengan judul “Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alfa:Sebuah Telaah.” Pada jurnal ini persoalan yang dikaji adalah kemajuan teknologi dari masa ke masa secara akumulatif telah mendorong terjadinya revolusi industry dan perbedaan karakteristik generasi. Revolusi industri dan perbedaan generasi ini menuntut dunia pendidikan turut memperbaiki sistem mutunya secara dinamis. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai muara awal pendidikan menjadi salah satu aspek penting yang disorot. Di era Revolusi 4.0 PAUD terutama dipersiapkan untuk Generasi Alpha yang lahir setelah tahun 2010. Studi ini menelaah lebih lanjut sejumlah literatur untuk menganalisis tantangan dan peluang PAUD di era

---

<sup>58</sup>Thompson Augusto Dos Reis, *Study On The Alpha Generation And The Reflections Of Its Behavior In The Organizational Environment*, Vol 6, September 2018, h. 9

Reformasi Industri 4.0, dengan memperhatikan kebutuhan Revolusi Industri 4.0, karakteristik generasi Alpha dan penilaian kualitas pembelajaran global menurut PISA. Dari kajian, PAUD perlu dipersiapkan lebih lanjut agar dapat merespon revolusi tersebut sekaligus mengangkat kualitas pendidikan nasional di dunia global. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan antara lain: menanamkan sistem nilai, kemampuan berpikir kritis dan berinovasi, peningkatan kompetensi dan apresiasi guru, personalisasi pembelajaran dan penggunaan teknologi.<sup>59</sup>

3. Erfan Gazali, dengan judul “Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0.” Pada jurnal ini persoalan yang dikaji adalah pesantren sebagai lembaga pendidikan berbasis agama yang memiliki tugas pokok yaitu transmisi ilmu-ilmu dan pengetahuan Islam, pemeliharaan tradisi Islam, dan reproduksi (calon-calon) ulama telah dihadapkan pada tantangan perubahan zaman dan karakter generasi yang hidup pada masa sekarang. Kajian ini bersifat deskriptif eksploratif yang menganalisis tantangan pesantren dalam aspek pendidikan dan dakwah di era revolusi industri keempat (RI 4.0) dan kehadiran peserta didik dari generasi alfa dengan segala karakteristik mereka sebagai penduduk asli digital. Tulisan ini menggunakan teori kategorisasi generasi oleh Bencsik, Juhász, & Horváth-

---

<sup>59</sup>Tatik Widaningsih, dkk, *Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alpha : Sebuah Telaah*, Vol. 2, No. 1 , 2019, h. 315

Csikós, revolusi industri oleh Schwab, K.i-scoop. dan kajian pesantren oleh Azra, Jamhari, dan Ahmad.<sup>60</sup>

Kegunaan tinjauan peneliti terdahulu yang dikenal umum adalah untuk membuktikan bahwa (penelitian yang diusulkan) belum pernah dilakukan sebelumnya. Pembuktian keaslian penelitian ini bersumber pada pengkajian terhadap penelitian-penelitian yang pernah dilakukan. Bukti dicari bisa saja berupa kenyataan bahwa belum pernah ada penelitian yang dilakukan dalam permasalahan itu. Dalam penelitian yang akan dihadapi sering diperlukan pengacuan terhadap prosedur dan hasil penelitian yang pernah ada. Kehati-hatian perlu ada dalam pengacuan tersebut. Suatu penelitian mempunyai lingkup keterbatasan serta kelebihan dan kekurangan. Evaluasi yang tajam terhadap kelebihan dan kekurangan tersebut akan berguna terutama dalam memahami tingkat kepercayaan hal-hal yang diacu.

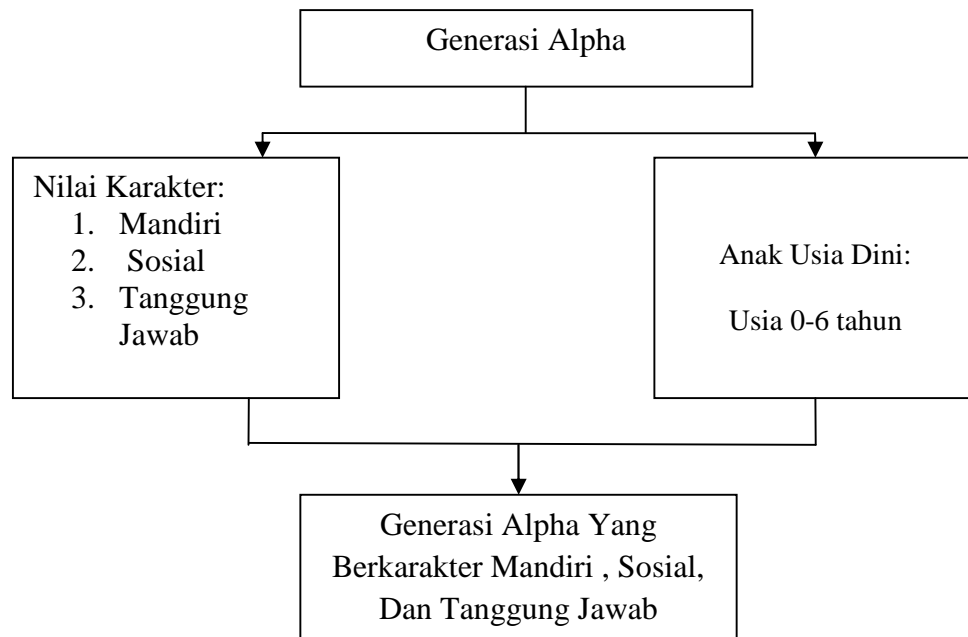
Persamaan dari penelitian diatas adalah menjelaskan secara umum tentang generasi Alpha pada bagian-bagiannya masing-masing. Dan perbedaan dalam penelitian ini adalah pada metode penelitan yang dilakukan serta teori dan cara sudut pandang peneliti yang berbeda. Adapun penelitian ini difokuskan pada “Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri , Sosial, dan Tanggung Jawab.”

---

<sup>60</sup>Erfan Gazali. ” *Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0*”. Vol 2, No. 2, Februari 2018, hlm 94



### C. Kerangka Teoritik



Dalam tantangan menghadapi perilaku anak pada Generasi Alpha, beberapa teori telah ditetapkan sebagai acuan mendidik anak Generasi Alpha agar dapat menghadapi tajamnya dampak negatif digital. Dengan adanya teori mandiri, sosial, dan tanggung jawab untuk membantu meluruskan tahap perkembangan anak agar tidak menyimpang. Dengan adanya teori-teori tersebut, akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam apa yang sebenarnya anak Generasi Alpha butuhkan.

Pada landasan teori diatas dapat dipahami bahwa Generasi Alpha harus dilatih sikap mandiri, sosial, dan tanggung jawab demi menciptakan kedewasaan secara utuh pada setiap individu. Perlu adanya perhatian khusus untuk anak usia dini Generasi Alpha dalam kesehariannya. Perhatian, pengawasan, bahkan bimbingan penuh akan membentuk moral dan berkarakter mulia pada anak usia dini. Karena karakter merupakan sifat alami

bawaan yang dimiliki manusia untuk melakukan tindakan yang bermoral. Sifat alami itu diimplementasikan dalam tindakan nyata dan mengarah pada hal yang positif seperti jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya.<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Vol. 1, No. 2, Juni 2016, h. 25

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian literatur atau penelitian kepustakaan, yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.<sup>1</sup> Penelitian ini sumbernya meliputi bacaan-bacaan tentang teori, penelitian, dan bermacam jenis dokumen (misalnya, biografi, Koran, majalah). Dengan mengenali beberapa media cetak tersebut, kita akan memiliki banyak informasi tentang latar belakang yang menyebabkan kita peka terhadap fenomena yang kita teliti.

Penelitian kepustakaan adalah ingin menemukan berbagai teori, hukum, dalil, prinsip, pendapat, gagasan dan lain-lain yang dapat dipakai untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang diteliti. Penelitian kepustakaan digunakan juga untuk memecahkan problem penelitian yang bersifat konseptual teoritis, baik tentang tokoh pendidikan atau konsep pendidikan tertentu seperti tujuan, metode, dan lingkungan pendidikan. Penelitian ini biasanya menggunakan pendekatan sejarah, filsafat, semiotik, filologi, dan sastra.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 2008), h. 3

<sup>2</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Bengkulu: Fakultas Tarbiyah&Tadris IAIN Bengkulu, 2015), h. 14

Penelitian kepustakaan atau yang dikenal *library reaserch* masuk kedalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* daripada *generalisasi*.<sup>3</sup>

Penelitian kepustakaan adalah aktifitas yang pasif, statis, dan bias. Ditinjau dari tujuan dilakukannya penelitian, justru seharusnya penelitian kepustakaan menjadi menarik jika hal-hal yang bersifat kontradiktif, unik atau anomali ditemukan dalam bahan pustaka yang diteliti.<sup>4</sup> Dalam konteks penelitian kepustakaan, maka data-data diambil dari eksplorasi bahan-bahan pustaka dikaji secara holistik, kemudian dianalisis berdasarkan kerangka berfikir atau teori tertentu/paradigma filosofis yang melandasi, selanjutnya menggunakan pendekatan tertentu sesuai tujuan penelitian yang ingin dicapai.<sup>5</sup>

Berdasarkan tipologinya, pendekatan yang dapat digunakan dalam melakukan analisis penelitian kepustakaan dapat diklasifikasikan, antara lain sebagai berikut :

#### 1) Perspektif Antropologis, Perspektif Sosiologis dan Penelitian Sejarah

---

<sup>3</sup> Sugiono. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabet, 2018), h. 9

<sup>4</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Malang : Literasi Nusantara, 2008), h. 2

<sup>5</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan*, h. 25

- 2) Praktik Interpretatif, Riset Biografi, dan Riset Sejarah
- 3) Hermeneutika
- 4) Studi tentang Artefak

Semua pendekatan dapat digunakan dalam penelitian kepustakaan dengan cara memindahkan dengan setting alamiah di lapangan ke dalam buku-buku atau bahan kepustakaan sesuai tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan hermeneutika yaitu mencari dan menemukan sumber yang diperlukan.<sup>6</sup>

## **B. Data dan Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif *literer* atau studi kepustakaan, maka data yang diambil dari berbagai sumber tertulis sebagai berikut :

### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer merupakan data subyek utama dalam studi *literatur* atau kepustakaan. Data primer penelitian, yaitu :

- a. *The ABC of XYZ* karya Mark McCrindle
- b. *Understanding Generation Alpha* karya Victoria Turk
- c. *Millennial Finance* karya Edwin Santoso

### **2. Sumber Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data penunjang yang berkaitan dengan pokok masalah. Data sekunder dari penelitian yaitu:

- 1) *Digital Parentthink* karya Mona Ratuliu

---

<sup>6</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan*, h. 36-50

- 2) *Raising Children In Digital Era* karya Elizabeth Santosa
- 3) *Mendidik Anak Di Era Digital* karya Yee-Jin Shin
- 4) *Pesantren Di Antara Generasi Alpha Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0* karya Erfan Gazali
- 5) *Penanaman Nilai Kemandirian Pada Anak Usia Dini* karya Atik Yuliani. I, dkk
- 6) *Perancang Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alpha* karya Marissa Leviani. I, dkk
- 7) *Komunikator Politik Berdasarkan Teori Generasi* karya Mirza Shahreza
- 8) *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini* karya Putri Hana Pebriana
- 9) *Komunikator Politik Berdasarkan Teori Generasi* karya Mirza Shahreza
- 10) *Psikologi Keluarga* karya Achmad Mubarak
- 11) *Pendidikan Anak Dalam Keluarga Di Era Digital* karya Isnanita Noviya Andriyani
- 12) *Pembelajaran Blended Learning Matematika Di Era Generasi Alpha* Karya Nurul Istiqomah
- 13) *Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital* karya Stephanus Turibius Rahmat
- 14) *Study On The Alpha Generation And The Reflections Of Its Behavior In The Organizational Environment* karya Thompson Augusto Dos Reis

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam rangka mendapatkan data yang akurat untuk mendukung penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data yang akurat untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yakni metode dokumentasi, yaitu mencari dan mempelajari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, jurnal, surat kabar, majalah, notulen rapat dan sebagainya karena literatur yang diteliti tidak terbatas.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk menjawab pokok masalah dan adapun langkah-langkah yang di tempuh penelitian ini ; diadakan penelitian kepustakaan terhadap data primer, mengumpulkan data-data, selanjutnya dideskripsikan data atau teori yang diteliti, dan dilakukan analisa.

### **D. Teknik Keabsahan Data**

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkannya sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data, di bagi menjadi beberapa macam yaitu:

1. *Triangulasi sumber*, langkah pengecekan kembali data-data yang diperoleh dari informan dengan cara menanyakan kebenaran data atau informasi kepada informan yang satu dengan informan yang lainnya antara kepala sekolah, guru, dan pengawas sekolah,

2. *Triangulasi metode*, dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda.
3. *Triangulasi waktu*, waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data.
4. Pengambilan data harus disesuaikan dengan kondisi narasumber.
5. *Triangulasi teori* yaitu penggunaan sejumlah perspektif atau teori dalam menafsir seperangkat data.

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah triangulasi teori.<sup>7</sup>

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis (harfiah uraian, pemilahan) ialah upaya sistematis untuk mempelajari pokok persoalan penelitian dengan memilah-milahkan atau menguraikan komponen informasi yang telah dikumpulkan kedalam bagian-bagian atau unit-unit analisis. Data di analisis dengan menggunakan dua metode yaitu metode deduktif dan metode induktif.

1. Metode deduktif adalah cara analisis dari kesimpulan umum generalisasi yang diuraikan menjadi contoh konkrit untuk memperoleh teori dalam mendidik anak pada Generasi Alpha.
2. Metode induktif adalah fakta-fakta diuraikan terlebih dahulu untuk merumuskan suatu kesimpulan. Metode ini digunakan untuk gambaran secara utuh tentang mendidik Generasi Alpha dan dari beberapa sumber buku atau jurnal dan beberapa data lain yang bersangkutan.

---

<sup>7</sup>Sendang Sejati, *Hirarki Kebutuhan Menurut Abraham H. Maslow dan Relevansinya Dengan Kebutuhan AUD Dalam Pendidikan Islam*. (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, 2018), h. 55



## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Sejarah Generasi Alpha

McCrimdle adalah sebuah organisasi penelitian sosial dari Australia, dalam makalahnya menjelaskan bagaimana sebutan Generasi Alpha terbentuk. Pada tahun 2005 di Amerika Serikat, daftar sebutan nama alfabet sudah habis dipakai, maka ilmuwan melihat huruf Yunani untuk digunakan sebagai sebutan, yang kemudian diikuti oleh para sosiolog dalam memberi nama generasi. Karena sebagian besar ahli demografi pada saat itu sedang sibuk membuat profil Zed muda (sebelum menamai Generasi Alpha). Analisis generasi ini telah beralih dari tahap pondasi ke konsolidasi, sehingga membentuk sistem pelabelan yang lebih dapat diprediksi. Ada konsensus mengenai tema alphabet Generasi X, Y, Z, kemungkinan besar generasi baru akan dikenal sebagai Generasi Alpha.<sup>1</sup>

Mereka yang lahir secara global dari 2011-2025 telah kami beri label Generasi Alpha. Pelabelan nama ini juga sesuai dengan Teori Generasi milik Strauss dan Howe's dimana diprediksi Generasi Alpha akan menghabiskan masa kecilnya pada titik kejayaannya karena telah melewati krisis teorisme, resesi global, perubahan iklim, issue mengenai

---

<sup>1</sup>Marissa Leviani. *I, dkk.* "Perancang Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alpha", vol. 1, no. 12, h. 2

kekurangan pangan atau kenaikan harga rumah juga sudah mereda. Jika hal itu terjadi, generasi ini akan memulai hidup dengan tahap yang baru, dengan realitas baru.<sup>2</sup>

Dalam survei yang dilakukan oleh tim McCrindle mengenai sebutan yang cocok setelah generasi Z, juga di dapati Alpha adalah nama yang cocok. Bagi banyak orang, jawaban logis dari pertanyaan tersebut adalah kembali ke awal yaitu Generasi A atau Generasi Alpha. Label nama tersebut juga merupakan harapan untuk generasi selanjutnya dengan awal yang baru dan positif untuk semua orang. Menurut Mark McCrindle generasi ini dianggap sebagai generasi millennium yang sesungguhnya, ia lahir dan terbentuk sepenuhnya di abad 21, dan generasi pertama yang dalam jumlah besar yang akan terlihat di abad ke-22. Itulah mengapa dia menamainya Generasi Alpha.

Istilah lain yang digunakan untuk menggambarkan generasi ini adalah “digital native”, julukan ini berdasarkan istilah yang disematkan oleh Prensky, yang melihat siswa masa sekarang sebagai Gen-N (Net/jaringan) atau Gen-D (digital). Lebih dari itu sebagai Digital Native atau penduduk pribumi yang sangat memahami digital komputer, permainan video dan internet.

Bennet et al, menganggap para digital native sebagai generasi yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dengan teknologi informasi

---

<sup>2</sup> Marissa Leviani. *I, dkk.*” *Perancang Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alpha*”, vol. 1, no. 12, h. 2

canggih, yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Perbedaan-perbedaan juga sangat terasa dalam harapan dan pengalaman mereka.<sup>3</sup>

Secara defenisi generasi Y, Z, dan Alpha sama-sama dikenal sebagai digital native atau generasi digital (lahir dan besar di era digital), namun masing-masing generasi tersebut kenal dengan internet pada tingka umur yang berbeda. Generasi Y sebagai generasi digital native pertama mengenal internet di masa remaja dan dewasa awal, sedangkan generasi Z adalah mereka yang mengenal internet di masa kanak-kanak. Kemudian generasi Y dan Z inilah yang melahirkan Generasi Alpha, dimana sejak lahir mereka sudah hidup di dunia dengan perkembangan teknologi yang pesat. Generasi digital lebih mengetahui teknologi dibandingkan generasi yang lebih tua dari zamannya.

Pada generasi ini juga, McCrindle memprediksi bahwa Tiongkok dan India akan menjadi pusat perhatian dunia dikarenakan kedua Negara tersebut memiliki pertumbuhan penduduk yang pesat terutama untuk Generasi Alpha. Tiongkok sendiri baru saja menanggalkan kebijakan satu anak yang dianutnya selama 35 tahun, sehingga memberi potensi bagi Generasi Alpha di Negara tersebut untuk bertumbuh dengan pesat secara jumlah.<sup>4</sup>

Pengaruh perkembangan media teknologi dalam kurun waktu 15 tahun mempengaruhi perkembangan anak. Ada delapan aspek perkembangan anak yang akan terpengaruh oleh penggunaan digital:

---

<sup>3</sup>Edwin santoso, *Millennial Finance*, ( Jakarta : PT. Gramedia, 2017), h. 11-12

<sup>4</sup> Edwin santoso, *Millennial Finance* , h. 11-12

a. Perkembangan motorik

Anak yang memasuki usia balita memiliki tugas perkembangan yang perlu mereka capai dalam aspek motorik halus dan kasar. Misalnya, pada usia ini anak diharapkan sudah dapat menulis namanya dengan baik dan benar (motorik halus), mengancingkan bajunya, secara mandiri (motorik halus), menangkap bola (motorik kasar), dan sebagainya.

Pastinya kemampuan ini tidak hadir secara instan, melainkan harus dilatih dan diasah setiap saat. Namun, sayangnya kecenderungan anak yang memainkan gadget secara berlebihan membuat mereka jadi kehilangan waktu untuk melakukan permainan yang melibatkan fisik. Alhasil, banyak yang mengeluhkan kalau anak zaman sekarang tulisan tangannya kurang rapi, mengalami kesulitan pada pengaturan keseimbangan tubuh, dan lain-lain.

Pengaruh gadget pada perkembangan motorik anak memang sangat luar biasa. Hal ini terlihat salah satunya dari berkurangnya fokus anak di kelas. Atau, ada juga kasus anak yang terlalu aktif bermain tidak terarah. (*Ungkapan kata Ibu Wahyu, salah satu guru TK Al-Ikhlas, Jakarta, mengenai pengaruh gadget pada perkembangan motorik anak*).

Beberapa kali saya melihat fenomena ini dan dari hasil diskusi dengan orang tua, saya menyimpulkan kalau penyebabnya adalah karena anak terlalu banyak bermain gadget atau overdosis saat bermain

gadget. Saya menyarankan para orang tua untuk melatih motorik kasar anak-anak mereka dengan berbagai kegiatan fisik, misalnya berenang, main futsal, taekwondo, atau bahkan menari. Kegiatan-kegiatan fisik ini sangat efektif ini sangat efektif bagi anak yang semula memiliki keluhan dari sisi motorik kasar.

b. Perkembangan fisik

Konsumsi media televisi dan gadget membuat anak betah berlama-lama di depan layar. Menyibukkan diri dengan digital kadang membuat anak-anak menjadi enggan melakukan aktivitas fisik. Padahal, beraktivitas fisik bisa mendatangkan banyak manfaat. Selain menghindarkan anak dari obesitas yang bisa menjadi sumber penyakit, beraktivitas fisik juga bisa melepaskan hormone endorphin yang dapat mendatangkan perasaan senang dan nyaman sehingga membuat seseorang berenergi.<sup>5</sup>

Beberapa rekomendasi lamanya waktu menatap layar untuk memfasilitaskan anak dengan gadget yang dikeluarkan oleh Ikatan Dokter Anak di Amerika Serikat (American Academy of Pediatrics/AAP) berikut ini:

- Anak di bawah 18 bulan sama sekali tidak diperkenankan menggunakan gadget, kecuali untuk aplikasi video chatting. Itupun hanya untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dengan orang tua atau kakek-neneknya. Apabila ingin mengenalkan media digital bagi

---

<sup>5</sup>Mona Ratuliu, *Digital Parentink*, (Jakarta Selatan: Penerbit Noura, 2018), h. 30-32

anak berusia 18-24 bulan maka dengan program dengan kualitas baiklah yang diperkenankan, dan penggunaannya dengan pengawasan penuh orang tua.

- Batasi menatap layar maksimal satu jam per hari pada anak usia 2-5 tahun. Orang tua tetap harus menemani dan membimbing anak-anaknya.
- Anak berusia di atas enam tahun ke atas diberikan batasan waktu yang tegas dalam menggunakan media digital, di luar waktu “wajib” seperti sekolah, melakukan aktivitas fisik mengerjakan tugas sekolah, menunaikan tanggung jawab di rumah, dan tidur malam.
- Waktu makan dan berkendara adalah saat mutlak tidak boleh menggunakan gadget. Kamar tidur juga merupakan lokasi yang bebas gadget.
- Ajarkan anak bersosialisasi secara bijaksana dan menghargai orang lain, baik daring (online) maupun luring (offline).<sup>6</sup>

c. Perkembangan moral

Orang tua harus memastikan apa yang anak akses dan tonton setiap hari, karena saat ini anak dengan mudah terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Misalnya, games yang memperlihatkan adegan kekerasan, tindakan kriminalitas, menyakiti orang lain, baik disengaja ataupun tidak, bahkan perbuatan asusila. Bayangkan kalau anak-anak terpapar konten-konten tersebut akan

---

<sup>6</sup> Ratuliu, *Digital Parentink*, h. 33

terpatri dalam otaknya dan terbawa hingga mereka dewasa. Bukan tidak mungkin mereka akan mempraktikkan apa yang mereka lihat selama ini.<sup>7</sup>

d. Perkembangan sosial

Anak yang terlalu sibuk dengan media digital memiliki kecenderungan malas bersosialisasi. Mereka lebih akrab dengan teman di media sosial yang saat ini semakin marak. Namun, intensitas mengobrol secara langsung jadi semakin berkurang. Padahal, bertatap muka tetap dibutuhkan agar anak dapat mempelajari mimik dan bahasa tubuh lawan bicaranya.

Terkesan sepele, namun kemampuan bersosialisasi dan membentuk koneksi ternyata dapat mempengaruhi kesejahteraan emosi serta psikis seseorang. Dalam bersosialisasi, anak jadi bisa mempelajari respons emosinya terhadap perilaku orang lain. Begitu juga sebaliknya, anak bisa mempelajari dan mengobservasi reaksi orang lain. Dengan begitu, anak jadi belajar mawas diri terhadap diri dan lingkungannya.<sup>8</sup>

e. Perkembangan identifikasi gender

Derasnya arus informasi seiring dengan hadirnya TV maupun internet membuat kita menjadi semakin mudah mendapatkan bermacam informasi, termasuk di antaranya gambaran mengenai peran gender di lingkungan kita. Sayangnya, semakin lama semakin banyak tayangan

---

<sup>7</sup> Ratuliu, *Digital Parentink*, h. 4

<sup>8</sup> Ratuliu, *Digital Parentink*, h. 35

maupun konten yang secara sadar maupun tidak telah menyajikan pergeseran nilai peran gender wanita dan pria yang sesungguhnya.

f. Perkembangan bahasa

Ada banyak sekali aplikasi bahasa yang bisa kita unduh di *smartphone* ataupun tablet pintar sehingga bisa belajar bahasa asing kapan dan dimana saja. Karena internet juga, informasi yang berasal dari satu belahan dunia bisa dibaca dan nikmati di detik yang sama dengan penduduk di belahan bumi lain.

Namun, penggunaan gadget yang terlalu dini pada anak bisa menyebabkan keterlambatan bicara atau *speech delay*. Hal ini disebabkan anak lebih sering mendengarkan suara dan menonton dari gadget. Mereka biasanya jarang berinteraksi langsung dengan orang terdekatnya. Akhirnya, anak lebih banyak mendengar kosakata pasif yang tidak membutuhkan respons atau komentar darinya.<sup>9</sup>

g. Perkembangan neurologi

Menurut ilmuan, perkembangan saraf-saraf otak manusia terbentuk sangat cepat sejak bayi hingga mencapai maksimum usia remaja 14 tahun. Saraf-saraf otak ini terbentuk dari banyaknya informasi dari luar yang diserap oleh panca indra lalu diproses oleh otak. Semakin banyak dan semakin sering informasi yang diserap oleh anak sehingga berkembanglah sambungan saraf-saraf ini dengan kukuh.

---

<sup>9</sup> Mona Ratuliu, *Digital Parentink*, (Jakarta Selatan: Penerbit Noura, 2018), h. 34-36



Saat ini ada banyak aplikasi maupun tayangan yang bertujuan untuk memperkenalkan bermacam informasi pada anak-anak. Baik berupa games di aplikasi smarhphone, tablet pintar, maupun tayangan-tayangan edukatif yang banyak di unggah di Youtube.

Namun, jangan lupa menstimulasi anak melalui gadget maupun televisi tetap harus sesuai dengan menatap layar anak agar mereka berkesempatan untuk beraktivitas fisik, terutama luar ruangan.

#### h. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan pola pikir kritis dan logika berpikir. Biasanya, stimulasi pada aspek ini didapatkan dari proses pembelajaran lingkungan yang terjadi seiring berjalannya waktu. Dengan semakin maraknya media massa dan semakin canggihnya teknologi, kedua hal itu pun memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan pola pikir dan logika anak.

Film dan aplikasi games pendidikan marak bermunculan dengan kemasan menarik sehingga mampu menstimulasi pola pikir anak menjadi lebih baik. Anak-anak kini dapat belajar membaca, menulis, berhitung, ataupun keterampilan lain dengan cara yang lebih menyenangkan berkat teknologi dan media. Namun, tentunya harus tetap dalam pendampingan orang tua.<sup>10</sup>

Gadget juga memiliki dampak positif seperti saat mendampingi anak-anak mengerjakan pekerjaan rumah atau saat mereka bertanya

---

<sup>10</sup>Mona Ratuliu, *Digital Parentink*, (Jakarta Selatan: Penerbit Noura, 2018), h. 38-39

mengenai suatu hal yang tidak dikuasai oleh orang tua. Melalui gadget orang tua bisa mendampingi anak untuk mencari informasi bersama-sama. Gadget juga bisa membuat anak semakin kreatif.<sup>11</sup>

Jika anak tergolong yang memiliki mood yang cepat naik turun dan hiperaktif, pemberian gadget, atau media televisi terlalu lama tidak dianjurkan.<sup>12</sup> Orang tua dapat menggunakan media teknologi sebagai alat untuk memperkenalkan informasi baru bagi anak sejak dini. Salah satu contohnya tononan Baby Einstein dan metode memory flash card untuk mengaktivasi nalar bayi sudah tersedia dalam aplikasi gadget.<sup>13</sup>

Dampak positif video games bagi anak yaitu anak mengenal teknologi komputer dari permainan video games. Dalam hal ini anak belajar mengenal macam-macam tombol dan fungsi perangkat keras (hardware) dan lunak (software). Anakpun memahami aplikasi penggunaan teknologi komputer sesuai kebutuhan. Ada beberapa games di PC yang menawarkan kreativitas bermain dan berkreasi membuat kartu ucapan, komik dan sebagainya. Permainan ini membimbing anak dalam mendesain dan juga hingga menghasilkan printout hasil kreasinya. Kedua, permainan komputer dapat menjadi suatu latihan bagi anak dalam belajar mengikuti instruksi. Ketiga, mendidik anak untuk mengaplikasikan proses pemecahan masalah dan logika. Keempat, menjadi medium melatih keterampilan motorik halus.

---

<sup>11</sup> Ratuliu, *Digital Parentink*, h. 30-46

<sup>12</sup> Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015),

h. 7

<sup>13</sup> Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 40-43

Kelima, menjadi medium melatih keterampilan spasial (ruang). Keenam, membuka peluang bagi orang tua dan anak menghabiskan waktu bersenang-senang bersama. Jika dikonsumsi secara sehat, video games dapat menjadi medium mengekspresikan perasaan bahagia, melepas stress.

Pengaruh negatif video games bagi perkembangan dan perilaku anak jika dikonsumsi yaitu beberapa permainan video games yang dikonsumsi dalam jangka waktu panjang, khususnya yang mengandung kekerasan, terbukti meningkatkan perilaku agresif anak. Kedua, video games juga terbukti berpeluang meningkatkan isolasi sosial pada anak, karena seringkali anak bermain sendiri. Ketiga, penelitian oleh Gentile dkk. Yang mengamati anak meluangkan waktu untuk games secara berlebihan, dalam bidang akademis justru memiliki nilai-nilai rendah. Kelima, secara ilmu kesehatan, bermain terlalu banyak video games mempengaruhi kondisi kesehatan anak. Keenam, games di komputer yang dapat dimainkan secara online membuka risiko untuk berkomunikasi dengan para predator seksual.

a. Tantangan Generasi Alpha

Berikut tantangan yang akan dihadapi Generasi Alpha yang bersaing dengan robot dan teknologi menurut Victoria yaitu:

- 1. Technologies that will define Generation Alpha*
- 2. Devices will gain emotional intelligence*
- 3. Interaction with technology will become more physical*

4. *Experiences will be personalised to suit the individual*
5. *Increased data collection will fuel privacy risks*
6. *The need for technological literacy is greater than ever*<sup>14</sup>

b. Karakteristik Generasi Alpha

Karakteristik Generasi Alpha menurut Claude Diderich diperkirakan sebagai berikut:

- Tidak akan banyak mengirim pesan teks atau menggunakan email saat mereka dewasa
- Lebih menggunakan alat audio/ visual untuk berkomunikasi
- Sering memakai alat pendeteksi kesehatan sepanjang hari
- Beragam budaya karena meningkatnya pernikahan antar ras orang tua mereka
- Kurang melekat pada sejarah keluarga
- Percaya diri
- Terdepan secara teknologi
- Menjadi semakin urban
- Cenderung dipengaruhi oleh raksasa teknologi seperti Facebook, Google, dan Amazon
- Gamer yang bersemangat
- Kurang berinteraksi dengan rekan-rekan mereka kecuali melalui teknologi
- Bersifat praktis, bekerja dengan bantuan teknologi

---

<sup>14</sup> Turk, *Understanding Generation Alpha*, h. 23

- Mungkin mampu mengatasi kecanduan teknologi di awal kehidupan.<sup>15</sup>

### c. Cara Mendidik Generasi Alpha

Cara mendidik generasi Alpha yakni membuat peraturan soal internet, letakkan televisi di ruang publik, tidak memberikan ponsel atau perangkat digital pada usia dini, membatasi penggunaan perangkat digital, pasang pengaman di perangkat digital, mencontohkan perilaku teladan pada penggunaan perangkat digital, berbagilah pengalaman tentang digital dengan anak, Bicarakan dengan anak mengenai bahaya *online*.

## 2. Kasus Dampak Negatif Teknologi Pada Anak

Contoh kasus kali ini kasus diambil dari program berita Seputar Indonesia RCTI dalam segmen durasi singkat *Catatan Astri*. Saat itu pembawa acara Astri Megatari ingin meliput ingin meliputi suatu topik yang berkaitan dengan libur sekolah pada bulan Juli 2014. Pada akhirnya ditetapkan untuk membahas mengenai kecanduan terhadap video games dan internet.

Dalam wawancara tersebut hadir narasumber lain, anak laki-laki berusia 7 tahun bernama S dan ayahnya. S berwajah bulat, berkulit putih, dan memiliki rambut keriting. Tubuh S tergolong gemuk, bahkan cenderung obesitas dibandingkan dengan anak seusianya. S menceritakan hobinya bermain games online setiap hari. Perilaku inipun dikeluhkan oleh

---

<sup>15</sup>Claude Diderich, *Positive Alpha Generation*, (Zurich: Wiley), h. 317

ayah S saat menceritakan hobi anaknya. Ayah terlihat menyerah dan angkat tangan dalam menghadapi perilaku anaknya.

Sungguh pedih saya melihat kenyataan, orang tua dan anak sama-sama mengakui dan menyadari perilaku kecanduan, namun tak memiliki solusi untuk menghentikan perilaku tersebut. Mungkin saja orang tua S sudah mencoba berbagai cara melarang S bermain games online, namun tidak berhasil.<sup>16</sup>

Anak yang tidak bersemangat di dunia nyata bermain game dan membuat avatar di dunia maya demi meningkatkan kepercayaan diri. Jika yang di inginkan tidak berjalan lancar tentu saja anak akan sangat terluka dan syok. Dia akan semakin berkonsentrasi dan menjadi ketergantungan secara perlahan-lahan.

Sesekali saya mendengar berita yang menyebutkan bahwa ada anak yang meninggal dunia akibat bermain game selama sehari-hari. Namun, itu dianggap hal yang wajar. Saat kecanduan game, siapapun akan menghadapi risiko itu.<sup>17</sup>

Pada kasus “Saat Sakha berusia 3-4 tahun, dia tidak bisa lepas dari *gadget*. Kalau mau diajak berbicara susah sekali. Akhirnya, tampak kalau dia menjadi sulit berkomunikasi, tidak mampu mengekspresikan *mood* dan keinginannya. Selain itu, emosi Sakha juga meledak-ledak. Setelah berhasil menerapkan batas waktu yang jelas dalam bermain *gadget*,

---

<sup>16</sup> Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 82

<sup>17</sup> Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak Di Era Digital*, h, 94

komunikasi dengan Sakha jadi jauh lebih baik.” –Ayu, Ibu rumah tangga dengan 3 anak (Sakha 6 tahun, Shira 3 tahun, Sybil1 tahun).<sup>18</sup>

Dilanjutkan pada berita Kompas. Minggu, 28 Oktober 2018 | 13:55 WIB, wajah Sri Lestari tertekuk saat menceritakan kondisi putra semata wayangnya, Alfitra, yang dia anggap sudah kecanduan main *game*. Menurut Sri, prestasi akademik Afit memburuk dalam beberapa waktu terakhir. Aktivasnya hanya bermain *game* dan sering melalaikan kegiatan lain, bahkan hal dasar seperti mandi dan makan.

“Sampai malas mandi, badannya bau, malas sikat gigi. Papanya sampai *beliin* sabun yang sekalian bisa buat keramas juga,” kata Sri saat berbincang dengan *Kompas Lifestyle*, beberapa waktu lalu.

Karena khawatir, Sri dan suaminya hampir setiap sebulan sekali mengunjungi Afit di Purwokerto. Dari situ dia mendapati, kerap kali anaknya tak lagi punya baju bersih karena malas mencuci.

Kamarnya pun berantakan. Sang ibu juga yang selalu menggantikan seprai tempat tidur Afit serta menyapu atau mengepel lantai kamar kos setiap berkunjung.

Sri mengaku khawatir karena Afit lebih memprioritaskan membeli kuota internet untuk permainan *game online* ketimbang makan.

Beberapa perubahan perilaku juga dialami oleh Afit. Misalnya, melawan ketika disuruh melakukan kegiatan lain, termasuk beribadah. Padahal, menurut dia, kebiasaan itu sebelumnya tak pernah dilakukan Afit.

---

<sup>18</sup> Ratuliu, *Digital Parentink*, h. 35

“Lalu saya konsul dengan bapaknya. Ini kayaknya sudah kecanduan banget karena rawat diri sendiri saja sudah enggak bisa. Kami kan khawatir masa depan dia,” ucap Sri.

Ambil langkah beruntung suami Sri adalah pegawai di Pemerintah Provinsi DKI Jakarta di bagian perizinan kesehatan sehingga mudah mencari informasi soal pengobatan.

Dari kolega dokter, orangtua Afit mendapat rekomendasi untuk berkonsultasi dengan praktisi adiksi, dr Kristiana Siste Kurniasanti, SpKJ (K), dari Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM).

Sri mengaku lega ketika dr Siste mengatakan bahwa adiksi yang dialami putranya belum parah. Sebelumnya, dia sudah sempat berpikir untuk memindahkan kuliah Afit ke Jakarta agar aktivitasnya lebih mudah dikontrol.

Terlebih lagi, Sri mendapatkan informasi bahwa kategori kecanduan yang sudah berat bisa mempengaruhi seseorang sedahsyat narkoba. Dari tiga pertemuan bersama dr Siste, Afit diminta mengikuti serangkaian tes kemudian melakukan sesi tanya-jawab. Sesudah itu akan ada satu lagi tes final untuk memastikan perlu atau tidaknya pemberian obat.



Tulisan ini tak hanya tentang Afit. Ada banyak kasus serupa terjadi dan ternyata tak pandang usia, dari anak-anak hingga usia dewasa. Bukan berarti pula tak ada upaya untuk mencegah dan mengatasinya.<sup>19</sup>

TRIBUNJABAR.ID, CISARUA - Sejak tahun 2016, Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat (KBB), telah menangani ratusan pasien yang kecanduan bermain handphone baik itu bermain game online, browsing internet dan aplikasi yang lainnya.

Berdasarkan data RSJ Provinsi Jawa Barat hingga saat ini ada 209 pasien yang kecanduan main handphone. Mereka merupakan anak remaja mulai dari usia 5 hingga 15 tahun yang harus ditangani dengan cara rawat jalan, bahkan ada juga pasien yang harus dirawat inap.

Direktur RSJ Provinsi Jawa Barat, dr Elly Marliyani, mengatakan, untuk pasien yang harus rawat inap, pihaknya menyediakan 16 tempat tidur untuk pasien laki-laki, sedangkan untuk pasien perempuan digabungkan dengan pasien dewasa.

"Sejak tahun 2016 pemakaian tempat tidur untuk pasien anak yang kecanduan ponsel sudah lebih dari 60 persen jadi trennya memang ada kenaikan, secara keseluruhan totalnya ada 209 pasien," ujarnya saat ditemui di RSJ Cisarua, Selasa (15/10/2019).

Menurutnya, banyak pasien yang kecanduan handphone tersebut akibat banyak faktor, di antaranya gaya hidup anak zaman sekarang yang

---

<sup>19</sup>"Kecanduan Gadget dan Game Online itu Nyata", *Kompas.com*, 28 Oktober 2018, di akses pada 31 Desember 2019 dari <https://lifestyle.kompas.com/jeo/kecanduan-gadget-itu-nyata>

mudah mengakses hal negatif melalui handphone secara berlebihan. Nadia Oktora (orangtua anak korban kecanduan Gadget) mengaku pemberian Gadget pada anaknya hampir setiap hari.

“Pada saat TK dia sudah mengalami Buli, motorik halusnya juga terganggu, kebetulan juga dia mengalami *Speech Delay* karena terlalu sering melihat konten YouTube. Untuk anak seusia dia sekarang tujuh tahun dia belum bisa berbicara lancar. Nah, untung korban *bullying* itu karena dia kurang bersosialisasi dengan usianya karena hampir setiap hari dia tidak lepad dengan *gadgetnya*. Sudah hampir 2 tahun sudah melewati terapi untuk memperbaiki motorik halusnya itu.” Ujar Nadia.

"Itu sesuai karakteristiknya, kalau remaja biasanya ingin mencari informasi melalui handphone dan itu menjadi salah satu faktor juga. Jadi untuk sekarang banyak yang mengalami gangguan jiwa itu remaja," ucapnya.

Sub Spesialis Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja, RSJ Provinsi Jawa Barat, dr. Lina Budianti mengatakan, penyebab utama anak kecanduan handphone yang sudah ditangani RSJ Cisarua selama ini yaitu bermain game online secara berlebihan.

"Kalau dulu kan sulit anak bermain *game online* dan *browsing* internet melalui handphone, tapi untuk sekarang mereka sangat mudah untuk mengakses itu," katanya.

Dokter spesialis jiwa anak dan remaja, RSJ Provinsi Jawa Barat, menyebutkan bahwa untuk mengantisipasi dampak kecanduan *gadget* pada

anak, seharusnya orangtua membuat peraturan yang jelas pada anak dalam penggunaan *gadget*.

“Orang tua harus menerapkan aturan yang jelas pada anak karena paparan internet sulit dihindari. Jadi orang tua harus memberikan aturan yang jelas serta batasan yang jelas, kapan dia harus bermain itu dan berapa lama. Orang tua juga harus sering menjalin komunikasi dengan anaknya agar anak merasa nyaman saat berinteraksi dengan orangtuanya. Karena jika dia tidak merasa nyaman dengan berinteraksi dengan orangtua, dia bisa lari dengan hal-hal yang tadi seperti main game atau internet.” Ujar Lina Budianti. Ia mengatakan dalam satu pekan saja, pihaknya menangani 2 hingga 3 pasien yang kecanduan main handphone tersebut.<sup>20</sup>

### 3. Mandiri

Mandiri merupakan sikap dan perilaku dalam menyelesaikan sesuatu masalah tanpa bantuan orang lain. Artinya bahwa dalam menjalani kehidupan dapat mengerjakan sesuatu dan memutuskan masalah dengan sendiri. Contoh kecil jika anak mampu melakukan kegiatan makan, cuci tangan, mandi, atau pekerjaan kecil lainnya dengan sendiri, anak tersebut sudah mengarah pada pengertian mandiri.<sup>21</sup>

Islam mengajarkan untuk melakukan pekerjaan dengan mandiri.

Rasulallah juga memperhatikan dan membangun sifat mandiri pada anak

---

<sup>20</sup>Hilman Kamaludin, Waspada Game Online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua karena Kecanduan Main Handphone, *TRIBUNJABAR.ID*. 15 Oktober 2019. Di akses pada 31 desember 2019 dari Tribun <https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspada-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone>.

<sup>21</sup>Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Vol. 1, No. 2, Juni 2016, h. 24

agar dapat bergaul dengan teman atau masyarakat yang selaras dengan kepribadiannya. Dalam proses itulah, seseorang akan mampu mengambil manfaat dan pengalaman yang dihadapi serta menambah kepercayaan pada dirinya, sehingga dalam bersosialisasi dengan lingkungan memiliki keberanian, tidak manja, dan kedewasaan dalam menanggapi situasi. Ayat Al-Quran maupun hadist memerintahkan seorang muslim harus memiliki sifat-mandiri, tidak boleh meminta-minta bahkan mengandalkan belas kasihan orang lain.<sup>22</sup>

Kemandirian anak tak muncul dengan sendirinya, namun perlu sentuhan dari orang tua. Tujuannya tentu agar anak mengerti yang bermanfaat dan tidak bermanfaat bagi dirinya dan tidak menyusahkan lingkungan sekitar. Setiap orangtua tentu ingin anaknya menjadi dewasa dan dapat hidup mandiri, namun sayangnya hal ini tidak semudah membalikkan telapak tangan. Apalagi di jaman serba canggih ini kita selalu dimanjakan dengan berbagai fasilitas yang dapat membuat kita terlena. Selain itu tak sedikit orangtua karena ingin membuat anaknya bahagia selalu melayani anak mereka. Hal-hal sepele seperti menyiapkan kebutuhan sendiri seperti makan, minum, dan memakai pakaian sendiri, terkadang masih perlu bantuan orangtua atau asisten rumah tangga. Semua itu tidak salah, namun hal ini sebenarnya tidak selalu baik dalam proses mendidik mereka.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, Vol. 1, No. 2, Juni 2016, h. 20

<sup>23</sup>Denny Lubis, dkk., *Family Guide (Every Family Need it)*, (Jakarta:PT Ceria Creative Indonesia, 2017), h. 12

Seperti sabda Rasulullah yang di riwayatkan oleh Bukhari:

لَاعِبٌ وَلَدَكَ سَبْعًا وَأَدَبُهُ سَبْعًا وَصَا حَبِيبَهُ سَبْعًا ثُمَّ اجْعَلْ حَبْلَهُ عَلَى عَارِيهِ

“Bermain-mainlah dengan anakmu selama seminggu, didiklah ia selama seminggu, temanilah ia selama seminggu pula, setelah itu suruhlah ia mandiri”. (HR. Bukhari)<sup>24</sup>

Dalam surah Al-Mukminun ayat 62:

وَلَا تُكَلِّفُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا وَأَلَيْنَا كِتَابٌ يَنْصِقُ بِالْحَقِّ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ ﴿٦٢﴾

Artinya:“Kami tiada membebani seseorang melainkan menurut kesanggupannya, dan pada sisi kami ada kitab yang berbicara benar, dan mereka telah dianiaya”.

Ayat Al-Quran dan hadist tersebut menjelaskan bahwa setiap individu tidak pernah dipersulit dalam melakukan apapun, dan ditegaskan kepada orang tua unuk mengajarkan mandiri kepada anak. orang tua mempunyai andil yang besar dalam mendidik kemandirian anak. Artinya, perbuatan selama hidup harus dilakukan dengan mandiri dan tidak semua dilakukan harus dengan bantuan orang lain. Demikian ini merupakan bukti bahwa setiap orang memiliki tanggung jawab untuk melakukan segala hal dengan mandiri. Ayat dan hadits tersebut menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mendidik anak khususnya kemandirian, memiliki andil yang sangat besar. Upaya-upaya pun harus dilakukan orang tua setahap demi

---

<sup>24</sup> Nayla Muchisinati, *Hubungan Urutan Kelahiran Dalam Keluarga Dengan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Madinah Malang*, (Skripsi S1 Fakultas Psikologi UIN Malang), h. 54

setahap untuk mewujudkan kemandirian anak dapat terwujud dengan baik.<sup>25</sup>

#### 4. Sosial

Perkembangan sosial didefinisikan sebagai kemajuan yang progresif melalui kegiatan yang terarah dari individu dalam pemahaman atas warisan sosial dan formasi pola tingkah lakunya yang luwes. Hal itu disebabkan oleh adanya kesesuaian yang layak antara dirinya dengan warisan sosial itu.

Ada sebagian psikolog yang berargumentasi tentang perkembangan sosial yang telah ditemui semenjak manusia itu lahir. Sebagai contoh, anak menangis saat dilahirkan, atau anak tersenyum saat disapa. Hal ini membuktikan adanya interaksi sosial antara anak dan lingkungannya.<sup>26</sup>

Al-Qur'an bukan hanya menyebut manusia dengan sebutan insan yang bermakna makhluk psikologis, tetapi juga menyebut *annas* dan *unas* yang bermakna manusia sebagai makhluk sosial. Sangat banyak disebut dalam Al-Qur'an susunan kalimat yang menggunakan kata ganti *mutakallim ma'al ghair (jama')* seperti *laqad kafarna bikum* atau *bainana wa bainakum* atau *amna billah*, yang mengandung arti adanya perilaku sosial dan sikap sosial.<sup>27</sup>

Dalam Surah Al-Imran ayat 103 :

وَأَعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمْعًا وَلَا تَفَرَّقُوا ۗ وَآذِكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ

<sup>25</sup> Cahniyo Wijaya Kuswanto, *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*, h. 21

<sup>26</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:PT Bumi aksara, 2013), h. 48-49

<sup>27</sup> Achmad Mubarak, *Psikologi Keluarga*, (Malang : Madani, 2016), h 32

كُنْتُمْ أَعْدَاءً قَالَفَ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ بِنِعْمَتِهِ إِخْوَانًا وَ كُنْتُمْ عَلٰى شَفَا حُفْرَةٍ مِّنَ  
النَّارِ فَأَقْتَدَّكُمْ مِنْهَا ۗ كَذٰلِكَ يُبَيِّنُ اللّٰهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ ﴿١٣﴾

Artinya : "Dan berpegang teguhlah kamu semuanya pada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai-berai, dan ingatlah nikmat Allah kepadamu ketika kamu dahulu (masa jahilliyah) bermusuhan, lalu Allah mempersatukan hatimu, sehingga dengan karunia-Nya kamu menjadi bersaudara, sedangkan (ketika itu) kamu berada ditepi jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kamu dari sana. Demikianlah, Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu mendapat petunjuk."<sup>28</sup>

Ayat Al-Quran tersebut menjelaskan bahwa setiap individu memiliki sikap sosial. Dan janganlah bersifat acuh atau bermusuhan hingga terjadi pertikaian, karena hal tersebut adalah tidak bermanfaat. Orang tua atau pendidik hendaknya mengajarkan kepada anak-anak untuk saling menghormati satu sama lain. Dan ajak mereka untuk saling menjaga tali silaturahmi. Islam secara dasarnya adalah perdamaian. Sebagai agama yang melarang dan membendung sikap dan tindakan yang bisa menimbulkan atau menyebabkan perpecahan. Karena perbedaan bukan menjadi alasan untuk bertikai dan berpecah belah, melainkan sebagaimana dalam istilah al-Qur'an, adalah untuk saling mengenal satu sama lain.

---

<sup>28</sup>Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung:PT Diponegoro, 2010), h. 63

## 5. Tanggung Jawab

Rasa Tanggung Jawab adalah suatu pengertian dasar untuk memahami manusia sebagai makhluk susila, dan tinggi rendahnya akhlak yang dimilikinya.<sup>3</sup> Terkait rasa tanggung jawab, sebaiknya manusia melandasi anggapannya dengan mengakui kenyataan bahwa manusia dalam hubungan yang sempit dan luas memerlukan satu sama lain untuk mewujudkan nilai-nilai kehidupan yang dirasanya baik dan menunjang eksistensi dirinya. Rasa tanggung jawab kemudian berkembang bukan hanya pada tataran personal, namun selalu dikaitkan dengan hubungan dengan orang lain, sehingga dapat dibuat dalam sistem hukum, bahkan hukum pidana. Seseorang yang terhubung dengan pihak-pihak lain tidak bisa lepas dari rasa tanggung jawab yang melekat pada dirinya.<sup>29</sup>

Sikap tanggung jawab sangat penting diajarkan kepada anak, karena kelak akan mempengaruhi kualitas kepribadiannya ketika dewasa nanti, dalam menjalani kehidupannya di masyarakat. Tanggung jawab itu berkaitan dengan menerima konsekuensi dari apa yang telah kita perbuat, atau merupakan suatu keharusan untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang bertanggung jawab berarti dapat dipercaya dan diandalkan.

Anak perlu ditumbuhkan semangat, keinginan dan kepekaannya untuk bertanggung jawab, bukan dibebani secara terus menerus dengan berbagai tanggung jawab. Tanggung jawab tidak dapat dan tidak boleh dipaksakan kepada anak, karena tidak akan dapat bertahan lama dan

---

<sup>29</sup>Elfi Yuliani Rochmah, *Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajaran (Perspektif Psikologi Barat Dan Psikologi Islam)*, Vol. 3, No. 1, Juli 2016, h. 1



kontraproduktif. Penanaman tanggung jawab pada anak harus dimulai sejak dini, baik sebelum tamyiz (bisa membedakan mana yang berbahaya dan mana yang tidak) maupun setelah tamyiz. Sesuai dengan usia dan perkembangan berbagai keterampilannya (motorik kasar dan halus, berbahasa dan sebagainya). Jika pada diri anak sudah terbangun sikap tanggung jawab serta rasa bangga mengemban tanggung jawab, maka ia akan mampu melaksanakan berbagai bentuk tanggung jawab yang menjadi kewajibannya.<sup>30</sup>

Seperti yang dijelaskan dalam surah Al-Muddatstsir ayat 38 :

كُلُّ نَفْسٍ مِّمَّا كَسَبَتْ رَهِيْنَةٌ ﴿٣٨﴾

Artinya : "Setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya".<sup>31</sup>

Ayat Al-Quran tersebut menjelaskan bahwa setiap individu memiliki pertanggungjawaban dalam setiap perbuatannya. Orangtua, terutama ibu, harus sabar dalam membimbing anaknya untuk bertanggung jawab. Ajari anak tanggung jawab secara perlahan-lahan, dengan pembiasaan setiap hari yang sesuai usia dan kemampuannya. Metode kekerasan dapat memojokkan dan menjatuhkan mental anak, sehingga tumbuh menjadi anak yang keras kepala dan kikir. Timbul dampak negatif pada sisi fisik anak, dan menumbuhkan sikap melawan

---

<sup>30</sup>Elfi Yuliani Rochmah, *Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajar (Perspektif Psikologi Barat Dan Psikologi Islam)*, Vol. 3, No. 1, Juli 2016, h. 47-48

<sup>31</sup>Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung:PT Diponegoro, 2010), h. 576

dan agresif pada perilaku anak.

## **B. Analisis Data**

### **1. Peran Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab**

#### **a. Bagi Orang Tua**

Dalam pengertian psikologis, keluarga adalah sekumpulan orang yang hidup bersama dalam tempat tinggal bersama dan masing-masing anggota merasakan adanya pertautan batin sehingga terjadi saling mempengaruhi, saling memperhatikan, dan saling menyerahkan diri.<sup>32</sup>

Pandangan terhadap anak ditentukan oleh bagaimana orang mengajar dan mengasuh mereka. Apabila seseorang membaca tentang berbagai pendapat mengenai anak, usahakan untuk memperoleh penjelasan dan usahakan untuk mengubah apa yang menjadi keyakinan.<sup>33</sup>

Keluarga juga merupakan lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap anak-anak. Ketika anak-anak bersikap kasar atau suka bermain kekerasan, maka pertama kali yang harus diselidiki adalah lingkungan keluarganya. Tidak menutup

---

<sup>32</sup> Moh. Shocib, *Pola Asuh Orang Tua (Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri)*, (Jakarta : Rineka, 1998), h. 77

<sup>33</sup> Soemiarti. P, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2009), h . 47-

kemungkinan sikap kasar yang ada di dalam diri anak merupakan pengaruh dari tradisi kekerasan yang ada di dalam sebuah keluarga.<sup>34</sup>

Dikatakan sebagai lembaga pendidikan yang pertama karena komunitas keluarga dipandang sebagai pembentuk awal kepribadian dan pemikiran, membangun naturalisasi sosial, tradisi, norma, kebiasaan, dan etos dalam diri anak yang akan terus mewarnai hidupnya di masa-masa yang akan datang. Anak-anak secara langsung maupun tidak langsung, disadari ataupun tidak akan meniru apa yang akan dilakukan oleh orang tuanya baik ucapan, perilaku, maupun tindak-tanduknya, sehingga menjadikan seluruh anggota keluarga itu sebagai cermin yang nyata dan sebuah teladan baginya. Maka, jiwa dan kepribadian anak sebenarnya sudah terbentuk dalam keluarga.

Selanjutnya, selain berperan dalam pembentukan perilaku, keluarga juga merupakan pihak yang paling utama dalam pembentukan kognitif anak-anak. Keluargalah yang pertama kali mengajarkan anak-anak tentang bagaimana berbahasa, menyerap nilai-nilai serta keterampilan yang lain.<sup>35</sup>

Sejak lahir seorang anak sudah memiliki berbagai kebutuhan seperti kebutuhan fisiologis: makan, minum, kebutuhan rasa aman, rasa kasih sayang, kebutuhan dihargai dalam suasana hubungan yang stabil, dan menyenangkan. Memberikan penghargaan dan

---

<sup>34</sup> Leslie Retno. A, *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta:INDeS, 2016), h. 56-57

<sup>35</sup> Leslie Retno. A, *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*, h. 16-18

pujian begitu penting, saat anak melakukan perbuatan yang baik. Hal ini memberikan kepercayaan terhadap kemampuan dirinya. Anak belajar mandiri, memiliki rasa tanggung jawab yang sejak kecil ditanamkan dalam pribadi anak.

Mengasuh, membina, dan mendidik anak di rumah merupakan kewajiban bagi setiap orang tua dalam usaha membentuk pribadi anak. Dengan menjaga dan melindungi serta menanamkan rasa kasih sayang kepada anak-anaknya agar kelak anak-anak tersebut dibekali dengan rasa kasih sayang terhadap sesamanya.<sup>36</sup>

Menghindari bahaya cyber pada anak, tunjukkan wewenang Anda sebagai orang tua. Lakukan hal ini secara bijaksana dan lembut. Tunjukkan bahwa Anda tetap orang tuanya walau hubungan Anda dengannya terjalin seperti sahabat. Sebagai orang tua, Anda berhak mengambil keputusan akhir tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan keamanan anak. Anda berhak mengetahui siapa saja temannya, dimana ia berada, dan apa yang sedang dilakukannya.

Berikanlah contoh yang baik pada anak. Orang tua adalah yang pertama kali akan dicontoh anak dirumah. Jika ingin anak berperilaku baik, Anda juga harus melakukan hal yang sama.

Pasang pengaman di komputer atau televisi. Saat ini tersedia banyak software yang bisa digunakan untuk mencegah dibukanya

---

<sup>36</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2010), h. 87-88

situs negatif di internet. Pasanglah software itu dirumah sebagai pengaman.

Kontrol “*password*” internet. Jangan berlakukan sistem otomatis pada sambungan internet di rumah, melainkan terapkan sistem manual. Saat anak masih kecil, yang boleh mengetahui *password* ini hanyalah Anda dan suami. Ganti *password* secara teratur supaya keamanan terjaga.

Letakkan komputer dan televisi di ruang publik. Maksudnya, ruangan yang dipakai bersama-sama anggota keluarga lain, misalnya ruangan keluarga. Dengan demikian, Anda bisa mengawasi apa saja yang sedang di tonton atau di akses anak. Hindari memberikan komputer atau televisi pribadi sepanjang anak belum membutuhkannya. Namun, jika ia memilikinya, Anda harus mengetahui *password* komputer atau akun jaringan sosialnya supaya tetap bisa melakukan pengawasan terhadap anak.<sup>37</sup>

Kalau anak memang membutuhkan ponsel, berikan ponsel yang paling sederhana, tanpa kamera, video, ataupun internet. Ponsel seperti itulah yang ia butuhkan saat ini. Katakan padanya bahwa fungsi utama ponsel adalah untuk berkomunikasi. Jika memerlukan internet, ia bisa gunakan komputer dirumah.

Dampingi saat menonton televisi atau menggunakan internet, terutama untuk yang masih kecil. Sebaiknya Anda memegang

---

<sup>37</sup>Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 24

remote kontrolnya. Setiap kali muncul adegan yang kurang pantas, segera ganti salurannya dan tunjukkan ketidaksukaan Anda. Tujuannya agar anak menjadi terbiasa dan tahu bahwa yang seperti itu memang tidak pantas. Ia pun tak akan tertarik pada hal-hal semacam itu meskipun sedang tidak berada dalam pengawasan Anda. Lakukan tindakan yang sama pada media lain. Ketika ia sudah lebih besar, Anda bisa berdiskusi soal seks dan memberikan penjelasan lebih mendalam.

Orang tua dihimbau untuk rajin memonitor jenis permainan yang dimainkan oleh anak. Jangan meletakkan video games di dalam kamar anak Dan disiplinkan waktu dalam bermain video games ataupun online games. Lalu pastikan anak bermain jenis permainan yang sesuai dengan usianya.

Sesekali luangkanlah waktu untuk bermain bersama anak sekali waktu untuk anak. Berikan variasi bermain padanya dan tidak membatasi diri dengan satu atau dua macam. Pastikan anak juga memiliki variasi aktivitas bermain seperti membaca buku, berolah raga, dan berinteraksi dengan anak lain. Lakukanlah Observasi perilaku anak jika ia berperilaku lebih agresif terhadap kakak atau adiknya setelah bermain video games. Jika ia melakukan permainan yang positif dan merangsang kemampuan akademiknya artinya, permainan tersebut memberikan manfaat untuk dirinya.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup>Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 33

Batasi waktu bermain video games jika melihat dirinya meluangkan waktu lebih sedikit membuat pekerjaan rumah, dan jika nilai akademiknya menurun, jangan takut untuk menyita video games anak. Dan batasi waktu bermain video games anak jika melihat dirinya meluangkan lebih banyak waktu untuk berdiam diri, duduk, dan menolak terlibat dalam aktivitas berolahraga. Serta batasi waktu bermain video games anak jika ia menampilkan gejala ketergantungan, berperilaku cemas, marah, dan tidak tenang jika bermain video games.<sup>39</sup>

Hal yang perlu dilakukan orang tua jika anak terindikasi kecanduan games online. Pertama, membicarakan masalah ini dengan anak. Orang tua perlu mendiskusikan semua dampak negatif dan positif dari perilaku ini . Kemudian mintalah anak untuk membuat komitmen bersama agar terbebas dari kecanduan games online.

Kedua, orang tua perlu mengajak anak membuat sebuah kesepakatan aturan mainan, dan konsekuensi dalam proses mengurangi perilaku kecanduan ini secara bertahap.

Ketiga, mengimplementasikan aturan main dan konsekuensi dan memonitor prosesnya. Catatan, jika orang tua bekerja, dapat mengajak PRT di rumah untuk memonitor perilaku anak selama di rumah.

---

<sup>39</sup> Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 53-59

Dr. Kimberly Young pada pertengahan tahun 1990-an sudah mulai memperhatikan efek dari perkembangan media, dan teknologi yang sangat cepat terhadap perkembangan anak. Pada tahun 1996, ia menulis mengenai adiksi terhadap internet sebagai suatu fenomena gangguan mental yang baru muncul ke permukaan.<sup>40</sup>

Strategi yang bermanfaat bagi orang tua dalam mendorong penggunaan teknologi yang tepat dan aman, yaitu mematuhi nilai-nilai abadi (misalnya rasa hormat, kejujuran, kerja keras) yang diakui sebelum era digital, menggunakan teknologi dalam kegiatan partisipatif (misalnya mendongeng), menetapkan kontrak teknologi keluarga, pemantauan aktif konten digital dan waktu penggunaannya, dan menjadi model peran dalam penggunaan teknologi, yang tujuan akhirnya adalah memberi informasi kepada orang tua yang percaya diri dalam menggunakan perangkat teknologi dengan anak-anak tanpa mengorbankan aktivitas fisik, eksplorasi kehidupan nyata, dan interaksi pribadi.<sup>41</sup>

Cara menjadikan anak lebih mandiri, sosial, dan bertanggung jawab:

1) Memulai pada saat anak masih kecil

Seiring dengan bertambah usia anak untuk bisa memahami, berilah dia kepercayaan untuk membantu Anda. Anda bisa memulainya dengan sesuatu yang kecil seperti membersihkan pampers dan memasukkan air ke dalam botol. Anak-anak

---

<sup>40</sup> Elizabeth Santosa, *Raising Children In Digital Era*, h. 83

<sup>41</sup> Isnanita Noviya Andriyani. "Pendidikan Anak Dalam Keluarga Di Era Digital". Vol 7, No. 1, Juli 2018, hlm 790



memiliki suatu keinginan untuk menolong, bahkan anak usia di bawah dua tahun ingin melakukan sesuatu untuk menolong orang tuanya. Anda bisa memberi semangat anak Anda melalui sesuatu yang kreatif yang biasa dikerjakan oleh anak kemudian memberinya penghargaan guna meningkatkan harga dirinya.

## 2) Jangan menolong dengan hadiah

Jangan memberikan anak hadiah sebagai pengganti pertolongan. Anda harus membangun keinginan anak untuk membantu Anda tanpa melalui pemberian hadiah sehingga muncul rasa empati dalam diri anak. Anda harus mengajarkan kepada anak keinginan untuk berbagi dengan semua. Ketika anak mendapatkan hadiah sebagai imbalan atas pertolongan yang diberikan, anda harus mengajari anak untuk memfokuskan, pada apa yang telah didapat oleh anak Anda sebagai pengganti dari apa yang telah anak berikan. Tapi, ini bukan berarti Anda berlepas tangan untuk membantunya. ini tidak dipersepsikan sebagai sebuah “pembayaran”. Ini yang harus Anda lakukan.

Setelah anak melakukan sesuatu untuk Anda, katakan “saya sangat menghargai apa yang telah anda lakukan untuk ibu dan ibu juga ingin melakukan sesuatu yang indah untuk kamu. Ibu akan menelpon ayah untuk membelikan kamu film yang ingin kamu lihat”. Ketika Anda memberikan hadiah untuk anak Anda dengan cara ini, tunjukkan bahwa hadiah ini adalah bentuk

penghargaan atas pertolongan yang diberikan anak dan bukan membayar hasil kerja anak.

3) Biarkan konsekuensi alamiah menyelesaikan kesalahan anak anda

Kita tidak ingin anak menderita bila kita memberi cara pemecahan terhadap kesalahan yang dibuat oleh anak. Tetapi, apabila orang tua melindungi anak dari konsekuensi yang akan diperolehnya maka sama dengan menyuruh anak untuk melakukan kesalahan yang lebih besar.

Tujuan kita sebagai orang tua adalah mengajarkan kepada anak untuk menjadi anak yang baik, anak yang bertanggung jawab. Ketika anak membuat kesalahan, biarkan anak Anda untuk belajar menjadi bertanggung jawab terhadap perilaku dan kesalahannya.

4) Ketahui ketika anak berperilaku bertanggung jawab

Setiap orang menyukai pengakuan. Ketika anak Anda menggunakan pakaian yang dianggapnya pantas maka berilah semangat kepada anak Anda untuk memakainya dikemudian hari.

5) Jadikan tanggung jawab sebagai sebuah nilai dalam keluarga

Diskusikan tentang tanggung jawab dengan anak Anda, biarkan anak mengetahui sesuatu yang Anda anggap bernilai. Biarkan anak melihat anda bertanggung jawab, dan anak Anda akan belajar banyak dari apa yang dilakukan dari pada apa yang menreka dengar. Jadilah anda sebagai modelnya.

6) Berikan anak anda izin

Biarkan anak mengambil keputusan dengan uang yang dimilikinya pada saat anak masih kecil. Anak akan membuat kesalahan, tetapi jangan menghentikan pemberian uang Anda kepada anak. Ini akan memberi pelajaran kepada anak tentang apa yang akan terjadi jika anak menghamburkan uangnya. Semua ini akan menjadi pembelajaran disaat anak nanti hidup di masyarakat.

7) Berikan kepercayaan pada anak

Ini barangkali cara yang sangat penting untuk menjadikan anak Anda bertanggung jawab. Anak tidak subjektif, tetapi mereka memandang dirinya dari lingkungan sekitar yang merespon kepadanya. Bila Anda melihat anak Anda sebagai pribadi yang bertanggung jawab, dia akan tumbuh sesuai dengan harapan Anda. Disisi lain, bila anda menyuruh anak, biarkan anak memahami instruksi Anda, anak akan bisa memenuhi harapan Anda. Bila Anda yakin bahwa anak mampu menjaga komitmen dan berperilaku bertanggung jawab, anak akan menjadi pribadi yang bertanggung jawab.<sup>42</sup>

8) Biarkan anak melakukan pekerjaannya sendiri

Walapun hasil pekerjaannya kuran sempurna tetaplah hargai. Terkadang orang tua tidak sabar dengan proses anak,

---

<sup>42</sup> Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter (Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 180-182

sehingga membantunya dengan cara berlebihan. Seperti mempersiapkan perlengkapan mandi, sekolah, dan tugas lainnya. Walaupun hasilnya tidak sempurna, biarkanlah anak melakukan tugasnya sendiri untuk menuju kemandirian. Walaupun sekedar mengikat tali sepatu atau mengancingkan baju.

9) Berikan pujian atas usaha mereka

Ketika anak melakukan tugasnya sendiri, berikanlah apresiasi positif atas usahanya. Dia akan merasa sangat dihargai dan mendorongnya melakukan hal yang lebih baik. Pujian juga meningkatkan kepercayaan diri anak.

10) Berikanlah tanggung jawab kepada anak

Berikanlah tanggung jawab kepada anak menyangkut keperluannya sendiri sesuai dengan usianya dan telah disepakati bersama dengannya. Seperti membersihkan mainan sendiri, mandi sendiri, makan sendiri, membersihkan tempat tidur,

11) Bersikap disiplin

Orang tua adalah cerminan bagi anak. Orang tua harus lebih disiplin dari anak agar dapat mempercepat proses kemandirian pada anak. Jika orang tua tidak telaten dan lalai maka akan memperlambat proses kemandirian anak. Kedisiplinan orang tua merupakan kunci keberhasilan membentuk jika kemandirian pada anak.

12) Mengajak anak berdiskusi

Dengan berdiskusi mereka akan mengerti konsekuensi yang telah diambil. Berikanlah mereka pertanyaan dan nasehat tentang berbagai hal dalam keseharian mereka. Ini adalah salah satu cara membantu anak lebih dewasa dan bertanggung jawab dengan apa yang telah mereka pilih.

13) Ajarkan anak kepedulian sosial

Ajarkanlah anak peka dan peduli terhadap lingkungan sekitar. Sekali ajaklah anak ketempat panti asuhan atau ke tempat pendidikan anak berkebutuhan khusus. Berikanlah penjelasan pada anak tentang urgensi kepedulian sosial. Dengan demikian anak belajar lebih bisa mensyukuri berbagai anugerah Allah yang di berikan.

14) Mengajak anak merancang masa depan

Biarkan anak merancang dan memberikan gambaran dengan cita-cita dimasa depan mereka. Berikanlah mereka apresiasi bahwa mereka pasti dapat meraih cita-cita selama ingin bekerja keras dan rajin belajar.

Yang membedakan orang tua zaman sekarang dan orang tua zaman dulu adalah orang tua zaman dulu mungkin tidak perlu belajar parenting seperti orang tua zaman sekarang. Namun, kondisi perkembangan zaman yang kian pesat ini menuntut orang

tua zaman sekarang untuk terus belajar menjadi orang tua yang selalu bisa mendampingi anak dalam kondisi apapun.<sup>43</sup>

b. Bagi Pendidik

Pendidik adalah orang yang secara langsung memberikan, mengarahkan, membina peserta didik atau anak didik. Pendidik atau yang lebih dikenal dengan sebutan guru. Guru dan anak didik adalah dua sosok manusia yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Pada hakikatnya, guru dan anak didik itu bersatu.

Guru adalah cerminan pribadi yang mulia. Figur guru yang mulia adalah sosok guru yang rela menyisihkan waktunya demi kepentingan anak didik, menasehati anak didik, membantu kesulitan anak didik, dalam segala hal yang bisa menghambat aktivitas belajarnya, merasakan kedukaan anak, bersama-sama dengan anak didik pada waktu senggang, bercanda dan bersenda gurau disekolah, di luar jam kegiatan interaksi edukatif di kelas, bukan hanya duduk di kantor dengan dewan guru, dan membuat jarak dengan anak didik.

Seorang pendidik atau guru wajib memahami banyak teori mengenai apa saja hal-hal yang berkenan dengan kebutuhan anak. seorang pendidik harus mengetahui pemikiran-pemikiran, ide-ide, atau opini-opini yang sedang berkembang dimasanya. Pendidik harus mengetahui hal-hal apa saja yang menyimpang dari ajaran agama. Supaya seorang guru dapat mencari solusi dan mengantarkan mereka

---

<sup>43</sup> Mona Ratuliu, *Digital Parentthink*, h. 21-23

kepada pendidikan yang penuh etika dan moral sesuai yang dimaksudkan dalam syari'at agama.

Sebagai pendidik berikanlah informasi tentang dunia digital. Peringatkan kepada anak-anak tentang dampak negatif penggunaan digital serta beri tahu pada mereka tentang dampak positifnya juga. Ajarkanlah kepada mereka bahwa semuanya tidak harus menggunakan perangkat digital.

Ada beberapa hal berikut ini usaha pendidik untuk mengembangkan potensi anak yakni sedikit usul dari beberapa cara yang ada untuk mempromosikan mengenai adanya suatu pertumbuhan di dalam kemampuan mandiri, sosial, dan tanggung jawab yaitu:

1. Untuk menggali kemampuan sosial anak, pendidik dapat menyediakan sudut berhias dimana anak-anak dapat berdanan dan untuk memainkan berbagai peran. Seragam yang sederhana seperti celemek dan topi dapat membantu anak-anak untuk menyelidiki tentang peran yang baru. Tiga dan empat kebutuhan yang lain memerlukan bantuan dari keluarga anak-anak yang lebih tua memerlukan penyangga yang lebih baik untuk memerankan peranan yang lebih besar yang ada di dalam masyarakat
2. Untuk menggali kemampuan mandiri anak, pendidik dapat mendorong anak-anak untuk membuat keputusan sebayak mungkin dalam bermain bebas, izinkan anak untuk memilih dan

melakukan sesuatu. Dalam kegiatan di suatu hari, seperti musik, atau bercerita, dorong juga anak untuk memilih salah satu lagu atau cerita. Dan sebaiknya selagi bisa anak melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain kecuali terdesak.

3. Untuk menggali kemampuan tanggung jawab anak, pendidik dapat melatih anak untuk membereskan peralatan yang telah digunakan bersama-sama. Dalam kegiatan ini anak dilatih bertanggung jawab yaitu setelah bermain atau belajar harus membereskannya kembali.<sup>44</sup>

## **2. Analisis Karakter Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab**

Perangkat digital adalah perangkat yang menciptakan ketergantungan yang cukup parah dan seolah belum bisa dipisahkan dari anak-anak yang sedang berkembang dalam pola disiplin dan kontrol diri. Lebih parah lagi, mental mereka bisa rusak jika berfokus kesana. Mereka lebih cepat tumbuh besar dibandingkan anak-anak zaman dulu, tetapi jiwa mereka lambat berkembang. Perangkat digital seperti ini telah menjadi penyebab anak-anak yang “matang semu” belakangan ini.

Pengalaman anak usia dini yang ia dapatkan akan menjadi modal untuk di kehidupan selanjutnya. Penting diketahui semua orang, terutama orang tua dan guru yang ingin menyelamatkan anak dan generasi penerus bangsa dari ancaman bahaya era digital. Disinilah pentingnya mendidik Generasi Alpha untuk menjalankan kehidupan

---

<sup>44</sup>Farida Mayar, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*, Vol. 20, No. 3, November 2013, h. 463



selanjutnya. Dengan menanamkan sikap mandiri, sosial serta tanggung jawab, anak akan mampu menghadapi tantangan di masa depan. Karena semakin maju teknologi, akan semakin rendah sikap mandiri, sosial dan tanggung jawab.

Kemandirian merupakan suatu hal yang penting dan harus dimiliki setiap manusia agar manusia tidak selalu bergantung kepada orang lain. Sedangkan kepedulian adalah merasakan kekhawatiran tentang orang lain atau sesuatu. Dan tanggung jawab merupakan kemampuan seseorang untuk menjalankan kewajiban karena dorongan dari dalam dirinya, atau biasanya disebut dengan panggilan jiwa.

Orang tua maupun guru ataupun pengasuh seharusnya mengetahui apa saja yang dibutuhkan anak dan memahami bagaimana cara mengaplikasikan atau cara memberikan apa saja yang layak diterima oleh anak dan menjauhkan hal yang tidak dibutuhkan olehnya. Melalui stimulus yang baik dan benar akan terpenuhi kebutuhan dan ketika dewasanya nanti akan mampu mengaktualisasikan dirinya.

**Tabel 4.1 Perbedaan Indikator Karakter**

No	Karakter	Kemendiknas	Generasi Alpha
1	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menentukan keinginannya sendiri</li> <li>• Dapat memilih mainannya sendiri</li> <li>• Senang melakukan sesuatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat praktis, bekerja dengan bantuan teknologi</li> <li>• Percaya Diri</li> </ul>

		<p>tanpa dibantu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui batas kemampuan sendiri</li> <li>• Dapat mengambil keputusan sendiri dengan sedikit arahan</li> <li>• Menghargai bantuan orang lain</li> <li>• Tidak mudah mengeluh dan cengeng</li> <li>• Tidak penakut</li> </ul>	
2	Sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senang bekerjasama dengan teman</li> <li>• Mau membagi makanan atau mainan dengan teman</li> <li>• Selalu menyapa bila bertemu</li> <li>• Menunjukkan rasa empati</li> <li>• Senang berteman dengan siapa saja</li> <li>• Menghargai pendapat teman dan tidak memaksakan kehendak sendiri</li> <li>• Mau menengahi teman yang sedang berselisih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang berinteraksi dengan rekan-rekan mereka kecuali melalui teknologi</li> <li>• Lebih menggunakan alat audio/visual untuk berkomunikasi</li> <li>• Kurang melekat pada sejarah keluarga</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senang berdiskusi dengan teman</li> <li>• Senang menolong teman dan orang dewasa</li> <li>• Suka menenangkan teman yang merasa sedih atau takut</li> <li>• Senang memberi dukungan pada teman yang sedang bekerja</li> <li>• Dapat melakukan kebiasaan dalam menolong orang lain</li> </ul>	
3	Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selalu datang tepat waktu</li> <li>• Dapat memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sesuatu</li> <li>• Menggunakan benda sesuai dengan fungsinya</li> <li>• Mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya</li> <li>• Berusaha mentaati aturan yang telah disepakati</li> <li>• Tertib menunggu giliran</li> <li>• Menyadari akibat bila tidak disiplin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamer yang bersemangat</li> <li>• Mendahulukan kegiatan sekunder dari pada primer</li> <li>• Cenderung dipengaruhi oleh raksasa teknologi seperti Facebook, twitter, Google, dan</li> </ul>

			Amazon.
--	--	--	---------

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan antara indikator nilai karakter dari diknas dan Generasi Alpha. Perbedaan dari nilai karakter mandiri, sosial, serta tanggung jawab diatas sangat terlihat jelas. Karakter Generasi Alpha menggunakan cara berbeda untuk mencapai nilai karakter.

### **3. Kritik Terhadap Mendidik Generasi Alpha**

Pendidikan karakter menjadi tanggung jawab bersama bagi semua pendidik dan orang tua. Dengan memberikan pendidikan karakter terhadap generasi Alpha diharapkan membawa perubahan dalam pandangan orang tua khususnya di era digital saat ini. Seperti yang kita ketahui bahwa generasi Alpha sangat membutuhkan perhatian khusus dalam menghadapi tantangan kehidupan walaupun tanpa mereka sadari. Diharapkan kepada orang tua, guru, maupun pengasuh dapat mengerti dan memahami bagaimana cara memberikan batasan dalam penggunaan perangkat digital kepada mereka.

Mendidik generasi Alpha dengan menanamkan nilai-nilai moral sangatlah penting, walaupun mereka sudah dikatakan generasi yang cerdas. Seringkali kita lihat orang tua menggunakan cara praktis ketika anak rewel dengan memberikan ponsel cerdas mereka. Ponsel cerdas sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan otak anak, bahkan paparan cahaya ponsel lebih berbahaya di bandingkan dengan perangkat lainnya.

Teknologi digital berpotensi menjadi masalah sosial. Orang tua terkadang menganggap perangkat digital adalah media belajar yang tepat untuk anak-anak. Selain membuat anak menjadi lebih tenang dan tidak rewel, perangkat juga membantu anak menguasai bahasa Inggris lebih cepat dan belajar banyak hal lebih mudah. Namun demikian tetap saja memberikan dampak negatif jika tidak dibatasi. Kedekatan antara orang tua dan anak akan membantu dalam kasus ini. Didiklah anak dengan efisien agar otak anak tidak dalam bendungan emosi. Jika terpenuhi teori kedalaman prakteknya di usia dini, maka dewasanya nanti akan mampu mengetahui dan mengerti tentang dirinya sendiri dengan baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli peneliti menyimpulkan cara mendidik Generasi Alpha yakni bicarakan dengan anak mengenai bahaya *online*, lalu membuat peraturan soal internet, letakkan televisi di ruang publik, tidak memberikan ponsel atau perangkat digital pada usia dini, membatasi penggunaan perangkat digital, pasang pengaman di perangkat digital, mencontohkan perilaku teladan pada penggunaan perangkat digital, serta berbagilah pengalaman tentang digital dengan anak.
2. Cara menjadikan anak lebih mandiri, sosial, dan bertanggung jawab yaitu dengan memulai pada saat anak masih kecil, jangan menolong dengan hadiah, ketahui ketika anak berperilaku bertanggung jawab, dan jadikan tanggung jawab sebagai sebuah nilai dalam keluarga, berikan anak izin, berikan kepercayaan pada anak, lalu biarkan anak melakukan pekerjaannya sendiri, serta berikan pujian atas usaha mereka, dan berikanlah tanggung jawab kepada anak, bersikap disiplin, mengajak anak berdiskusi, dan jarkan anak kepedulian sosial, serta mengajak anak merancang masa depan.

## **B. Saran**

Saran yang ingin disampaikan oleh peneliti adalah bagaimana orang tua atau pendidik menelaah cara pandang membangun karakter pada anak zaman millennium pertama ini. Setiap anak membutuhkan arahan dan pendidikan karakter dari orang tua ataupun lingkungannya. Maka dari itu untuk menggali potensi pada anak Generasi Alpha dibutuhkan peran penting orang-orang di sekitarnya. Jika Generasi Alpha ini berhasil dalam pembentukan karakter yang baik maka untuk selanjutnya mereka akan siap bersaing dan tangguh dalam menghadapi perkembangan zaman.

Bagi orang tua ataupun pendidik sebaiknya mengetahui dan memahami apa yang sebenarnya anak butuhkan, bukan memberikan apa yang anak inginkan, dan berikanlah kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhannya, sehingga anak tumbuh dan berkembang dengan baik, serta mendidik anak menjadi berkepribadian yang mandiri, senang bersosial, dan punya rasa tanggung jawab. Dan yang terpenting memberikan asupan nilai moral dan agama, karena hal tersebut mencakup semua aspek kepribadian yang baik. Berikan mereka arahan tentang dampak positif maupun negatif dunia digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aria Monica, Mega & Ruslan Abdul Gani. 2016. Efektivitas Layanan Konseling Behavioral Dengan Teknik Self-Management Untuk Mengembangkan Tanggung Jawab Belajar Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. 3(1):172-186
- Augusto Dos Reis, Thompson. 2018. Study On The Alpha Generation And The Reflections Of Its Behavior In The Organizational Environment. *Journal of Research in Humanities and Social*. 6(1): 09-19
- Chomaria, Nurul. 2013. *25 Perilaku Anak Dan Solusinya*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Cotim, Muh, dkk. 2016. Pelatihan Kecakapan Vokasional Untuk Meningkatkan Kemandirian Sosial Ekonomi Individu Eks Psikotik Di UPT Rehabilitasi Sosial Eks Psikotik Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. 5(1):1-18
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta:PT Bumi aksara
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2004. *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erningsih, Triana. 2019. *Hubungan Percaya Diri Dan Tanggung Jawab Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas Xi Ips*



*Di Ma Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi di terbitkan.

Surakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta.

Gazali, Erfan. 2018. Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Kajian Islam*. 2(2): 94-109.

Hamzah, Amir. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Malang : Literasi Nusantara.

Hana Pebriana, Putri. 2017. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. 1(1): 1-11

Hidayah, Rifa. 2009. *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Yogyakarta : UIN-Malang Press.

Kamaludin, Hilman. 15 Oktober, 2019. Waspadai Game Online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua karena Kecanduan Main Handphone, *Tribunjabar.Id*. 15 Oktober 2019. Di akses pada 31 desember 2019 dari [Tribunhttps://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspada-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone](https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspada-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone).

Kementerian Agama Republik Indonesia. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung:PT Diponegoro.

Kompas. Com. 28 Oktober, 2018. *Kecanduan Gadget dan Game Online itu Nyata* di akses pada 31 Desember 2019 dari <https://lifestyle.kompas.com/jeo/kecanduan-gadget-itu-nyata>

- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Leviani. I, Marissa, dkk. Perancang Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alpha. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1(12): 1-10
- Lubis, Denny, dkk. 2017. *Family Guide (Every Family Need it)*. Jakarta: PT Ceria Creative Indonesia.
- Machmud, Hadi. 2013. Pengaruh Pola Asuh Dalam Membentuk Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Komunikasi Dan Bimbingan Islam*. 6 (1): 131-138
- Markmccrindle. 2018. *The ABC of XYZ (Understanding The Global Generation)*. Australia: UNSW Press.
- Maulidyah, Paramita. 2015. Upaya Guru Dalam Melatih Kemandirian Siswa Usia Dini Menurut Konsep Penyadaran Paulo Freire Di TK AN-Nayara Oma View Malang. *Jurnal Mahasiswa Sosiologi*. 2( 4): 1-19.
- Mayar, Farida, 2013. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*. 20(3): 459-464
- Mubarok, Achmad. 2016. *Psikologi Keluarga*. Malang : Madani.
- Muchisinati, Nayla. 2007 *Hubungan Urutan Kelahiran Dalam Keluarga Dengan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Madinah Malang*, Skripsi S1 Fakultas Psikologi UIN Malang
- Munir, Abdullah. 2010. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

- Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka: Tangerang Selatan
- Muslich, Masnur. 2013. *Pendidikan Karakter (Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional)*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Muslim, Asrul. 2013. Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*. 1(3): 484-494.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana.
- Noviya Andriyani, Isnanita. 2018. Pendidikan Anak Dalam Keluarga di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*. 7(1): 790-803
- P, Soemiarti. 2009. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Patmodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Pusat Pembukuan
- Piaud 7B IAIN Bengkulu. 2019. *Pengembangan Permainan Edukatif*. Bengkulu : Vanda.
- R. Semiawan, Conny. 2002. *Pendidikan Keluarga Dalam Era Global*. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Rahardjo, Budi. 2013. *Kurikulum 2013 (Aspek Perkembangan, Standar Perkembangan, Perkembangan Dasar, dan Indikator) Disadur dan Dikembangkan Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD*. Samarinda : Pasca Sarjana Mulawarman.
- Ramiyati, dkk. 2015. *Peningkatan Tanggung Jawab Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 4(1): 1-18

- Rasyid Dimas, M. 2009. *20 Kesalahan Dalam Mendidik Anak*. Jakarta : Pustaka Al-Kautsar.
- Ratuliu, Mona. 2015. *Parentthink*. Jagakarsa: Noura Books
- Ratuliu, Mona. 2018. *Digital Parentink*, Jakarta Selatan: Penerbit Noura.
- Retno. A, Leslie. 2016. *Keluarga Dan Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta:INDeS
- S. Willis, Sofyan. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Santosa, Elizabeth. 2015. *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: PT Gramedia.
- Santoso, Edwin. 2017. *Millennial Finance*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Sejati, Sendang. 2018. *Hirarki Kebutuhan Menurut Abraham H. Maslow dan Relevansinya Dengan Kebutuhan AUD Dalam Pendidikan Islam*. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
- Shahreza, Mirza. 2017. Komunikator Politik Berdasarkan Teori Generasi. *Journal Of Communication* 1(1): 33-48.
- Shin, Yee-Jin. 2013. *Mendidik Anak Di Era Digital*. Terjemahan oleh Adji Annisa. 2014. Jakarta: PT Mizan Publika.
- Shocib, Moh. 2010. *Pola Asuh Orang Tua (Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri)*. Jakarta: Rineka,
- Sugihartati, Rahma. 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana
- Sugiono. 2018. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.

- Sumardianta, J, dan Wahyu Kris AW. 2018. *Mendidik Generasi Z & A*. Jakarta:PT Grasindo.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah&Tadris IAIN Bengkulu.
- Turk, Victoria. 2017. *Understanding Generation Alpha*. London: Conde Nast.
- Widaningsih, Tatik, dkk. 2019. Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alpha : Sebuah Telaah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1): 315-323
- Wijaya Kuswanto, Cahniyo. 2016. Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Raudathul Athfal*. 1(2): 20-34.
- Yaumi, M. 2016. *Pendidikan Karakter (Landasan, Pilar & Implementasi)*, Jakarta : Prenadamedia Group.
- Yuliani Rochmah, Elfi. 2016. Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Pada Pembelajaran. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*. 3(1): 36-54.
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dian Desmufita Sari Pembimbing I/II : Dr. Buyung Surahman, M.Pd  
NIM : 1516250103 Judul Skripsi : Mendidik Generasi Alpha Dalam  
Jurusan : Tarbiyah ..... membangun sikap Mandiri, Jujur  
Prodi : PIAUD ..... dan Tanggung Jawab.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	Rabu, 8/1/2020	BAB IV	Perambahan bahasan tj cara mendidik generasi alpha.	zf.
2.	Kamis, 9/1/2020	BAB IV	Perbaiki Isi Pendahuluan	zf.
3.	Jum'at, 10/1/2020	BAB V	Perbaiki Kesimpulan	zf.
4.	Senin, 13/1/2020	Revisi	Perbaiki Isi Pendahuluan  Ae. Ujia Skripsi	zf.

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaidi, M.Ag. M.Pd  
NIP 196903081996031005

Bengkulu, ..... Januari 2020  
Pembimbing I/II

Dr. Buyung Surahman, M.Pd  
NIP. 196110151984031002





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Dian Desmufita Sari Pembimbing I/II : Fatrica Syafri, M. Pd. I  
 NIM : 151620103 Judul Skripsi : Mandidik Generasi Alpha dalam  
 Jurusan : PAUD Membangun Sikap Mandiri, Sosial, dan Tanggung  
 Prodi : Tarbiyah Jawab.

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	Kamis / 12 Desember 2019.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan Data Primer</li> <li>- Nilai Karakter Kecondingan</li> <li>- kerangka Berpikir</li> <li>- Kondisi Real (Gen-A)</li> <li>- Bab IV. (Berita Asli)</li> <li>- Tabel perbandingan nilai Karakter.</li> </ul>	Bab IV	
	6/01/2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>- lampiran - lampiran</li> <li>- Abstrak</li> </ul> skripsi	Bab V  ACC 4/8 lanjutkan Pembimbing I	

Mengetahui  
 Dekan  
  
 Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
 NIP 196903081996031005

Bengkulu, .....  
 Pembimbing I/II  
  
 Fatrica Syafri, M. Pd. I  
 NIP. 1985 10 20 2011 01 2011





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51171, 51172, 51176 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN PENYEMINAR**

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Dian Desmufita Sari  
NIM : 1516250103  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Jurusan : Tarbiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal Skripsi yang berjudul "*Mendidik Generasi Alpha Menurut Mona Ratuliu Dalam Membangun Sikap Kemandirian, Kepedulian, Dan Tanggung Jawab*" ini telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Penyeminar I

Bengkulu, 2019  
Penyeminar II

Dr. Husnul Bahri, M.Pd  
NIP. 196510272003122001

Fatria Syafri, M.Pd  
198803192015032003



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**SURAT TUGAS**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Nomor 3006 /In.11/F.II/PP.009/5/2019

Tentang

Penetapan Dosen Penguji

Ujian komprehensif mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu atas:

Nama Mahasiswa : Dian desmufita sari  
NIM : 1516250103  
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PIAUD

Dalam rangka untuk memenuhi persyaratan tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu dengan ini memberi tugas kepada nama-nama yang tercantum pada kolom 2 untuk menguji ujian komprehensif dengan aspek mata uji sebagaimana tercantum pada kolom 3 dengan indikator sebagaimana tersebut pada kolom 4 atas nama mahasiswa tersebut di atas

NO	PENGUJI	ASPEK	INDIKATOR
1	Dr. Husnul Bahri, M.Pd	Kompetensi IAIN	1. Kemampuan membaca Al-qur'an 2. Kemampuan menulis arab 3. Hafalan surat-surat pendek (Adh-Dhuha s/d An-Naas)
2	Dr. Buyung Surahman, M.Pd	Kompetensi Jurusan/Prodi	1. Hafalan ayat/hadis yang berhubungan dengan anak/pendidikan anak 2. Kemampuan memahami konsep dasar PAUD 3. Kemampuan memahami perkembangan AUD 4. Kemampuan memahami kurikulum PAUD 5. Kemampuan memahami media pembelajaran AUD 6. Kemampuan memahami evaluasi perkembangan/ assesment AUD
3	Hj. Asiyah, M.Pd	Kompetensi keguruan	1. Kemampuan memahami UU/ PP yang berhubungan dengan system pendidikan Nasional 2. Kemampuan memahami 4 kompetensi keguruan (kepribadian, profesional, pedagogik, sosial) 3. Kemampuan memahami etika profesi guru

Adapun pelaksanaan ujian komprehensif tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Waktu dan tempat ujian diserahkan sepenuhnya kepada dosen penguji setelah mahasiswa menghadap dan menyatakan kesediannya untuk diuji.
2. Pelaksanaan ujian dimulai paling lambat 1 (satu) minggu setelah diterimanya SK Pembimbing skripsi dan surat tugas penguji komprehensif dan nilai diserahkan kepada ketua program studi paling lambat 1 (satu) minggu sebelum ujian munaqasyah dilaksanakan
3. Skor nilai ujian komprehensif adalah 60 s/d 100
4. Dosen penguji berhak menentukan LULUS atau TIDAK LULUS mahasiswa dan jika belum dinyatakan lulus, dosen diberi kewenangan dan berhak untuk melakukan ujian ulang setelah mahasiswa melakukan perbaikan sehingga mahasiswa dinyatakan LULUS
5. Angka kelulusan ujian komprehensif adalah kelulusan setiap aspek (bukan nilai rata-rata)

Demikianlah surat tugas ini dikeluarkan dan disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Bengkulu, 20 Mei 2019  
Dekan,  
  
Dr. Zabaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP. 196903081996031005





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**SURAT PENUNJUKAN**

Nomor : /803/In.11/F.II/PP.00.9/3/2019

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

1. Nama : Dr. Buyung Surahman, M.Pd  
NIP : 196110151984031002  
Tugas : Pembimbing I
  
2. Nama : Fatrica Syafri, M.Pd I  
NIP : 198510202011012011  
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dian Desmufita Sari  
NIM : 1516250103  
Judul : Mendidik generasi Alpha Mona Ratuliu dalam membangun kemandirian yang tangguh, peduli & bertanggung jawab.

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
pada tanggal : 15 Maret 2019



Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP. 196903081996031005

**Tembusan:**

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa, Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

DAFTAR HADIR  
 ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
 MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI PIAUD

NO	NAMA MAHASISWA/NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBAHASE	TANDA TANGAN
1	Dia, Desmuha Sari	Morbiditas generasi Alpha mona Ratuliu dalam membangun kemandirian yg tangguh, produktif, & bertanggung jawab.	1. Bayung Durohman M.Pd 2. Fatma Syafri, S.Sos.I, M.Pd	
NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN	
	Dr. Husein Nahri, M. Pd	020905 00021 001		
	Fatma Syafri, S.Sos.I M.Pd	198510202011012011		

REVISI I

- Rumus masalah penelitian ke judul, rumus awal & tipe penelitian
- Bab 3 form: teori & uraian suber? yg
- Metode penelitian pd suber primer & sekunder  
3. buat buku? yg dgn jls

10/7 2024

REVISI II

- Morbiditas generasi Alpha Menurut Mona Ratuliu Dalam membangun Sikap kemandirian, produktif & bertanggung jawab.
- Identifikasi masalah & buat point sesuai hasil observasi awal pd paparan di latar belakang.
- Rumusan masalah:
  - Bagaimana konsep morbiditas generasi Alpha menurut Mona Ratuliu?
  - Bagaimana konsep membangun kemandirian, produktif & bertanggung jawab pd generasi menurut mona?
  - Bagaimana dgn rumusan masalah
- Tujuan

Indikator kemandirian, produktif, & tanggung jawab, (lewat bab III)

NAMA AUDIEN			
NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
Isni Askaratul H		Rolayati	
Yuwica Sundari		Miyar	
Febi Febriani		Muhammad Firdh	
Meta Romana D		Putri Evin Welly	
Wahuk Hafidani			

Bengkulu, 20/9  
 Dekan Fakultas Tarbiyah  
  
 Dr. Zubandi, M. Ag, M. Pd  
 NIP. 196903001190633001





KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fattah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan II menyatakan proposal skripsi yang ditulis atas nama

Nama : Dian Desmita Sari

Nim : 1516250103

Fakultas : tarbiyah dan Tadris

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Bahwa proposal yang berjudul "*Mendidik Generasi Alpha Mona Ratuliu Dalam Membangun Kemandirian Yang Tangguh, Peduli & Bertanggung Jawab*" ini sudah diperbaiki sesuai dengan saram pembimbing, maka dengan itu proposal skripsi tersebut sudah bisa dilanjutkan untuk di seminar kan.

Bengkulu, Juni 2019

Pembimbing I

Bayung Sulahman S.Ag. M.Pd  
NIP:196110151984031002

Pembimbing II

Fatrica Syafri, S. Sos. I. M.Pd  
NIP:198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jl. Raden Fattah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276 Fax (0736) 51171-51172 Bengkulu

SURAT PERNYATAAN  
PERGANTIAN PROPOSAL SKRIPSI

Dengan ini saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Desmifita Sari

Nim : 1516250103

Judul Skripsi awal : Mendidik Generasi Alpha Menurut Mona Ratuliu  
Dalam Membangun Sikap Kemandirian, Kepedulian &  
Bertanggung Jawab

Judul proposal skripsi ini diganti : Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap  
Mandiri, Sosial, Dan Tanggung Jawab

Bengkulu, Januari 2020

Dian Desmifita Sari  
NIM. 1516250103

Mengetahui,

PEMBIMBING I

Dr. Buyung Surahman M.Pd  
NIP:196110151984031002

PEMBIMBING II

Fatrica Syafri S. Sos.I. M.Pd  
NIP:198510202011012011

MENDIDIK GENERASI ALPHA DALAM MEMBANGUN SIKAP MANDIRI,  
SOSIAL DAN TANGGUNG JAWAB.



PROPOSAL SKRIPSI

Oleh:

DIAN DESMUFITA SARI  
NIM : 1516250103

Bengkulu, Juli 2019

PEMBIMBING II

PEMBIMBING I

Dr. Buyung Surahman M.Pd  
NIP:196110151984031002

Fatrica Svalri, S. Sos.I. M.Pd  
NIP:198510202011012011





KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rian Desnufita Sav. Pembimbing I/II : Dr. Haryono, S.Pd, M.Pd  
 NIM : 1516250103 Judul Skripsi : Mendidik Generasi Alpha  
 Jurusan : Tarbiyah Pada Pembelajaran Fisik  
 Prodi : PAUD Mendidik, Sosial, dan Tanggung Jawab

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	Senin, 24/6 2019	BAB I	Pertemuan Identifikasi Masalah	zf.
2.	Selasa, 25/6 2019	BAB II	Persiapan materi Landasan Teori Substansi penerapan	zf.
3.	Kamis, 27/6 2019	BAB II	Pertemuan Kerangka Teori	zf.
4.	Jum'at, 28/6 2019	BAB III	Pertemuan Triangulasi Ace Seman Proposal	zf.

Mengetahui  
 Dekan

Dr. Zubedi, M.Ag, M.Pd  
 NIP. 196903081996031005

Bengkulu, Januari 2019  
 Pembimbing I/II

Dr. Haryono, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19611015198401602





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dian Desmufita Sari Pembimbing I/II : Fatrisa Syarif, M.Pd. I  
NIM : 1516250103 Judul Skripsi : Mendidik Generasi Alpha Masa  
Jurusan : Tarbiyah Bahasan Dalam : membangun kemandirian yg  
Prodi : PIAUD tanggung, peduli & bertanggung jawab

No	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
1.	21 Mei '19	Penyerahan proposal		
2	26 Mei '19	Bab I	- Persepsi observasi masalah - Identifikasi masalah	
3	12 Juni 2019	Bab II Bab III	- Revisi teori 2 H3 generasi Alpha secara umum - ubi kahir mandiri, tanggung, peduli & tanggung jawab	
4	21 Juni '19	Se Acc y skripsi	semua perbaikan 3	

Mengetahui  
Dekan

Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
NIP. 196903081996031005

Bengkulu,  
Pembimbing I/II

Fatrisa Syarif, M.Pd. I

NIP. 198510202011012011