

ISSN (e) : 1234-1234

ISSN (p) : 1234-1234



Al Hikmah Proceedings

on Islamic Early
Childhood Education

Volume 1

Tema:

DARURAT LITERASI:

Problematika Pengembangan
Literasi Anak Usia Dini dan
Kegundahan Pendidikan
di Era Digital

3-5 April

2018



piaud@staialhikmahtuban.ac.id



piaud.staialhikmahtuban.ac.id



Al Hikmah Proceedings
on Islamic Early Childhood Education

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Ketentuan Pidana

Pasal 113

- 1) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
 - 2) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
 - 3) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
 - 4) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).
-

ISSN (p) 2620-7966

ISSN (e) 2620-7974



Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education

ISSN (p) 2620-7966; ISSN (e) 2620-7974

Volume 1, April 2018

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAM ISLAM AL HIKMAH
TUBAN, INDONESIA**

Editor-in-chief:

Laily Hidayati, S.Psi., M.Psi., Psikolog.

Editors:

Dainuri, S.Pd.I., M.Pd.

Muhammad Rouf, S.Pd.I., M.Pd.

Nurul Novita Sari, S.Pd.I., M.Pd.

Reviewers:

Dr. Mujib Ridlwan, M.A., M.Si. (STAI Al Hikmah Tuban)

Dr. Abdul Muhid, M.Si. (UIN Sunan Ampel Surabaya)

Dr. Muhsinin, M.Si. (STITNU Al-Hikmah Mojokerto)

Dr. Imam Azhar, M.Pd. (IAI Tarbiyatut Tholabah Lamongan)

Dr. Sumedi, M.Ag. (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Dr. Erni Munastiwi, M.M. (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Siti Khadijah, M.A. (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)

Dr. Khadijah, M.Ag. (UIN Sumatera Utara)

Dr. Sigit Purnama, M.Pd. (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Dr. Meriyati, M.Pd. (UIN Raden Intan Lampung)

Dr. Marwany, M.Pd. (IAIN Palu)

Dr. Umi Rohmah, M.Pd. (IAIN Ponorogo)

Dr. Eko Setiawan, M.Pd. (STAI Al Musaddadiyah Garut)

Dr. Mohammad Samsul Ulum, M.A. (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

Language Editor:

Zulfatun Anisah, S.Pd., M.Pd.

Nur Lailatul Fitri, S.Pd.I., M.Pd.

Layout & Desain Cover:

Imam Nugroho

**Al Hikmah Proceedings
on Islamic Early Childhood Education**

Ditebitkan oleh:

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sekolah Tinggi Agama Islam Al Hikmah Tuban

ISSN (p) 2620-7966

ISSN (e) 2620-7974

Volume 1, April 2018

Kantor Redaksi:

Jalan PP. Al Hikmah, Binangun, Singgahan, Tuban, Indonesia, 62361

Telpon: 0811 3275 666; Contact Person: 0823 3665 1985

Email: piaud@staialhikmahtuban.ac.id

Website: <http://piaud.staialhikmahtuban.ac.id>

OCS: <http://conference.staialhikmahtuban.ac.id/index.php/ah-piece>

Pengantar Editor-In-Chief

Bismillaahi arrahmaani arrahiimi.... Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah swt. karena berkat taufiq dan hidayah-Nya, rangkaian acara Konferensi Nasional dan Rapat Tahunan Perkumpulan Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Indonesia III dapat terlaksana dengan baik dan tanpa halangan suatu apa. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., karena atas inspirasi kecintaan Beliau terhadap ilmu dan dakwah, telah menguatkan langkah kita dalam diskusi pengembangan keilmuan pendidikan islam anak usia dini.

Ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut mengharuskan para pelakunya untuk bergerak memperbaiki diri terus-menerus (*Continuous Improvement*) agar tetap dapat memberikan manfaat bagi peradaban manusia. Perkumpulan Program Studi (PPS) Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Indonesia dalam perjalanan sejak berdirinya menampakkan arah yang semakin mantap dan pasti dalam sumbangsih keilmuan di bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Konferensi dan rapat tahunan rutin hanyalah satu agenda temu muka antar anggota PPS PGRA Indonesia. Di luar itu, dalam menjalankan program lembaganya masing-masing, para anggota PPS PGRA Indonesia secara *take and give* menjalin komunikasi intens antar sesama, melalui tukar pikiran, curah gagasan, serta kerjasama praktis dalam pengelolaan dan pengembangan lembaga. Dengan komunikasi yang efektif melalui jejaring sosial maupun pada momen pelaksanaan kegiatan-kegiatan tindak lanjut kerjasama, PPS PGRA Indonesia telah membuktikan bahwa ilmu pengetahuan dapat berkembang melalui diskusi-diskusi terbuka dan kontinu serta melalui penciptaan iklim organisasi yang sehat dan hidup sebagai wadahnya. Diskusi-diskusi tersebut berlanjut dengan realisasi program-program kerjasama antara lembaga anggota PPS PGRA Indonesia.

PPS PGRA Indonesia mengagendakan konferensi dan rapat tahunan ke III adalah dalam rangka ingin semakin menguatkan jaringan dan kerjasama dalam bidang Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini antar anggotanya. Konferensi dimaksud akan mengangkat tema faktual dan terkini sehingga peserta konferensi yaitu pengelola program studi dan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini seluruh Indonesia dapat mengikuti laju perkembangan diskusi ilmiah dalam bidangnya. Rapat tahunan dimaksud akan membahas keberlanjutan program-program yang telah dibuat dalam rapat-rapat sebelumnya, mengevaluasi jalannya program-program, serta menginisiasi pembaruan-pembaruan yang dibutuhkan. Dengan latar belakang tersebut, kegiatan “Konferensi Nasional dan Rapat Tahunan Perkumpulan Program Studi (PPS) Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Indonesia” ini mengambil tema “Darurat Literasi: Problematika Pengembangan Literasi Anak Usia Dini dan Kegundahan Pendidikan di Era Digital”.

Dengan tema tersebut di atas pula, salah satu rangkaian acara yang disusun adalah Sesi Panel Presentasi Makalah *Call for Paper*, dengan menetapkan subtema yaitu: (1) Aspek-aspek

Literasi Anak Usia Dini, (2) Pengembangan Literasi Anak Usia Dini, (3) Pengembangan Literasi Digital Anak Usia Dini, (4) Pengaruh Gadget pada Anak Usia Dini, (5) Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Dini, (6) Menjadi Orangtua Generasi Digital, (7) Menjadi Guru Generasi Digital, (8) Tantangan Pendidikan Indonesia dalam Revolusi Digital. Dengan tema dan subtema tersebut, forum diharapkan dapat menyajikan gagasan dan sudut pandang yang seimbang dalam merespon gejala keharusan penyiapan literasi—dan literasi digital—pada anak usia dini, melalui seminar nasional serta penyajian makalah-makalah ilmiah dengan diskusi yang hidup. Kajian-kajian tentang aspek pengembangan literasi, metode pengembangan literasi anak usia dini, desakan akan literasi digital, serta kajian tentang dampak revolusi digital secara umum dalam bingkai pendidikan anak usia dini. Mendesaknya penguatan literasi anak usia dini yang bertemu dengan kegundahan era digital terutama media sosial memanggil para peneliti, pengkaji, pemerhati, pelaku, peminat, penikmat pendidikan Islam anak usia dini dalam PPS PGRA Indonesia untuk menyumbangkan perspektifnya dalam acara ini.

Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education (AH-PIECE) ini menyajikan artikel-artikel yang telah dibentangkan dalam acara Konferensi Nasional dan Rapat Tahunan PPS PGRA Indonesia III di Fave Hotel Tuban, pada tanggal 3-5 April 2018, semoga dapat dinikmati oleh khalayak yang peduli dan ingin terlibat mengambil peran dalam pengembangan keilmuan dan praktik Pendidikan Islam Anak Usia Dini. insyaAllah. Aamiin.

Tuban, April 2018

Editor In-Chief,



Laily Hidayati, S.Psi., M.Psi. Psikolog.

Pengantar

Ketua Yayasan Al Hikmah Tuban

الحمد لله العلى العلى المولى الذى خلق الصبى والصبية من فطرة الطهرى والصلاة والسلام
على خير الورى محمد صل الله عليه وسلم وعلى اله واصحابه خيرا وافرا . اما بعد

Dengan rahmat dan hidayah Allah swt. beserta i'arah-Nya, Yayasan Al Hikmah Tuban mengucapkan syukur *alhamdulillah* atas kegiatan Konferensi Nasional dan Rapat Tahunan Perkumpulan Program Studi (PPS) Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) yang ke III yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) STAI Al Hikmah Tuban. Karena dengan kegiatan tersebut para pakar, ahli, peneliti dan para dosen berhasil menerbitkan buku prosiding yang di dalamnya banyak berbicara tentang problematika pengembangan literasi pada anak usia dini dan kegundahan pendidikan di era digital. Dengan demikian keberadaan buku ini sangat bermanfaat bagi para dosen, mahasiswa, juga bagi masyarakat pada umumnya. Lebih-lebih apabila kita berbicara tentang kesucian fitroh anak yang sekarang ini sudah mulai terkontaminasi dengan coretan-coretan hitam zaman. Insya Allah buku inilah bagian dari rujukan jawabannya.

Selanjutnya, perlu ada keikhlasan dari para pakar dan ahli untuk mewakafkan jiwa raga dan ilmunya demi keberhasilan kecerdasan generasi bangsa dan *akhlaqul karimah*-nya yang diharapkan oleh para pendiri negara Indonesia. Bagi kita umat islam, jauh-jauh sebelumnya sudah diingatkan oleh Nabi Muhammad saw., di antaranya beliau bersabda :

إذا وسد الأمر إلى غير أهله فانتظر الساعة

Artinya: “Apabila sesuatu itu diserahkan kepada orang yang bukan ahlinya, tunggulah kehancurannya.”

Bermuara dari sabda Nabi Muhammad saw. di atas langkah para pakar dan para ahli yang berada di dalam PPS PGRA sudah tepat, semoga selalu mendapatkan petunjuk, lindungan dan ridlo dari Allah swt.

Tuban, April 2018

Yayasan Al Hikmah Tuban

Ketua,



KH. M. Husnan Dimiyati

Pengantar

Ketua STAI Al Hikmah Tuban

Bismillaahirrahmaanirrahiim...

Alhamdulillah atas berkat rahmat dan hidayah Allah swt. kita masih dapat menjalankan aktivitas akademik sehari-hari demi penguatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Shalawat dan salam kehadiran Rasulullah Muhammad saw. yang telah menerangi dunia dengan cahaya Islam yang damai.

Kegiatan “Konferensi Nasional dan Rapat Tahunan Perkumpulan Program Studi (PPS) Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Indonesia” yang ke III yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) STAI Al Hikmah Tuban, merupakan kegiatan yang sangat kami harapkan membawa iklim akademik yang baru dan positif di lingkungan STAI Al Hikmah Tuban yang sedang tumbuh dan berkembang. Kegiatan semacam ini adalah jalan lapang menuju perbaikan kemampuan manajerial sekaligus konseptual penyelenggaraan acara-acara untuk penguatan lembaga dan sumber daya, dalam rangka menuju penguatan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Buku prosiding yang merupakan hasil *call for paper* kegiatan “Konferensi Nasional dan Rapat Tahunan Perkumpulan Program Studi (PPS) Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Indonesia” ini berisi ide-ide konseptual serta hasil riset, yang dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa maupun dosen serta masyarakat umum, sebagai kajian hangat yang menjawab problematika pengembangan literasi pada anak usia dini. Semoga keberadaan prosiding ini dapat membawa manfaat pengembangan keilmuan, baik bagi internal STAI Al Hikmah, maupun bagi internal Perkumpulan Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Indonesia serta bagi masyarakat luas. *Aamiin...*

Tuban, April 2018

STAI Al Hikmah Tuban

Ketua



Hj. Nurotun Mumtahanah, S.A

g., M.Pd.I

Daftar Isi

Pengantar Editor-in-Chief	v
Pengantar Ketua Yayasan Al Hikmah Tuban	vii
Pengantar Ketua STAI Al Hikmah Tuban	viii
Daftar Isi	ix
1. Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini Melalui Seni Rupa	
<i>Dyah Ageng Pramesty Koenarso</i>	1-10
2. The Positive and Negative Impacts of Using Gadget in Social, Education, and Religion Changes for Children	
<i>Siti Sumihatul Ummah</i>	11-16
3. Peran Orang Tua dalam Menstimulasi Minat Literasi pada Anak Usia Dini	
<i>Putri Ismawati</i>	17-26
4. Pengaruh Internet terhadap Akhlak Anak Usia Dini TK Kasih Ananda Serang Banten	
<i>Nuryati</i>	27-40
5. Menakar Teknologi Gadget dan Perkembangan Kognitif untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini	
<i>Alucyana</i>	41-52
6. Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Dan Prilaku Anak Usia Dini	
<i>Raihana</i>	53-62
7. Ekologi Literasi Anak Usia Dini dalam Tinjauan Psikolinguistik: Telaah Kritis Terhadap Model Pengembangan Literasi Anak di Sekolah	
<i>Eman Sulaeman</i>	63-74
8. Values Based Digital Literacy: Catatan Singkat tentang Penerapan Values Based Digital Literacy di Campuhan College, Ubud, Bali	
<i>Philipus Yusenda Arie Perdana</i>	75-80
9. Tujuh Pengkondisian Kegiatan Keluarga Di Era Digital	
<i>Errifa Susilo</i>	81-94

10. Guru Cerdas Berdigital: 3 Konsep Dasar Literasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di Era Digital	
<i>Feny Nida Fitriyani</i>	95-102
11. Alternatif Media Pengembangan Literasi Baca Tulis Berbahasa Nasional bagi Siswa Raudlatul Athfal	
<i>Imroatun</i>	103-112
12. Pendampingan Orang Tua terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Era Digital	
<i>Indrawati dan Taufiq Amrillah</i>	113-124
13. Membangun Kesadaran Literasi Sejak Dini	
<i>Ine Nirmala</i>	125-134
14. Problematika Pembelajaran Keaksaraan di Lembaga Pendidikan Raudhatul Athfal (RA) Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang	
<i>Agus Khunaifi</i>	135-154
15. Legenda Si Bolang di Tengah Derasnya Arus Era Digital: Urgensi Kesimbangan Interaksi Alam Nyata dan Dunia Maya Bagi Pembelajaran Anak Usia Dini	
<i>Zulqarnain, Yennizar. N, Herwina Dewi Librianty</i>	155-164
16. Peran Keluarga dalam Menumbuhkan Minat Literasi pada Anak Usia Dini di Era Digital	
<i>Dian Eka Priyantoro dan Uswatun Hasanah</i>	165-176
17. Menumbuhkan Kecerdasan Literasi Anak Usia Dini dengan Mendongeng	
<i>Fitri Wahyuni</i>	177-188
18. Korelasi Kesiapan Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini untuk Menghadapi Era Digital dengan Perkembangan Aspek Sosial Anak	
<i>Ikta Yarlani</i>	189-200
19. Sumber dan Media Belajar Digital pada Pembelajaran Anak Usia Dini	
<i>Syaiful Rizal</i>	201-208
20. Pengembangan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini melalui Budaya Literasi	
<i>Ummu Atiqodudhinyah dan Binti Su'aidah Hanur</i>	209-218
21. Menstimulasi Kemampuan Literasi pada Anak Usia Dini	
<i>Kurnia Dewi dan Leny Marlina</i>	219-230
22. Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng (Modifikasi) di RA Ar Rafif Kalasan Sleman Yogyakarta	
<i>Erni Munastiwi, Enda Lovita Pandiangan, dan Sintami Rahayu</i>	231-238
23. Metode Mendongeng untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak Usia Dini	
<i>Ika Nurhanifah</i>	239-250

24. Involving Parents in Developing Early Literacy in Preschool Children <i>Muhyatul Huliyah</i>	251-258
25. Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Budaya Literasi pada Anak Usia Dini <i>Muzakki</i>	259-264
26. Gadget dan Perkembangan Anak Usia Dini <i>Elfiadi</i>	265-272
27. Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini di Era Digital: Studi Kasus di RA Ar Rafif, Kalasan, Sleman, Yogyakarta <i>Erni Munastiwi</i>	273-282
28. Pengaruh Bahasa Asing terhadap Pemerolehan Bahasa Ibu: Studi Kasus pada Anak Penggemar Gadget <i>Rita Mahriza</i>	283-292
29. Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini <i>Vivi Yumarni</i>	293-300
30. Peran Keluarga dalam Kecakapan Literasi Digital pada Anak Usia Dini <i>Anisaturrahmi</i>	301-310
31. Peran Orang Tua dalam Pola Pengasuhan Anak Usia 4-6 Tahun di Era Digital <i>Tawaduddin Nawafilaty</i>	311-320
32. Mengoptimalkan Perkembangan Literasi Anak Usia Dini pada Masa Imitasi <i>Elia</i>	321-332
33. Konseptualisasi Permainan Literasi Berbasis <i>Read Aloud</i>: Mengembangkan Literasi Sejak Dini pada Anak <i>Umi Khomsiyatun</i>	333-344
34. Pengaruh Media Sosial pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini <i>Nur Anisyah dan Sri Yulia Sari</i>	345-354
35. Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini <i>Siti Marwah</i>	355-364
36. Implementasi Literasi Al-Qur'an pada Anak Usia Dini: Studi Kasus Pengguna Metode Qiraati di Kabupaten Cirebon <i>Saifuddin</i>	365-378
37. Peningkatan Kemampuan Literasi Terjemah Surat-Surat Pendek melalui Metode Tarjim Per Kata untuk Anak Usia Dini <i>Riyadlotus Sholichah</i>	379-388
38. Literasi Anak Usia Dini melalui Aktivitas Montase <i>Dian Tri Utami dan Bahril Hidayat</i>	389-394
39. Membangun Literasi Media melalui Audio Visual untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini <i>Yuli Salis Hijriyani</i>	395-406

40. Penggunaan Quizlet dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	
<i>Yuyun Yulianingsih</i>	407-
416	
41. Gadget dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	
<i>Umi Rohmah</i>	417-
430	
42. Gadget dan Interaksi Sosial dengan Keluarga	
<i>Dika Putri Rahayu</i>	431-
440	
43. Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini	
<i>Sumiyati</i>	441-
454	
44. Big Book Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini	
<i>Uyu Mu'awwanah</i>	455-462
45. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini	
<i>Sri Intan Wahyuni</i>	463-472
46. Kinerja Literasi dalam Pikiran Sadar Bahasa pada Anak Usia Dini	
<i>Heru Kurniawan</i>	473-
482	
47. Implementasi Literasi Digital melalui Metode Multisensori dalam Pendidikan Anak Usia Dini	
<i>Dessy Putri Wahyuningtyas</i>	483-
492	
48. Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha	
<i>Sigit Purnama</i>	493-
502	
49. Pengembangan Literasi Multisensori pada Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus	
<i>Nur Lailatul Fitri</i>	503-
512	
50. Implementasi Metode Kibar dalam Belajar Membaca Al-Qur'an di Kelompok Raket TK IT Assalaam Pucanganom III Murtigading Sanden Bantul Yogyakarta	
<i>Rohmad Nurwahyudi dan Suismanto</i>	513-
524	
51. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini di Era Digital	
<i>Laily Hidayati</i>	525-
536	
52. Implementasi Bahasa Inggris Berbasis <i>International Primary Curriculum</i> (IPC) terhadap Perkembangan Bahasa pada Kelas Caterpillar 2 Di TK Ca- haya Bangsa Utama Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta	
<i>Riska, Erni Munastiwi, dan Sumedi</i>	537-
552	
Indek Penulis	553-
556	



Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha

Sigit Purnama

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

E-mail: sigit.uinsuka@gmail.com

© Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Sekolah Tinggi Agama Islam Al Hikmah Tuban, Indonesia

ABSTRAK Anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 merupakan generasi Alpha. Mereka lahir dari orang tua generasi milenial. Mereka merupakan generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa. Generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya. Meskipun demikian, mereka dinilai memiliki kekurangan, seperti: bossy, dominan, dan suka mengatur; tak suka berbagi; tidak mau mengikuti aturan; teknologi menjadi bagian dari hidup mereka, dan tidak akan mengetahui dunia tanpa jejaring sosial; dan kemampuan berkomunikasi langsung jauh berkurang. Pada sisi lain, perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi begitu cepat. Perkembangan tersebut menawarkan sisi-sisi positif dan negatif bagi generasi alpha yang akrab dengan internet. Disinilah peranan orang tua sangat dibutuhkan. Sebagai salah satu lembaga yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak-anak, orang tua diharapkan memberikan pengasuhan yang benar dan tepat. Orang tua milenial perlu mengenali karakteristik anak-anak generasi alpha. Oleh karena itu, agar generasi alpha menjadi generasi yang sukses di abad 21 ini, orang tua milenial perlu memperhatikan beberapa hal berikut: (1) mengikuti perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi, agar orang tua memiliki bekal dan dapat membimbing anak-anak berinteraksi dengan internet dengan cerdas dan sehat; (2) mengajarkan anak-anak bersosialisasi, agar social-emotional mereka dapat berkembang dengan baik; (3) turut melatih dan mengembangkan aspek fisik-motorik anak; (4) turut membekali anak-anak dengan nilai-nilai agama dan moral; (5) mendidik anak-anak agar tidak tergantung pada teknologi; dan (6) memainkan peran secara maksimal sebagai teman diskusi, tempat bertanya dan tempat mencurahkan kasih sayang bagi anak.

Kata Kunci: Pengasuhan Digital, Generasi Alpha.

PENDAHULUAN

Setengah manusia di muka bumi telah menggunakan internet hingga 2018 ini. Kalau jumlah populasi manusia di dunia 8 milyar orang, setidaknya 4 milyar manusia berinteraksi dengan internet (wearesocial.com). Dari jumlah tersebut, sekitar 132 juta merupakan penduduk Indonesia. Itu artinya separuh penduduk Indonesia menggunakan internet, dari total populasi sekitar 264 juta.

Global Digital Report tahun 2018 tersebut menakjubkan banyak orang. Beberapa variabel terkait penggunaan internet di Indonesia juga menarik perhatian. Pertama, dari sisi perangkat (*device*) yang digunakan untuk mengakses internet. Dari 132 juta penduduk Indonesia pengguna internet, 60% menggunakan ponsel cerdas (*smartphone*) untuk mengakses internet. Fakta ini dikonfirmasi dengan fakta di masyarakat. Saat ini begitu mudah dan murah masyarakat memiliki *smartphone*. Selain itu, menurut International Data Corporation (IDC), Indonesia masih menjadi pangsa pasar besar bagi para vendor *smartphone*, seperti Samsung (31.8%), OPPO (22.9%), Advan (7.7%), ASUS (6.5%), dan Vivo (6.0%) (id.priceprice.com).

Kedua, dari sisi durasi menggunakan internet. Indonesia menempati peringkat keempat dunia dengan durasi rata-rata menggunakan internet selama 8 jam 51 menit setiap harinya. Dari jumlah waktu tersebut, sebagian besar digunakan untuk bersosialisasi di dunia maya. Fakta ini dikonfirmasi dengan jumlah pengguna *social media* mencapai 49% persen populasi pengguna internet. Itu artinya hampir separuh pengguna internet di Indonesia telah memiliki *social media*. Selain itu, Indonesia merupakan negara ketiga terbesar pengguna *social media* dengan tingkat pertumbuhan mencapai 23% atau 24 juta pengguna dalam satu tahun terakhir. Dan, Facebook merupakan *platform social media* yang paling banyak digunakan untuk sosialisasi, selain Instagram.

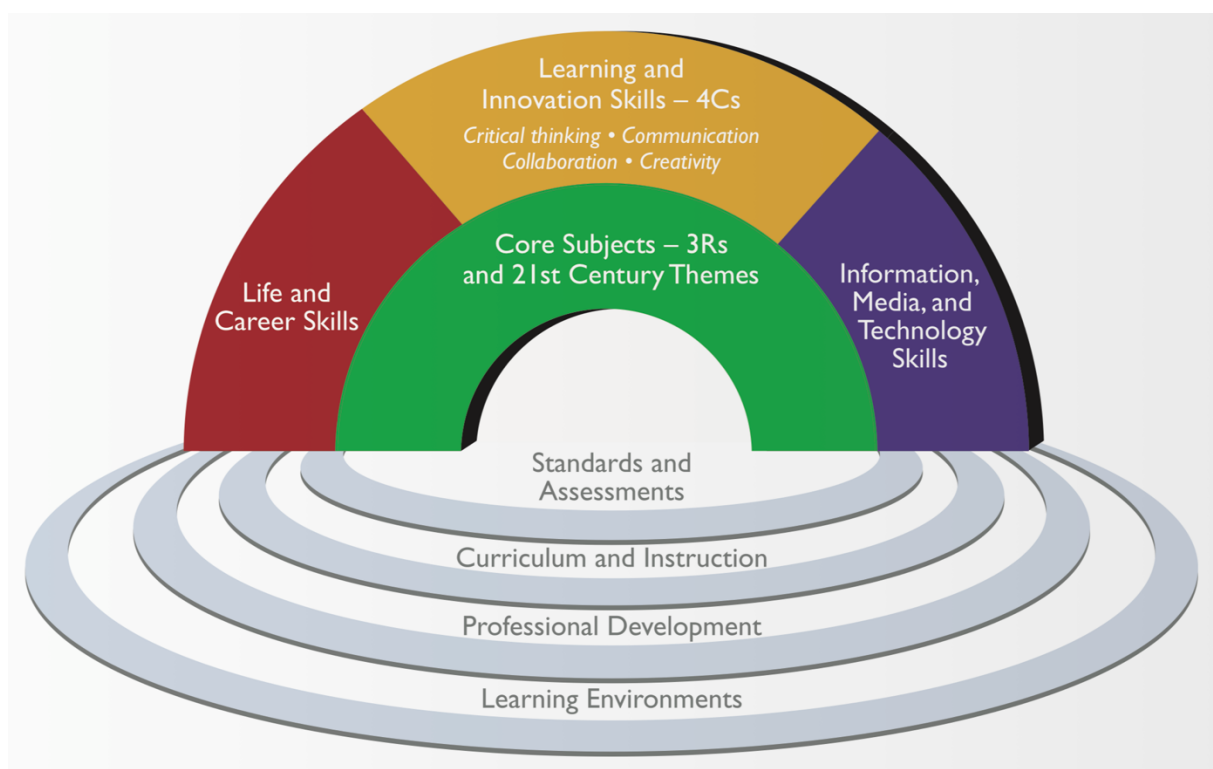
Ketiga, dari sisi durasi waktu yang digunakan untuk berinteraksi di *social media*. Indonesia menempati salah satu peringkat tertinggi dunia dengan lama durasi menggunakan sosial media sebesar 3 jam 23 menit. Hal itu menunjukkan bahwa dari 8 jam 51 menit menggunakan internet, 3 jam 23 menit (30%) digunakan untuk *social media*.

Selain itu, penting juga memperhatikan GSMA Connectivity Index (mo-bileconnectivityindex.com), dimana Indonesia memperoleh index score 52,7, di bawah rata-rata dunia. Variabel yang digunakan dan skor yang diperoleh adalah: *infrastructure* (41,4), *affordability* (58,2), *consumer* (69,1), dan *content* (46,4). Khusus variabel *content* menjadi catatan penting. Ada 2 indikator variabel *content* ini, yaitu *availability* (ketersediaan) dan *local relevance* (kesesuaian lokal). Ketersediaan materi digital hanya mendapat skor 42,2. Hal ini terkait dengan infrastruktur di Indonesia yang belum mampu menyediakan akses yang lebih luas. Kesesuaian lokal mendapat skor 42,6 menunjukkan bahwa kesesuaian materi/isi dunia maya rendah relevansinya dengan kebutuhan masyarakat lokal. Juga berarti bahwa masyarakat perlu meningkatkan kualitas konten di dunia maya.

WeAreSocial juga merilis indeks *digital optimism*, yang mengukur persentase populasi negara-negara di dunia yang percaya teknologi digital akan mampu memberikan dan membuka peluang baru daripada ancaman. Indonesia berada di peringkat 7 dunia dengan skor 40%, setelah Nigeria, India, UAE, Maroko, Filipina, dan Kenya (goodnewsfromindonesia.id). Data itu menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia perlu meningkatkan rasa optimis terhadap perkembangan teknologi digital. Bahwa teknologi digital itu memberikan manfaat yang positif. Dan bahwa teknologi digital itu dapat membuka peluang-peluang baru untuk kesejahteraan masyarakat.

Pada sisi lain peran serta keluarga, yakni terutama ayah dan ibu (Ahmadi, 2003: 239) dalam pendidikan sangat penting. Apalagi, mengingat tantangan pendidikan saat ini sangat besar. Mengacu pada *21st Century Partnership Learning Framework* (lihat gambar 1), bahwa pendidikan abad 21 harus mampu menghasilkan *outcomes* yang memiliki beberapa keterampilan utama, yaitu: (1) *learning and innovation skills*, yang mencakup: *creativity and innovation, critical thinking and problem*

solving, communication and collaboration; (2) information, media and technology skills, yang mencakup: information literacy, media literacy, dan ict (information, communications and technology) literacy; dan (3) life and career skills, yang mencakup: flexibility and adaptability, initiative and self-direction, social and cross-cultural skills, productivity and accountability, dan leadership and responsibility. Selain itu, untuk sukses pada abad 21, peserta didik harus menguasai mata pelajaran inti, yang terdiri dari: bahasa Inggris, membaca dan seni bahasa, bahasa internasional lainnya, seni, matematika, ekonomi, sains, geografi, sejarah, pemerintahan dan kewarganegaraan; dan tema-tema interdisiplin, seperti *global awareness, financial, economic, business and entrepreneurial literacy, civic literacy, health literacy, environmental literacy.* Untuk itu semua perlu sistem pendukung yang terdiri dari: *21st Century Standards, Assessments of 21st Century Skills, 21st Century Curriculum and Instruction, 21st Century Professional Development, 21st Century Learning Environments* (www.p21.org).



Gambar 1. *21st Century Student Outcomes and Support Systems*
(http://www.p21.org/storage/documents/1.__p21_framework_2-pager.pdf)

Berdasarkan data dan fakta tersebut dapat disimpulkan bahwa betapa masifnya perkembangan teknologi digital di Indonesia. Meskipun survey yang dilakukan tidak menjangkau anak-anak usia dini, akan tetapi fakta di masyarakat menunjukkan bahwa anak-anak sangat dekat dengan dunia digital. Jangan pesimis. Kita tetap perlu optimis bahwa dunia digital akan memberikan banyak manfaat yang mampu mengembangkan aspek-aspek anak usia dini. Apalagi bila dihadapkan juga dengan tantangan pendidikan abad 21. Literasi teknologi, informasi, dan komunikasi menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh generasi alpha. Di sinilah peran orang tua untuk memberikan pengasuhan yang tepat. Keluarga menjadi salah satu komponen sistem pendukung. Hal itu karena keluarga merupakan salah satu ‘alam’ pendidikan bagi anak; bahwa pendidikan itu menjadi tanggung jawab bersama, antara sekolah, keluarga, dan masyarakat (Majelis Luhur Taman Siswa, 1962: 70).

Generasi Alpha

Siapa itu generasi alpha? Definisi tentang generasi telah mengalami perubahan dalam beberapa dekade terakhir. Putra (2016) telah membuat rangkuman kategori generasi yang telah dikemukakan oleh para peneliti dan ahli.

Tabel 1 Kategori Generasi menurut para peneliti dan ahli (Putra, 2016)

Sumber (Peneliti dan Ahli)		Label Generasi			
Tapscott (1998)	-	Baby Boom Generation (1946-1964)	Generation X (1965-1975)	Digital Gen- eration (1976-2000)	-
Howe & Strauss (2000)	Silent Genera- tion (1925- 1943)	Boom Genera- tion (1943- 1960)	13 th Genera- tion (1961- 1981)	Millenial Generation (1982-2000)	-
Zemke et al (2000)	Veterans (1922-1943)	Baby Boomers (1943-1960)	Gen-Xers (1960-1980)	Nexters (1980-1999)	
Lancaster & Stillman (2002)	Traditionalist (1900-1945)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation Xers (1965- 1980)	Generation Y (1981- 1999)	
Martin & Tul- gan (2002)	Silent Genera- tion (1925- 1942)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation X (1965-1977)	Millenials (1978-2000)	
Oblinger & Oblinger (2005)	Matures (<1946)	Baby Boomers (1947-1964)	Generation Xers (1965- 1980)	Gen- Y/NetGen (1981-1995)	Post Milleni- als (1995- present

Kategori sebagaimana tabel 1, tentu saja sudah tidak relevan untuk menggambarkan perkembangan generasi hingga 2018. Kita ambil klasifikasi Oblinger & Oblinger (2005) saja misalnya, setelah tahun 1995-2005, yang ia sebut sebagai generasi *post millennials*. Setelah periode itu, setidaknya lahir generasi berikutnya, yaitu generasi alpha, lahir setelah 2010. Generasi Alpha merupakan anak-anak yang dilahirkan oleh generasi milenial. Istilah ini dikemukakan oleh Mark Mc-Crindle melalui tulisannya di majalah Business Insider (Christina Sterbenz, 2015). Untuk melihat klasifikasi generasi yang mutakhir, berikut ini kategori yang dirangkum oleh Majalah Family Guide Indonesia.

Tabel 2. Kategori generasi mutakhir (Family Guide Indonesia, 2017)

Label Generasi	Periode	Karakteristik
BABY BOOMER	1946-1964	Generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri. Dianggap sebagai orang yang mempunyai pengalaman hidup yang lebih banyak.
GENERASI X	1965-1980	Generasi ini lahir di tahun-tahun awal penggu- naan PC (personal computer), video games, TV kabel, dan internet. Menurut penelitian, sebagian dari generasi ini memiliki

Label Generasi	Periode	Karakteristik
		tingkah laku negatif, mengenal musik punk, dan mencoba menggunakan ganja. Gen X memiliki kecenderungan untuk mandiri dalam berpikir.
GENERASI Y	1981-1994	Lebih banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, dan media sosial seperti Facebook dan Twitter. Mereka juga suka game online. Saat muda, mereka bergantung pada kerja sama kelompok. Ketika dewasa generasi ini menjadi lebih bersemangat bekerja secara berkelompok terutama di saat-saat kritis.
GENERASI Z	1995-2010	Memiliki kesamaan dengan generasi Y, namun generasi ini mampu mengaplikasikan setiap kegiatan dalam satu waktu seperti: men-tweet menggunakan ponsel, browsing, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Mereka adalah generasi digital yang menggemari teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer.
GENERASI ALPHA	2011-2025	Generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya.

Mc-Crindle (Yeni Umardin, 2017) menyebutkan bahwa sebanyak 2,5 juta anak Generasi Alpha lahir di dunia setiap minggunya. Menurutnya, gen A merupakan generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa. McCrindle juga memprediksi bahwa generasi Alpha tidak lepas dari gadget, kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas, dan juga bersikap individualis. Generasi Alpha menginginkan hal-hal yang instan dan kurang menghargai proses. Keasyikan mereka dengan gadget membuat mereka teralienasi secara sosial.

Selain itu, koran Tribun Jambi merangkum karakteristik generasi alpha, sebagai berikut.

1. Mereka *bossy*, dominan, dan suka mengatur. Anak Alpha merasa nyaman ketika menjadi orang yang memerintah. Anak-anak lainnya mirip induk ayam, senang mengurus orang lain, khususnya yang lemah. Hanya saja mereka juga terdorong untuk menunjukkan dominasi dengan mengeksploitasi kelemahan orang lain. Hal ini sebagai manifestasi mereka untuk menjadi yang pertama, terbaik, atau dikenal. Namun, tidak berarti mereka suka *mem-bully*.
2. Mereka tak suka berbagi. Anak-anak Generasi Alpha terlihat enggan berbagi. Mereka menekankan pentingnya kepemilikan pribadi. Mereka mungkin akan tak mampu lagi mengatakan, "Ini buat kamu", dan akan lebih sering mengatakan, "Ini punyaku! Semua punyaku!"
3. Mereka tidak mau mengikuti aturan. Mama ingin mereka mewarnai gambar dengan rapi? Mereka pasti akan mematahkan crayon-nya. Apakah Mama ingin mereka memakai popok, bedong, jaket, atau mendudukkan mereka di kursi makan atau car seat, mereka selalu punya cara untuk meloloskan diri.
4. Teknologi menjadi bagian dari hidup mereka, dan tidak akan mengetahui dunia tanpa jejaring sosial. Anak Alpha sudah berkenalan dengan smartphone sejak bayi, dan tidak memandangnya sebagai sebuah alat. Teknologi akan terintegrasi begitu saja dalam hidup mereka. Mereka begitu mudah mengoperasikan smartphone yang bagi Mama terlihat rumit, dan lebih menyukainya ketimbang laptop atau komputer desktop. Mereka juga tertarik pada aplikasi yang menarik secara visual dan mudah digunakan, dan berharap semuanya dibuat sesuai kebutuhan mereka.

5. Kemampuan berkomunikasi langsung jauh berkurang. Meskipun penggunaan teknologi dapat menawarkan banyak informasi, hal itu juga memberikan dampak yang kurang baik. Anak Alpha jadi sangat jarang berinteraksi langsung dengan orang lain karena sibuk dengan gadget-nya. Hal ini dengan sendirinya akan membuat kepedulian dan kemampuan berkomunikasi mereka berkurang.

Literasi Digital

Mengapa literasi digital begitu penting? Fakta menunjukkan bahwa *digital native* adalah sebuah mitos! Tengoklah anak-anak kita hari ini, bahkan yang baru berumur 2 tahun! Mereka sudah terbiasa dengan teknologi yang berkembang. Anak-anak tersebut sudah terbiasa mengakses Youtube melalui *smartphone*. Meskipun demikian, mereka tidak lebih paham teknologi dibandingkan generasi sebelumnya (Paul A. Kirschner & Pedro De Bruyckere, 2017). Sisi lain mereka mendapat stigma negatif, seperti *lack of attitude*, pemalas, oportunistik sehingga tidak menghargai proses serta orang lain dengan baik, individualis, dan lain sebagainya. *Lack of attitude* merupakan stigma negatif yang paling menjadi sorotan dari generasi milenial. Kurangnya rasa menghargai orang lain, malas melakukan suatu pekerjaan jika tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan, serta hal-hal lainnya dianggap merupakan sifat-sifat dari generasi milenial (selasar.com). Disinilah anak-anak perlu mendapatkan bimbingan dan pelatihan untuk menggunakan media digital secara lebih produktif.

Apakah ketika anak-anak sudah pintar menggunakan *smartphone* itu menunjukkan mereka bisa memanfaatkannya dengan baik? Ternyata tidak! Obsesi tersebut harus dihentikan. Lebih penting lagi adalah bagaimana memperhatikan mereka berinteraksi dengan *smartphone* dan untuk tujuan apa. Disinilah pentingnya literasi digital.

Sebelum membahas literasi digital, perlu kita memahami terlebih dahulu apa itu digital. Laman id.wikipedia.org memberikan gambaran tentang digital,

Digital berasal dari kata *Digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah Bit (Binary Digit).

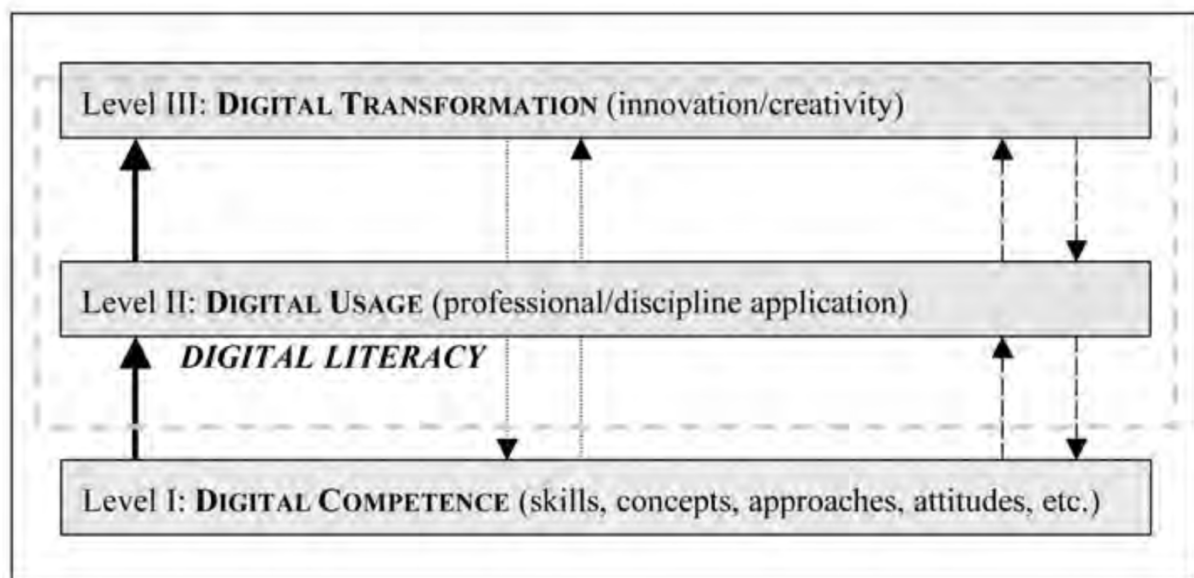
Gambaran tersebut menunjukkan bahwa semua informasi yang masuk dan beredar luas melalui jaringan internet itu mengalami proses digitalisasi. Dalam proses ini ada media, komputer, informasi, dan komunikasi.

Setelah melalui proses digitalisasi informasi yang masuk akan berubah menjadi serangkaian bilangan biner yang membentuk informasi dalam wujud kode digital. Kode digital tersebut nantinya akan mampu dimanipulasi oleh komputer. Contohnya adalah gambar kamera video yang telah diubah menjadi bentuk digital. Bentuk digital tersebut mewakili elemen gambar (pixel). Elemen gambar tersebut dapat dimanipulasi oleh komputer. Sehingga kita dapat menciptakan efek tertentu pada gambar serta dapat juga memperbaiki kualitas gambar yang dianggap kurang baik. Bentuk manipulasinya bisa berupa penambahan intensitas cahaya pada gambar, sehingga gambar yang ada menjadi lebih terang atau

gelap, meningkatkan ketajaman gambar yang kurang fokus, serta memperbaiki warna pada bagian tertentu dari gambar.

Selanjutnya, apa itu literasi digital? Menurut Riel, et. al. (2012:3) literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi berupa piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Menurut definisi ini, bila kita sudah dapat menggunakan internet untuk keperluan akademik misalnya, dengan efektif dan efisien, maka sudah dikatakan literasi digital.

Pendapat lain mengemukakan bahwa literasi digital itu lebih dari sekedar mampu menggunakan piranti digital secara efektif dan efisien, akan tetapi merupakan bentuk cara berfikir (Eshet, 2004). Hal ini relevan dengan pendapat Lankshear & Knobel (2011: 167) yang menyebutkan bahwa digital literasi bersifat berjenjang/bertingkat, lihat gambar 2. Bentuk cara berfikir tersebut terletak pada level III, artinya kemampuan untuk berfikir bagaimana membuat inovasi dan kreativitas baru yang bermanfaat berbekal kompetensi dan aplikasi media digital yang telah dikuasainya.



Gambar 2. Jenjang/Tingkat Digital Literasi
(Lankshear, C. & Knobel, M. (ed), 2011:167)

Gambar 2 menunjukkan bahwa pada level I (*Digital Competence*), ada beberapa kemampuan yang harus dikuasai oleh seseorang, yaitu keterampilan, konsep-konsep dasar, pendekatan, sikap, dan sebagainya ketika berinteraksi dengan media digital. Pada level II (*Digital Usage*), seseorang harus memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan media digital untuk tujuan-tujuan profesional atau disiplin tertentu, seperti pendidikan, kesehatan, dan bisnis. Sedangkan pada level III (*Digital Transformation*), seseorang mampu mengubah kemampuan mengaplikasikan media digital untuk menciptakan inovasi dan kreativitas baru yang bermanfaat. Melalui penjenjangan tersebut seseorang dapat mengukur sampai pada tingkatan mana literasi digitalnya.

Pengasuhan Digital

Selain memberikan berbagai macam keuntungan dan kesempatan, media digital memiliki risiko-risiko yang harus dihindari. Media digital memberikan kesempatan yang luas untuk: (1) media pembelajaran dan pendidikan, (2) kesempatan berpartisipasi dalam ekonomi digital, (3) media informasi untuk menyelesaikan masalah komunitas, dan (4) percepatan pembelajaran teknologi, informasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, anak-anak perlu mengetahui kebutuhan pribadi, selektif dalam memilih materi digital, dan mengerti penggunaan informasi. Adapun risiko-risiko media digital antara lain: berita palsu (hoax), konten seksual, konten berbahaya, dan sebagainya.

Orang tua harus mengetahui dan menyadari kedua potensi media digital tersebut, sehingga mampu mengoptimalkan keuntungan dan kesempatan dan meminimalisir risiko-risiko yang ada. Sebagaimana rekomendasi dari penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bekerja sama dengan UNICEF tentang *Digital Citizenship and Safety*, bahwa: pihak orang tua dan guru harus mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka dalam aktivitas digitalnya, dan terlibat didalamnya. Salah satu cara sederhana, contohnya orang tua dapat menjadi 'teman' di akun jejaring sosial anak, karena di sinilah anak-anak dan remaja 'bermain' di dunia maya. Di sini orang tua dapat bergabung dan berkomunikasi secara intensif dengan anak-anak untuk menciptakan lingkungan yang aman dan positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mereka di dunia *cyber*. Oleh karena itu, orang tua perlu mengetahui dan memegang teguh prinsip dasar pengasuhan di era digital ini. Bahwa anak lebih mudah belajar menggunakan media digital tetapi mereka butuh bimbingan dan pengawasan orang tua agar dapat menggunakan media digital dengan bijaksana dan produktif.

Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh orang tua agar anak-anak terhindar dari risiko digital, antara lain: (1) Membicarakan masalah yang berhubungan dengan teknologi dengan anak; (2) Menjadi *role model* bagi anak dalam menggunakan dan berinteraksi dengan media digital; (3) Mengarahkan waktu bergawai (*screen time*) menjadi kegiatan produktif, seperti: belajar, membuat karya, menonton video tutorial, dan mengakses informasi penting; (4) Selalu mengawasi kegiatan anak-anak dalam bermedia digital, seperti: melihat riwayat, mendampingi, dan memasang teknologi *parental control*, yang saat ini sudah tersedia di Android (google play), seperti: Qustodio (www.qustodio.com), kidlogger (www.kidlogger.com); (5) Melindungi privasi anak dengan cara memasang *mode privacy* di media sosial, seperti: Facebook, Instagram, Youtube, dan sebagainya. (6) Mengajari anak untuk berpikir terlebih dahulu sebelum *mem-posting* konten digital, (7) Melarang anak untuk tidak memasang foto dan status yang memalukan atau kasar/kejam; (8) Mematikan *mode location* untuk menjaga diri anak dari tindakan-tindakan kriminal; (9) Membatasi waktu mengakses media digital dengan kesepakatan-kesepakatan dengan anak-anak; (10) Menjaga keseimbangan waktu bermedia dan beraktivitas fisik, agar anak-anak tetap sehat dan terhindar dari penyakit, seperti obesitas.

Annelia Sari Sani (2017) memberikan saran kepada orang tua untuk membuat aturan main kepada anak dalam berinteraksi dengan gadget, yaitu:

1. Anak di atas dua tahun paling banyak menghabiskan waktu di depan gadget (termasuk televisi dan komputer) selama dua jam. Selebihnya, anak harus tetap merasakan bermain di luar rumah untuk belajar berinteraksi, berkomunikasi, dan juga mengenali emosi.
2. Orang tua sebaiknya menguasai cara mengoperasikan alat elektronik yang akan dipakai anak. Coba semua aplikasi dan permainan yang akan diberi ke anak, untuk melihat bahwa semua sesuai dengan usia anak.

3. Selalu dampingi anak ketika sedang bermain *gadget*. Sesekali diskusikan apa yang ia lakukan di dunia maya, untuk menjalin komunikasi. Mendampingi anak bermain gadget berarti mengawasi apa yang ia kerjakan dengan gadget tersebut, bukan hanya duduk di samping anak lalu sibuk dengan perangkat milik sendiri.
4. Anak-anak yang memiliki gadget akan berinteraksi dengan orang lain baik melalui pesan singkat atau media sosial. Sebaiknya ajari cara berinteraksi dengan orang-orang yang ada di daftar pertemanannya. Beri pemahaman pada anak bahwa tidak semua teman di media sosial berusia sama dengannya. Misalnya, ketika membalas komentar dari paman, gunakan bahasa yang semestinya walaupun tidak bertemu langsung.
5. Ketika mendapati konten yang tidak sesuai dengan usia anak, beri ia pemahaman bahwa ia tidak boleh melihat yang seperti itu. Begitu juga ketika melihat informasi yang tidak baik, tanya pendapat anak tentang informasi tersebut dan ajak ia berdiskusi. Beri juga pemahaman pada anak untuk tidak sembarangan memberikan identitas seperti nama lengkap, alamat sekolah, alamat rumah dan nama orang tua kepada orang yang tidak dikenal. Orang tua pun demikian, hindari mengumbar identitas anak secara berlebihan di dunia maya. Misalnya, berfoto di depan sekolah anak sambil memberi alamat lengkap (baik berupa penjelasan atau memakai fitur lokasi), untuk mencegah kejahatan pada anak.
6. Biasakan anak main di luar tanpa membawa gadget agar ia menikmati kualitas bermain di luar rumah, begitu juga ketika ia bermain ke rumah teman. Beri pemahaman, misalnya khawatir gadget jatuh saat bermain sepeda, tertinggal, atau bisa terjatuh bila bermain sepeda sambil mengangkat telepon.
7. Terapkan juga aturan zona tanpa *gadget* di rumah, misalnya di meja makan. Orang tua harus konsisten memberi contoh kepada anak bahwa tidak boleh bermain *gadget* saat sedang makan. Biasakan tidak membawa *gadget* ke kamar dan anak tidak boleh bermain *gadget* di kamar sebelum tidur. Caranya, siapkan satu tempat di luar kamar sebagai "*gadget station*". Ajari anak untuk menaruh *gadget*-nya di tempat itu dalam keadaan mati sebelum pergi tidur. Orang tua pun demikian, menaruh *gadget*-nya di tempat itu.

Kesimpulan

Generasi Alpha adalah anak-anak generasi milenial yang lahir setelah tahun 2010. Mereka merupakan generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa. Generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya. Meskipun demikian, mereka dinilai memiliki kekurangan, seperti: bossy, dominan, dan suka mengatur; tak suka berbagi; tidak mau mengikuti aturan; teknologi menjadi bagian dari hidup mereka, dan tidak akan mengetahui dunia tanpa jejaring sosial; dan kemampuan berkomunikasi langsung jauh berkurang. Pada sisi lain, media digital menawarkan kesempatan yang luas dan memberikan manfaat yang positif, di samping risiko-risiko digital. Disinilah peranan orang tua sangat dibutuhkan.

Sebagai salah satu lembaga yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak-anak, orang tua diharapkan memberikan pengasuhan yang benar dan tepat. Orang tua milenial perlu mengenali karakteristik anak-anak generasi alpha. Oleh karena itu, agar generasi alpha menjadi generasi yang sukses di abad 21 ini, orang tua milenial perlu memperhatikan beberapa hal berikut: (1) mengikuti perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi, agar orang tua memiliki bekal dan dapat membimbing anak-anak berinteraksi dengan internet dengan cerdas dan sehat; (2) mengajarkan anak-anak bersosialisasi, agar social-emosional mereka dapat berkembang dengan baik; (3) turut melatih dan mengembangkan aspek fisik-motorik anak; (4) turut membekali anak-

anak dengan nilai-nilai agama dan moral; (5) mendidik anak-anak agar tidak tergantung pada teknologi; dan (6) memainkan peran secara maksimal sebagai teman diskusi, tempat bertanya dan tempat mencurahkan kasih sayang bagi anak.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. 2003. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Annelia Sari Sani. 2017. *Saran Psikolog agar Anak Tidak Kecanduan Gadget*. Dalam <https://cantik.tempo.co/read/840909/saran-psikolog-agar-anak-tidak-kecanduan-gadget>.
- Christina Sterbenz. 2015. *Here's who comes after Generation Z — and they'll be the most transformative age group ever*. Business Insider. Available online at <http://www.businessinsider.com/generation-alpha-2014-7-2/?IR=T>
- <http://id.priceprice.com/harga-hp/news/Laporan-IDC-Pengiriman-Smartphone-di-Indonesia-Merosot-9-di-Q4-2017-dan-Samsung-Masih-Kuasai-Pasar-5305/>
- <http://jambi.tribunnews.com/2017/01/08/ciri-ciri-dan-fakta-tentang-generasi-alpha-2>.
- http://www.p21.org/storage/documents/1.__p21_framework_2-pager.pdf
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Digital>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_komunikasi_digital
- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018>
- https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers.
- <https://www.mobileconnectivityindex.com/#year=2016&zoneIsocode=IDN&analysisView=IDN>
- <https://www.selasar.com/jurnal/36639/Mitos-Generasi-Milenial>
- Lankshear, C. & Knobel, M. (ed). 2011. *Literacies: Social, Cultural and Historical Perspectives*. United States: Peter Lang Publishing Inc. Available online at http://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/bawden-lankshear-knobel_et_al-digitalliteracies_lr.pdf
- Majlis Luhur Taman Siswa. 1962. *Karya Ki Hajar Dewantara, Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Percetakan Taman Siswa.
- Paul A. Kirschner, Pedro De Bruyckere. 2017. The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, pp. 135-142. Available online at <https://www.gwern.net/docs/psychology/2017-kirschner.pdf>
- Putra, Y.S. 2016. Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, Vol. 9 (18), 123-134. Diunduh dari jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/download/142/133.
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. 2012. *Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college*. Presented in Innovations.
- Yeni Umardin. 2017. *Menjadi Orang Tua dari Generasi Alpha*. Available online at http://www.familyguideindonesia.com/assets/widget/file/FG_44_Calameo.pdf.
- Yoram Eshet-Alkalai. 2004. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), pp. 93-106. Available online at https://www.openu.ac.il/personal_sites/download/Digital-literacy2004-JEMH.pdf

AH-PIECE



Tersedia versi online
kunjungi via scan QR CODE
di bawah ini !



Diterbitkan oleh:

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Sekolah Tinggi Agama Islam Al Hikmah Tuban**

Jalan PP. Al Hikmah, Binangun, Singgahan, Tuban,
Jawa Timur, Indonesia, 62361.

Telpon: 0811 3275 666

Contact Person: 0823 3665 1985

Email: piaud@staialhikmahtuban.ac.id

Website: piaud.staialhikmahtuban.ac.id