



journal homepage: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JAWARA/index>

Strategi Penanaman Pendidikan Karakter Generasi Alpha Perspektif Pendidikan Islam dan Psikologi

Diah Ayu Puspitasari¹, Muhammad Rizky Ramadhan²

¹UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, ² UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 1210101110037@student.uin-malang.ac.id, 210101110102@student.uin-malang.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords: *Strategi, Pendidikan Karakter, Generasi Alpha, Perspektif islam, Perspektif psikologi*

Received 24 Oktober 2024;
Received in revised form 3
November 2024; Accepted 15
November 2024

ABSTRACT

Pendidikan karakter adalah salah satu pendidikan yang penting bagi setiap anak. Ketepatan atau tidaknya penanaman pendidikan karakter akan menentukan sikap anak tersebut dalam artian dapat menentukan hasilnya baik maupun buruk. Seperti yang kita tahu bahwa kita sekarang berada di era digital yang mana teknologi semakin berkembang. Banyak anak kecil sekarang yang sudah dipegangi teknologi oleh orang tua, terutama pada Gen Alpha yakni Generasi yang lahir pada tahun 2010-2025. oleh karena itu perlu strategi yang berbeda dari tahun-tahun sebelumnya untuk menanamkan pendidikan karakter pada Gen-Alpha tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Hasil Penelitian ini menunjukkan strategi penanaman pendidikan karakter pada Gen Alpha merupakan suatu kegiatan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dalam meningkatkan penanaman pendidikan karakter diperlukan strategi yang baik dan sesuai dengan kondisi Generasi Alpha. Dalam hal ini, terdapat strategi yang bisa dilakukan oleh orang tua, yang terbagi menjadi 2 bagian. Yang pertama yakni strategi dalam perspektif Islam, dan yang kedua strategi dalam perspektif psikologi.

1. Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman dunia terus mengalami kemajuan seperti salah satunya kemajuan teknologi. kemajuan teknologi yang sangat cepat telah melahirkan generasi baru, yaitu Generasi alpha. Generasi Alpha yang tumbuh di era digital yang sangat pesat, akrab disebut "*screenagers*" karena ketergantungannya pada perangkat layar. Sebagai anak dari generasi milenial, mereka juga dikenal sebagai "anak-anak milenium" (Lithaetr dkk., 2020). Mark McCrindle, dalam tulisannya di majalah Business Insider pada tahun 2015, memperkenalkan istilah "generasi alfa" untuk menggambarkan anak-anak yang lahir dari generasi milenial. Mereka lahir sekitar tahun 2010 hingga sekarang. Generasi alpha tumbuh dalam lingkungan yang sangat akrab dengan perangkat digital. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa generasi ini memiliki potensi kecerdasan yang tinggi dibandingkan generasi sebelumnya (Kuswanto et al, 2022). Anak-anak yang tumbuh dalam era ini memiliki akses yang sangat mudah terhadap berbagai jenis informasi dan hiburan digital. Disisi lain, Kondisi ini tentu saja memberikan dampak yang signifikan terhadap cara mereka belajar dan berkembang. Di tengah kemajuan teknologi ini, ada kebutuhan mendesak untuk memastikan bahwa mereka tidak hanya mahir dalam menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan integritas yang kokoh. Oleh karena itu Salah satu tantangan yang dihadapi adalah bagaimana cara menanamkan nilai-nilai karakter yang baik pada generasi yang sangat akrab dengan dunia digital.

Pada dasarnya Pendidikan karakter merupakan bagian penting dalam proses pendidikan di Indonesia. Hal tersebut sebagaimana yang dimaksud dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Karakter yang baik akan menjadi fondasi bagi generasi muda untuk menjadi bangsa yang tangguh dan bermartabat. Pendidikan karakter adalah usaha untuk membantu perkembangan aspek emosional, moral, dan sosial peserta didik sehingga mampu menjadi individu yang baik, bertanggung jawab, dan bermanfaat bagi masyarakat. Pendidikan karakter mencakup pembinaan nilai-nilai etika dan moral yang luhur, seperti kejujuran, tanggung jawab, keadilan, dan cinta kasih. Menurut Kemendikbud, pendidikan karakter adalah proses penanaman nilai-nilai yang melibatkan pengetahuan, perasaan, dan tindakan, sehingga peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2019, hlm. 14).

Pendidikan karakter, yang mencakup nilai-nilai seperti empati, tanggung jawab, kerja sama, dan kejujuran, menjadi lebih penting dari sebelumnya. Namun, pendekatan tradisional mungkin tidak lagi sepenuhnya efektif dalam konteks yang sangat dinamis ini. Oleh karena itu, strategi penanaman pendidikan karakter harus diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan serta pola pikir Generasi Alpha. Berbagai kajian mengenai penerapan pendidikan karakter, khususnya pada anak, telah banyak dilakukan. Salah satu contohnya adalah penelitian oleh Prasanti dan Fitriani (2018) dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pajajaran, yang menunjukkan bahwa pembentukan karakter anak usia dini dimulai dari keluarga, kemudian dilanjutkan melalui sekolah dan komunitas seperti aktivitas bermain, les, serta lembaga kursus pengembangan bakat. Namun, keluarga tetap menjadi faktor utama yang menentukan pembentukan karakter tersebut. Adapun perbedaannya pada penelitian ini adalah terletak pada objeknya, kalau

penelitian terdahulu berfokus pada proses pembentukan karakter, di penelitian ini berfokus pada strategi pembentukan karakter

Berdasarkan temuan diatas, pada penelitian ini akan dieksplorasi berbagai strategi yang dapat diterapkan untuk menanamkan pendidikan karakter pada Generasi Alpha. Dengan memanfaatkan teknologi secara cerdas, melibatkan orang tua, serta menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan karakter, penelitian ini harapannya juga dapat membantu generasi ini tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas dan inovatif tetapi juga penuh empati dan bertanggung jawab. Mengatasi tantangan ini dengan pendekatan yang kreatif dan relevan adalah kunci untuk membentuk masa depan yang lebih baik dan lebih beradab.

2. Landasan Teori

Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka secara aktif. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU RI, 2003).

Istilah "karakter" memiliki beragam definisi dari para ahli. Menurut Poerwadarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi pembeda seseorang dengan orang lain (Syarbini, 2012). Alport menjelaskan karakter sebagai kepribadian yang dievaluasi atau dianggap sebagai ciri yang menentukan seseorang sebagai individu. Sementara itu, Ahmad Tafsir mendefinisikan karakter sebagai spontanitas manusia dalam bertindak atau perbuatan yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga muncul secara alami tanpa perlu dipikirkan. Lickona (2008) menambahkan bahwa karakter terbentuk dari tiga komponen utama yang saling terkait, yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral.

Dari berbagai pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan sifat yang konsisten, stabil, dan khas yang tertanam dalam diri seseorang, sehingga mendorongnya untuk bersikap dan bertindak secara spontan tanpa dipengaruhi oleh situasi maupun melalui pemikiran yang mendalam terlebih dahulu.

Nilai-nilai pendidikan karakter

pada umumnya, nilai-nilai dari karakter atau budi pekerti mengilustrasikan antara sikap dan perbuatan dalam hubungan dengan Tuhan (*Habluminallah*), dengan diri sendiri, orang lain (*Habluminannas*) Serta alam sekitar (*HablilmnalAlam*)

Secara umum, nilai-nilai karakter atau budi pekerti menggambarkan sikap dan perilaku dalam hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, masyarakat dan alam sekitar. Mengutip dari pendapatnya Lickona, "Pendidikan karakter secara psikologis harus mencakup dimensi penalaran berlandaskan moral (moral reasoning), perasaan berlandaskan moral (moral behaviour)".

Untuk mendukung penguatan pelaksanaan pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 nilai utama dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Sejak tahun ajaran 2011, seluruh jenjang pendidikan di

Indonesia diwajibkan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ini ke dalam proses pembelajaran. Menurut Arie Ambarwati dan Sudirman (2023), 18 nilai-nilai pendidikan karakter tersebut adalah sebagai berikut:

Jujur. Seseorang yang jujur selalu berbicara dan bertindak sesuai dengan kenyataan, tanpa menyembunyikan atau memanipulasi informasi, sehingga dapat dipercaya dalam setiap situasi.

Toleransi. Toleransi berarti menghargai dan menerima perbedaan antara individu, seperti perbedaan agama, suku, etnis, dan pandangan hidup, serta tidak memaksakan pendapat kita pada orang lain.

Disiplin. Disiplin adalah kebiasaan untuk selalu mematuhi aturan dan menjalankan tugas atau tanggung jawab dengan tepat waktu dan tanpa penundaan, sehingga menghasilkan hasil yang baik.

Kerja Keras. Kerja keras adalah upaya yang dilakukan dengan sepenuh hati dan tanpa mengenal lelah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, meskipun menghadapi banyak tantangan.

Kreatif. Kreatifitas mencakup kemampuan untuk berpikir di luar kebiasaan dan menciptakan ide atau solusi baru yang dapat membawa perubahan positif atau inovasi dalam kehidupan sehari-hari.

Mandiri. Mandiri berarti memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas atau masalah tanpa harus bergantung pada orang lain, serta mampu mengambil keputusan secara mandiri dalam kehidupan pribadi maupun profesional.

Demokratis. Sikap demokratis mencerminkan pemahaman bahwa setiap orang memiliki hak dan kewajiban yang setara, dan dalam setiap tindakan atau keputusan, kita selalu mempertimbangkan pendapat dan hak orang lain.

Rasa Ingin Tahu. Rasa ingin tahu adalah dorongan untuk terus belajar, menggali pengetahuan lebih dalam, dan mencari jawaban dari berbagai hal yang belum kita pahami, baik itu dari buku, pengalaman, atau diskusi.

Semangat Kebangsaan. Semangat kebangsaan adalah rasa cinta dan kepedulian yang tinggi terhadap negara, yang mendorong seseorang untuk selalu mendahulukan kepentingan bangsa dan bekerja untuk kemajuan bersama.

Cinta Tanah Air Cinta tanah air adalah rasa bangga dan kasih sayang terhadap tanah kelahiran atau negara, yang tercermin dalam sikap peduli dan aktif dalam menjaga serta memajukan negara tersebut.

Menghargai Prestasi. Menghargai prestasi adalah sikap yang mendorong seseorang untuk memberikan apresiasi kepada orang lain yang berhasil dalam suatu bidang, serta berusaha untuk terus berprestasi dengan cara yang positif.

Bersahabat/Komunikatif. Sikap bersahabat dan komunikatif menunjukkan kemampuan untuk membangun hubungan baik dengan orang lain, berbicara dengan ramah, mendengarkan dengan empati, dan menjaga komunikasi yang efektif.

Cinta Damai. Cinta damai adalah sikap yang selalu mengedepankan perdamaian dan penyelesaian masalah melalui dialog, menghindari kekerasan, serta menciptakan lingkungan yang harmonis dan saling menghormati.

Gemar Membaca. Gemar membaca berarti memiliki kebiasaan untuk membaca buku atau artikel yang memberikan pengetahuan, memperluas wawasan, dan meningkatkan kualitas diri untuk menjadi lebih baik.

Peduli Lingkungan. Peduli lingkungan adalah sikap untuk menjaga kelestarian alam dengan cara mengurangi sampah, menjaga kebersihan, dan berusaha memelihara ekosistem agar bumi tetap sehat dan layak huni.

Peduli Sosial. Peduli sosial adalah sikap untuk selalu membantu orang lain yang membutuhkan, baik dalam bentuk bantuan material maupun dukungan moral, untuk meningkatkan kesejahteraan bersama.

Tanggung Jawab. Tanggung jawab mencakup kesadaran untuk melaksanakan tugas atau kewajiban dengan baik, baik terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, negara, maupun Tuhan, sesuai dengan peran yang diemban.

Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk individu yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang kuat, berakhlak mulia, dan mampu berperan positif dalam masyarakat. Nilai-nilai seperti religiusitas, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kemandirian, dan tanggung jawab menjadi dasar dalam membangun integritas pribadi yang kuat. Sementara nilai-nilai kreativitas, demokratis, cinta tanah air, serta kepedulian sosial membantu individu untuk menjadi warga negara yang baik, mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial, serta berkontribusi pada kemajuan bangsa.

Dengan menanamkan nilai-nilai ini, pendidikan karakter tidak hanya mengarahkan siswa untuk sukses secara akademis, tetapi juga membentuk mereka menjadi individu yang peduli terhadap lingkungan, berempati pada sesama, serta memiliki semangat untuk terus belajar dan berinovasi. Singkatnya, pendidikan karakter berfungsi untuk menciptakan manusia yang seimbang, yang memiliki keterampilan berpikir kritis, moralitas yang tinggi, dan rasa tanggung jawab sosial.

Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter sejatinya bukan hanya menjadi tanggung jawab guru, melainkan melibatkan seluruh pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan untuk bersama-sama mengembangkannya. Bahkan, para pengambil kebijakan harus menjadi contoh utama dalam hal ini. Sebagai seorang guru, profesi ini mengharuskan untuk bekerja secara profesional, memberikan pelayanan terbaik kepada siswa, serta bersabar dalam membimbing mereka mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Secara operasional tujuan pendidikan karakter dalam setting sekolah meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Tujuan utama dari pendidikan karakter adalah memperkuat dan menumbuhkan poin poin dalam kehidupan yang berarti, sehingga poin tersebut menjadi bagian dari identitas peserta didik atau seseorang menggambarkan ciri khas mereka. Dengan demikian, diharapkan nilai-nilai tersebut tidak hanya terlihat selama masa sekolah, tetapi juga tercermin dalam perilaku mereka setelah lulus.
- b. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk menyusun ulang tingkah laku dari peserta didik yang tidak sesuai dengan poin poin yang diterapkan oleh suatu instansi. Hal seperti itu dimaksudkan untuk menyesuaikan dari perilaku kurang baik menjadi perilaku yang baik, sehingga peserta didik dapat berkembang dengan baik sesuai dengan nilai-nilai yang diharapkan.

- c. Membangun hubungan yang harmonis antara sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk bersama-sama memegang tanggung jawab dalam membentuk karakter. Tujuan ini menggarisbawahi pentingnya kolaborasi antara pendidikan di sekolah dan proses pendidikan di lingkungan keluarga.

Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk generasi yang tangguh, kompetitif, berakhlak baik, bermoral, toleran, gotong royong, patriotik, serta berkembang secara dinamis dengan orientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi, yang semuanya dilandasi oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Bisa dikatakan bahwa tujuan utama dari pendidikan karakter adalah untuk merubah perilaku, sikap, dan kepribadian peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan karakter di sekolah, madrasah, dan rumah bertujuan untuk menciptakan manusia Indonesia yang seutuhnya—manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam kehidupan.

Pengertian generasi alpha

Generasi alpha merupakan generasi termuda yang hidup saat ini, yaitu kelahiran tahun 2010-2025 mendatang (Manuel & Sutanto, 2021). Jika dihitung usia tertua generasi alpha saat ini adalah 14 tahun. Generasi alpha dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi digital dan sering berinteraksi dengan internet serta perangkat elektronik seperti gawai, smartphone dan tablet (Novianti et.al., 2019). Jika berdasarkan urutan dari generasi-generasi yang telah ada sebelumnya, generasi alpha merupakan adik dari generasi Z. dikatakan juga rata rata generasi alpha merupakan anak dari generasi Y (Yuliandari, 2020).

Istilah "Generasi Alpha" pertama kali dikemukakan oleh Mark McCrindle, seorang peneliti sosial Australia, ia mengatakan bahwa generasi alpha sebagai kelanjutan dari generasi sebelumnya yaitu generasi Z. berdasarkan penelitian Mark McCrindle juga ditemukan angka kelahiran generasi alpha mencapai 2,5 jt per minggu (Yuliandari, 2020). Generasi alpha dikenal sebagai generasi yang cerdas dan cepat beradaptasi dengan teknologi, karena mereka tumbuh di lingkungan yang sangat digital dan interaktif . Mark McCrindle juga memperkirakan bahwa ketergantungan Generasi Alpha pada gawai berpotensi membuat mereka kurang bersosialisasi, cenderung individualis, dan memiliki daya kreativitas yang berkurang akibat paparan teknologi yang intens (Fadlurrahman et.al., 2019). Sebelum Generasi Alpha, ada beberapa generasi lain yang masing-masing memiliki karakteristik unik sesuai dengan pengaruh lingkungan zamannya:

- 1) Traditionalist (1920-1945): Generasi ini dikenal dengan sifat loyal, disiplin, dan menghargai otoritas. Mereka tumbuh pada masa Perang Dunia II dan sangat berpegang pada nilai-nilai konservatif.
- 2) Baby Boomers (1946-1964): Anak-anak yang lahir setelah Perang Dunia II ini tumbuh dengan optimisme dan nilai-nilai kerja keras. Generasi ini menghargai prestise dan kesejahteraan.
- 3) Generasi X (1965-1976): Generasi ini menyaksikan munculnya internet dan mulai mementingkan keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi (work-life balance). Mereka cenderung kritis terhadap otoritas dan lebih mandiri.

- 4) Generasi Y (Millennials, 1977-1998): Millennials dibentuk oleh kemajuan pesat teknologi dan informasi. Mereka memiliki harga diri tinggi, ekspektasi tinggi dalam pekerjaan, serta fleksibel dan suka berkolaborasi.
- 5) Generasi Z (1995-2010): Sebagai digital natives, mereka terbiasa dengan teknologi sejak kecil dan ahli multitasking. Generasi ini juga cenderung lebih peduli lingkungan dan memiliki jiwa kewirausahaan yang kuat (Fadlurrahman et.al., 2019).

Pada dasarnya Generasi Y, Z, dan A itu sama-sama Generasi yang hidup dalam teknologi. Namun ada perbedaan yang mencolok (Anwar. F, 2022). Generasi Y mulai mengenal teknologi saat usia mereka 20-40 tahunan. Generasi Z, mulai diperkenalkan dengan teknologi ketika usia mereka 10-15 tahunan, adapun generasi alpha sejak mereka lahir segala macam teknologi maju seperti kecerdasan buatan yang canggih sudah tersedia sehingga dikatakan mereka sebagai generasi yang sepenuh hidupnya berdampingan dengan teknologi. Oleh karena itu, generasi alpha disebut juga sebagai generasi digital.

Karakteristik generasi alpha

Sebagai generasi yang sepenuhnya terintegrasi dengan dunia digital, mereka memiliki karakteristik yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya, baik dalam cara belajar, berinteraksi sosial, maupun memahami dunia di sekitar mereka. Menurut beberapa penelitian, teknologi mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan mereka, mulai dari pendidikan hingga perkembangan emosional dan sosial. karakteristik Generasi Alpha yang tentunya memberikan tantangan dan peluang baru dalam dunia pendidikan, pengasuhan, dan sosial selain itu juga dibutuhkan strategi yang tepat. Adapun berikut beberapa karakteristik generasi alpha.

1. keinginan besar untuk mendapat pengakuan

pengaruh canggihnya teknologi menyebabkan kemudahan dalam mempublikasikan dan mengakses segala macam informasi di sosial media. Generasi alpha hidup dimasa ini yang penuh dengan pengaruh sosial media sehingga memberikan kemudahan untuk memamerkan kemampuan dan pencapaian mereka kepada teman-temannya melalui media sosial untuk mendapat pengakuan. Keinginan mendapat pengakuan ini menjadi ciri khas generasi alpha (Anwar, 2022). Namun hal positif dari keinginan untuk mendapat pengakuan ini akan menjadi pendorong dan motivasi mereka untuk terus berusaha menjadi terbaik

2. ketergantungan terhadap teknologi

anak-anak generasi alpha yang hidupnya berdampingan dengan teknologi menjadikannya terbiasa dengan perangkat digital dalam kehidupannya. Namun selain terbiasa mereka juga mengandalkan teknologi dalam kesehariannya, mulai dari bermain, berinteraksi, dan bahkan belajar. Hampir semua kegiatan dilakukan melalui perangkat digital. Generasi alpha terpapar teknologi sejak usia dini yang menjadikan mereka cepat beradaptasi menguasai aplikasi dan perangkat digital lainnya. teknologi tidak hanya menjadi alat hiburan mereka melainkan juga sebagai media belajar dan sarana interaksi sosial mereka (Sutarto dan Hartanto, 2021).

3. Cenderung berperilaku praktis dan instan.

Generasi Alpha cenderung praktis dan instan dalam menyelesaikan masalah, mereka enggan mencermati masalah dengan proses Panjang. Jalan yang mereka pilih jalan yang

simpel dan tidak menyulitkan dirinya. Hal ini disebabkan karena kehidupan mereka dipenuhi oleh berbagai kebutuhan yang serba instan karena teknologi yang semakin canggih (Yasir & Susilawati, 2017). Kebutuhan Instan ini misalnya seperti saat mereka lapar dan sedang malas, maka mereka akan membeli makanan melalui Gofood, Shopeefood dan lainnya sebagainya (Anwar, 2022).

4. Menyukai Kebebasan

Generasi alpha cenderung menyukai kebebasan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti gaya hidup yang modern, selain itu mereka juga terlahir ketika kepemimpinan rezim otoriter sudah tidak berkuasa (Desmufita. S, 2020: 28). Dalam hal pembelajaran mereka pun suka kebebasan. Mereka tidak suka pembelajaran dengan cara menghafal tetapi mereka lebih suka pembelajaran mengeksplorasi (Desmufita. S, 2020: 28). Mereka juga menyukai kebebasan berpendapat, kebebasan berkreasi, kebebasan bermain, kebebasan berinovasi, dan kebebasan lainnya.

5. Memiliki percaya diri yang tinggi

Generasi Alpha dikenal memiliki rasa percaya diri yang tinggi, yang sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan digital tempat mereka tumbuh (Permata. D, 2021). Teknologi ini memberi mereka rasa kendali atas apa yang ingin mereka pelajari, yang memperkuat keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikan tantangan. Selain itu, dukungan dari orang tua yang cenderung memberikan pengakuan positif terhadap pencapaian kecil juga berkontribusi pada rasa percaya diri mereka (Yasir & Susilawati, 2017). Kombinasi ini menciptakan generasi yang optimis dan percaya diri terhadap kemampuan mereka menghadapi masa depan.

6. Dekat dengan teknologi sejak usia dini

Generasi alpha terlahir dan tumbuh dilingkungan yang sangat terhubung dengan teknologi. Segala macam kebutuhan sudah didesain dengan kecanggihan teknologi. Handphone layar sentuh, internet, media sosial sudah menjadi bagian dari keseharian mereka (Anwar, 2022). Mereka menggunakan tablet untuk belajar, membaca menggunakan e-book, menonton video pembelajaran, mengerjakan soal online di website ataupun aplikasi. Selain itu, cara mereka berinteraksi sering kali melalui platform digital, baik untuk bermain game bersama teman maupun mengerjakan proyek sekolah (Yasir & Susilawati, 2017). Kemampuan ini membuat mereka merasa nyaman dengan perubahan teknologi yang cepat dan menjadikan mereka generasi yang adaptif dan inovatif dalam mencari Solusi (Anwar, 2022)

Berdasarkan penjelasan diatas Generasi Alpha tumbuh dengan teknologi yang menjadi bagian integral dari kehidupan mereka. Dalam hal ini peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam membimbing mereka untuk memahami nilai-nilai yang sehat dan bijak dalam menggunakan teknologi. Dengan pendekatan yang penuh empati, akan membantu mereka memanfaatkan teknologi secara positif sambil menjaga keseimbangan dalam kehidupan mereka. Karena kenyataannya yang terlihat saat ini, kedekatan mereka dengan teknologi membawa tantangan yang menjadi perhatian serius. Anak-anak dalam generasi ini sering kali terpapar berbagai informasi dan konten tanpa filter yang jelas, yang dapat memengaruhi cara mereka berpikir, bertindak, dan memandang dunia. Kebiasaan menghabiskan waktu di dunia digital juga dapat memengaruhi hubungan mereka di dunia nyata, membuat interaksi langsung dengan orang-orang di sekitar mereka menjadi kurang maksimal. Selain itu, mereka cenderung

meniru apa yang mereka lihat, baik dari media sosial maupun platform digital lainnya, tanpa menyadari dampak jangka panjangnya. Oleh karena itu sangat penting untuk orang tua mengetahui masalah-masalah serius yang harus diperhatikan. Berikut beberapa masalah-masalah serius yang terjadi pada generasi alpha.

1. Intensitas Penggunaan teknologi yang tidak sehat

ketika anak sudah mengenal gadget dan mulai memainkan aplikasi-aplikasi game yang keunikannya seakan nyata akan menjadi Masalah yang harus diperhatikan. terutama ketika intensitas penggunaan gadget sudah tidak sehat (Desmufita. S, 2020). Intensitas penggunaan teknologi yang tidak sehat atau dalam kata lain “kecanduan” menjadi masalah penting yang harus diperhatikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novianti dkk dengan judul penelitian “ *Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman*” dengan populasi sampel sebanyak 375 anak generasi alpha menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget secara umum berada pada kategori sedang. Data mengungkapkan bahwa 64% anak berada dalam kategori ini. Sebanyak 21,3% anak dilaporkan sering menggunakan gadget lebih dari 10 jam sehari, sementara 51,1% menggunakannya sesekali. Hanya 12,8% yang jarang menggunakan gadget, dan 9,6% menyatakan tidak pernah memanfaatkannya. Temuan ini menggambarkan bahwa meskipun tidak semua anak memiliki durasi penggunaan yang ekstrem, ada proporsi signifikan yang perlu mendapatkan perhatian terkait dampak potensial dari paparan layar yang terlalu lama.

Kecanduan gadget menjadi masalah yang harus diperhatikan orang tua karena dampaknya sangat bahaya. Dalam (Syarifah, 2022) dijelaskan bahwa Kecanduan bermain gadget berisiko berdampak penyakit serius seperti risiko kerusakan saraf mata, kanker otak, sehingga memberikan efek yang membahayakan bagi kesehatan anak (Andiyani. P, 2024). Bahkan kecanduan terhadap internet dan game online saat ini tampak lebih populer dibandingkan kecanduan narkoba (Desmufita. S, 2020).. Permainan game online berisiko terpapar konten negatif seperti pornografi. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang sering bermain game daring cenderung memiliki peluang lebih besar untuk terpapar konten tersebut, terutama melalui komunitas dalam game. Permainan daring memungkinkan pemain untuk terhubung dengan komunitas global yang memiliki minat serupa, namun interaksi ini sering kali melibatkan orang-orang asing yang tidak dikenal. Dalam lingkungan tersebut, berbagi informasi termasuk tautan menuju situs yang tidak pantas, seperti pornografi, menjadi lebih sulit dikendalikan (Desmufita. S, 2020: 10-11). Sayangnya, banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa anak mereka mungkin menerima informasi di luar konteks permainan, yang dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Oleh karena itu orang tua menjadi peran penting dalam mengawasi dan mengelola waktu anak dalam penggunaan gadget untuk menjaga keseimbangan dalam kegiatan sehari-harinya.

2. Terpengaruh dampak negatif teknologi

Generasi Alpha yang hidup berdampingan dengan teknologi menghadapi berbagai pengaruh negatif. Paparan gadget dan platform digital yang dimainkannya seringkali terdapat Konten-konten tidak pantas. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Sri Cahaya Khoironi selaku tenaga Ahli Utama Pusat Penelitian Badan Litbang Sumber Daya Manusia dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada acara Webinar bertajuk ‘Moda Transportasi dan ruang publik Ramah Anak’ bahwa sepanjang bulan januari-

september 2020 KOMINFO telah mengani 1,3 juta konten negatif yang tersebar dipelatform digital baik media sosail tiktok, youtube, ataupun inatagram yang rata-rata merupakan konten pornografi, kekerasan, penipuan, dan judi (Perwirawati, 2023). video vulgar, kekerasan, dan video liar lainnya yang menyesatkan tersebut dapat mempengaruhi perubahan yang diikuti anak-anak. Sebagaimana Teori Albert Bandura menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui pengamatan, sehingga apa yang mereka tonton memiliki dampak besar terhadap pembentukan perilaku mereka.

Selain pengaruh konten-konten negatif, terdapat juga pengaruh negatif lainnya yaitu game online (Masrur. H dkk, 2022). Game online merupakan jenis permainan yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, ponsel pintar, atau konsol permainan yang dimainkan dengan membutuhkan jaringan (Falentino. R, 2023). pada saat game online telah banyak mengalami berbagai perkembangan. Perkembangan tersebut tiak lepas dari berkembangnya teknologi computer dan jaringan computer itu sendiri. Populernya game online merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya hanya skala kecil (small local network) hingga menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini. Saat pertama kalinya muncul tahun 1969, game only hanya dapat dimainkan 2 orang saja , lalu muncullah computer yang memiliki kemampuan time-sharring dan membuat permainan game online dapat dimainkan tidak hanya 2 orang saja melainkan lebih banyak lagi dan dapat dilakukan dengan ruangan yang berbeda. Selain itu, saat ini game online dibuat lebih menarik, mulai dari grafik yang semakin nyata, permainan petualangan yang seru, animasi tokoh favorit, dan hanya menyentuh layar dan gerakan sederhana akan memunculkan fantasi luar biasa sehingga pemain dapat memperoleh keinginannya. Namun dampaknya anak-anak yang memainkannya mau tidak mau dapat kecanduan. Kecanduan ini yang akan memberikan dampak negatif (Desmufita. S, 2020).

Game online memiliki dampak positif namun juga memiliki dampak negatif. Telah banyak penelitian yang telah diterbitkan di Indonesia terkait pengaruh negatif game online. Game online memiliki pengaruh terhadap Kesehatan, psikologis, sosial, dan akademik (Masrur. H dkk, 2022). Adapun contoh nyata dari pengaruh negatif game online seperti Kasus yang terjadi di Jakarta Selatan. Seorang anak berusia 9 tahun terinspirasi dari gim simulator mobil yang dimainkan secara daring, sehingga nekat membawa mobil tetangganya dan menabrak beberapa kendaraan sebelum akhirnya berhenti setelah menabrak tiang lampu lalu lintas. Untungnya, tidak ada korban jiwa dalam insiden ini (Detiknews, 2024).

Selain itu, contoh nyata pengaruh negatif dari konten-konten vulgar seperti kasus di Palembang yang melibatkan pelaku 4 remaja di bawah umur berusia 12-14 tahun melakukan tindakan kejahatan serius akibat kecanduan konten pornografi (CNN Indonesia, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh buruk teknologi dapat memicu perilaku menyimpang. Tidak hanya itu, terdapat unggahan di media sosial, video seorang anak bertindak kasar merusak gadgetnya dan berkata kasar karena kalah bermain game. Fenomena tersebut merupakan dampak dari kecanduan game yang kemudian mempengaruhi emosional. Tidak sedikit juga anak-anak generasi alpha yang kita lihat saat ini sudah mengetahui kata-kata kasar dan bahkan menjadi kebiasaannya. Fenomena ini menggarisbawahi pentingnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak untuk mencegah dampak negatif yang lebih serius. Dengan pendekatan edukatif dan

pengawasan yang tepat, anak-anak dapat diarahkan untuk memanfaatkan teknologi secara sehat dan produktif, tanpa terpengaruh oleh konten yang merugikan.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan studi pustaka dengan pendekatan kualitatif bersifat analisis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan mengumpulkan jumlah data lapangan, mengolah, merumuskan, menganalisis dan menarik kesimpulan dari data tersebut (Arikunto, 2005) Artinya, penelitian ini akan berfokus pada pengumpulan dan analisis data dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, dan e-book yang relevan dengan topik pendidikan karakter pada generasi alpha. Data-data tersebut kemudian akan dideskripsikan, dianalisis, dan disintesis untuk menemukan pola, tema, dan pemahaman yang mendalam mengenai strategi-strategi yang efektif dalam menanamkan pendidikan karakter pada generasi yang sangat akrab dengan teknologi digital ini. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali makna yang lebih dalam dari data yang diperoleh, serta memberikan fleksibilitas dalam menganalisis data yang kompleks dan beragam.

4. Hasil dan Pembahasan

Strategi Penanaman pendidikan karakter perspektif Islam

Perspektif merujuk pada cara seseorang melihat dan menginterpretasikan berbagai hal, seperti opini dan keyakinan. Sementara itu, Islam adalah agama yang diwahyukan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagai rasul terakhir, yang menjadi petunjuk hidup bagi umat manusia hingga akhir zaman.

Dalam Islam, karakter lebih dikenal dengan istilah akhlak, yang mencakup kepribadian dan watak seseorang yang tercermin dalam sikap, cara berbicara, dan tindakan sehari-hari. Semua ini menjadi bagian integral dari dirinya, membentuk identitas yang sulit untuk dipalsukan. Seseorang akan menunjukkan diri sesuai dengan kebiasaan, budaya, dan tradisi yang ada dalam kehidupan sehari-harinya, karena manusia merupakan produk dari budaya keluarga dan masyarakatnya, sekaligus pengikut ajaran agama yang dianutnya.

Untuk lebih memahami konsep karakter dalam Islam, penting untuk mempelajari aspek ontologis akhlak, yang dapat memberikan wawasan lebih mendalam. M. Amin Syukur mengutip pandangan beberapa tokoh filsafat akhlak. Menurut Moh. Abdul Aziz Kully, akhlak adalah sifat jiwa yang sudah terbentuk dengan kuat, sehingga memungkinkan seseorang untuk melakukan tindakan secara otomatis tanpa perlu berpikir atau merenungkannya terlebih dahulu. Ibn Maskawaih menggambarkan akhlak sebagai kondisi jiwa yang mendorong seseorang untuk berbuat tanpa perenungan atau pertimbangan. Ibn Qayyim menyatakan bahwa akhlak adalah perangai atau sifat batin yang menjadi bagian dari diri setiap manusia. Sementara al-Ghazali menjelaskan bahwa akhlak adalah kondisi dalam jiwa yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan tindakan secara alami tanpa memikirkan atau mempertimbangkan lagi.

Mohammad Daud Ali menjelaskan bahwa akhlak memiliki makna yang ideal, yang tercermin melalui perilaku yang bisa bersifat positif maupun negatif.

Perilaku yang termasuk dalam kategori akhlak positif (baik) adalah sifat-sifat seperti kejujuran, amanah, kesabaran, pemaafan, kemurahan hati, kerendahan hati, dan lainnya. Sementara itu, akhlak negatif (buruk) mencakup perilaku seperti kesombongan, dendam, kedengkian, khianat, dan sifat buruk lainnya yang mencerminkan karakter yang tidak baik.

Dari beberapa pandangan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah manifestasi dari akhlak yang pada dasarnya merupakan gabungan dari pengetahuan dan pengalaman yang membentuk sifat dan watak seseorang. Secara praktis, karakter tercermin dalam perilaku nyata yang menjadi kebiasaan. Watak dan tindakan manusia adalah dua hal yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Apabila seseorang terbentuk oleh pengalaman dan pengetahuan yang buruk, maka perbuatannya cenderung buruk pula. Sebaliknya, jika seseorang dibentuk oleh pengalaman dan pengetahuan yang baik, perbuatannya pun akan mencerminkan kebaikan. Seseorang yang terbiasa dengan perilaku baik akan merasa tidak nyaman dan cemas jika diminta melakukan perbuatan buruk, karena kebiasaan baik tersebut sudah menjadi bagian dari wataknya.

Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., berpendapat bahwasanya pendidikan karakter mempunyai 4 poin. Yang pertama yakni *Siddiq* (Jujur), *Amanah* (dapat dipercaya), *tabligh* (Cerdas), dan *Fathanah* (Menyampaikan). apabila seorang hamba memiliki pendirian terhadap poin tersebut, maka insya Allah orang tersebut memiliki karakter yang baik. Oleh karena itu, poin tersebut hendaknya dipahami oleh semua orang tua ataupun guru, yang nantinya dapat diajarkan kepada peserta didik sejak dini hingga dewasa nanti.

Adapun Strategi penanaman pendidikan karakter dalam Islam pada Gen-Alpha adalah sebagai berikut :

a. Penggunaan media digital dalam pembelajaran

Salah satu strategi yang efektif adalah memanfaatkan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kesadaran dan literasi digital siswa, sekaligus memperkuat penanaman karakter religius. Sekolah-sekolah seperti SD Islam Al Haidar Kendal telah berhasil menerapkan metode ini dengan baik, di mana media digital digunakan untuk menyampaikan materi PAI secara menarik dan interaktif.

Langkah dan penerapan yang dilakukan oleh SD Islam Al Haidar ini sangat baik terdapat unsur-unsur Moral knowing yang dilakukan dengan memberikan pemahaman materi keagamaan yang membentuk karakter keagamaan melalui tontonan yang telah disesuaikan dengan media Youtube, video pembelajaran power point, multimedia interaktif agar proses pelaksanaannya dapat dijangkau peserta didik serta memberikan pemahaman yang baik dan buruk. Pemanahan yang dikemas dalam digital membuat mereka antusias, dan senang sehingga anak mudah dalam memahami materi Di samping itu Moral Loving yang dirasakan peserta didik melalui media pembelajaran teknologi akan penerapan karakter religius yaitu untuk menumbuhkan rasa

cinta dan rasa membutuhkan terhadap nilai-nilai akhlak mulia dilakukan dengan proses pembiasaan berbasis media digital, serta pengaksesan arahan yang diberikan melalui Google Form dengan memberikan himbauan yang memotivasi di atau teladan peserta didik. Dan juga langkah Moral Doing yaitu mana peserta didik menerapkannya dan mempraktikan nilai-nilai akhlak mulia itu dalam perlakunya sehari-hari (Nadia & zakiyah : 2022).

b. Pembiasaan dan Keteladanan

Pembiasaan dan keteladanan atau Uswatun Khasanah adalah salah satu contoh metode yang sudah ada sejak zaman Rasul dalam menyebarkan agama islam. Dalam konteks ini, uswatun khasanah sudah menjadi salah satu metode untuk mengajarkan suatu ilmu dalam mendidik. Sebagaimana yang terkandung dalam Al Quran surat Al- Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۖ

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.” (Kemenag: 422)

Dalam pandangan Islam, orangtua harus menjadi teladan yang baik atau uswatun hasanah bagi anak-anak mereka. Metode keteladanan dianggap sebagai salah satu teknik pendidikan yang sangat efektif karena dapat memberikan dampak yang besar dalam pembentukan sikap dan perilaku anak (Khakim & Munir, 2019: 206).. Keteladanan ini mencakup perilaku, ucapan, serta pikiran orangtua yang menjadi acuan bagi anak. Di era digital seperti sekarang, orangtua perlu menunjukkan sikap yang disiplin dan bijaksana dalam menggunakan teknologi. Misalnya, dengan menghindari penggunaan gawai atau menonton televisi saat makan dan sebelum tidur. Dengan membiasakan perilaku tersebut dan memberikan penjelasan kepada anak, orangtua dapat membantu membentuk kebiasaan positif dalam penggunaan teknologi di rumah.

c. Peran Orang Tua

Strategi pendidikan yang efektif melibatkan pengasuhan yang penuh perhatian dan dapat menciptakan rasa aman bagi anak. Orangtua memiliki tanggung jawab untuk mendidik anak-anak mereka, seperti yang dijelaskan oleh Lukman, yang mengajarkan anaknya mengenai tauhid sebagai bagian penting dalam pendidikan agama. Hal tersebut terkandung dalam Al Quran surat Lukman ayat 13 :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

“(Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya, Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah! Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar.” (Kemenag: 311)

Ayat tersebut menegaskan kewajiban orangtua untuk mengajarkan anak-anak mereka mengenai tauhid. Allah memerintahkan agar keyakinan terhadap tauhid dan pemahaman tentang hubungan manusia dengan Tuhan menjadi ajaran pertama yang diterima oleh anak. Dalam konteks pendidikan Islam, orangtua harus memiliki pemahaman yang baik tentang dasar-dasar agama sebelum menyampaikannya kepada anak-anak mereka. Pengawasan terhadap anak pun harus dilakukan dengan pengetahuan agama yang dimiliki orangtua. Sebagai orangtua muslim, mereka harus aktif memperkenalkan ajaran agama dengan memperdalam pengetahuan agama mereka. Dalam hal ini, peran orangtua sangatlah penting.

Strategi Penanaman pendidikan karakter perspektif Psikolog

Sesuai namanya, psikologi secara bahasa berasal dari bahasa Yunani yaitu *psyche* (mental) dan *logos* (ilmu), yang secara istilah diartikan sebagai studi ilmu jiwa dan mental, didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari perilaku dan proses mental (Bhinnety, 2028). Psikologi membantu mengidentifikasi untuk memahami perubahan perilaku, terbentuknya perilaku, dan bagaimana membangun kebiasaan positif melalui pembelajaran. Psikologi berperan memahami bagaimana individu berpikir, bertindak, dan merasa. Penanaman pendidikan karakter dengan menggunakan pendekatan psikologis memungkinkan kita untuk dapat Menyusun strategi dan metode yang tepat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Nurjanah, 2023).

Berdasarkan Ilmu psikologi perkembangan, secara umum dalam kehidupan manusia terdapat tiga aspek perkembangan, yaitu aspek fisik, aspek kognitif, dan aspek psikososial (Nataya, 2024). Aspek perkembangan fisik meliputi perubahan progresif pada tubuh atau fisik, seperti pertumbuhan tinggi badan, berat badan, kematangan organ, pertumbuhan tulang dan otot, perkembangan sistem hormonal, sistem saraf, dan Gerakan-gerakan motorik. Aspek perkembangan kognitif meliputi perkembangan mental dan pikiran, seperti perkembangan intelegensi, penalaran kritis, memori, dan bahasa. Yang terakhir aspek perkembangan psiososial meliputi kemampuan individu dalam berinteraksi dengan kehidupan sosial serta mengelola emosinya (Nataya, 2024).

Pada aspek perkembangan fisik, Penggunaan teknologi yang tidak teratur pada anak dapat mempengaruhi proses perkembangannya. Dampak yang ditimbulkan seperti anak rentan mengalami obesitas atau kelebihan berat badan, karena sering kali ketika main gadget membuat mereka jarang bergerak dan lebih sering tiduran bermalas-malasan. Radiasi Cahaya biru dari gadget juga menimbulkan gangguan pada mata, Selain itu akan memicu menurunnya produksi hormon melatonin pada tubuh (Nataya, 2024). Tidak hanya itu saja, ketika anak kecanduan gadget ditambah pengontrolan orang tua sangat minim akan berdampak pada perilaku anak yang bermain gadget hingga larut malam sehingga pola tidur anak menjadi tidak teratur (Nataya, 2024).

Pada aspek perkembangan kognitif, penggunaan seperangkat alat digital yang berlebihan akan berdampak pada perkembangan kognitif anak seperti buruknya kemampuan pemecahan masalah dan menurunnya minat untuk

mengembangkan kemampuan literasi (Nataya, 2024). Hal tersebut dipicu karena ketika bermain perangkat digital anak menjadi lebih banyak bermalas-malasan dan tidak banyak berpikir, terlebih lagi jika mereka hanya bermain game yang bukan game pemecahan masalah tentu akan lebih berdampak buruk lagi pada perkembangan kognitifnya. Selain itu, penggunaan digital akan membuat anak sering menerima bahasa reseptif dari pada bahasa produktif. Bahasa reseptif atau bahasa satu arah tanpa adanya timbal balik, seperti saat anak usia di bawah 3 tahun menonton video ponsel atau TV selama lebih dari 1 jam maka anak hanya mendengar dan menerima saja komunikasi dari perangkat digital tanpa ada timbal balik. Sedangkan bahasa yang produktif ialah ketika adanya timbal balik yang melibatkan dua arah. Seperti berkomunikasi dengan orang tua ataupun pengasuh (Nataya, 2024). Anak yang terlalu lama berinteraksi dengan alat digital cenderung kurang bermain dengan situasi nyata, padahal bermain saat usia dini terlebih usia 3-4 tahun akan sangat bagus jika

Pada aspek perkembangan sosial-emosional, penggunaan seperangkat alat digital yang berlebihan akan berdampak pada perkembangan perilaku sosial. Anak akan jarang berinteraksi dan berjarak dengan teman sebayanya, bahkan bisa menjadi individu yang anti-sosial. Selain itu, dalam Nataya (2024) mengutip penelitian yang dilakukan oleh Apaydin (2019) perilaku sosial anak usia dini di sekolah menunjukkan kecenderungan individualis, yakni lebih memilih bekerja sendiri dari pada kerja kelompok. Dalam Habibi. M (2022) mengutip dari Putri et.al (2021) intensitas penggunaan teknologi yang tidak sehat misalnya bermain online game tanpa mengingat waktu akan menyebabkan rusaknya perilaku sosial seperti tidak patuh terhadap orang tua, cuek dengan keberadaan sekitar. Mereka juga sering kali lebih emosional namun positifnya mereka memiliki kreativitas yang tinggi.

Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pada generasi alpha yang tidak terkontrol akan berdampak pada proses perkembangan mereka. Kecenderungan generasi alpha dalam menggunakan teknologi tak dapat dipungkiri mereka terpapar dengan seperangkat alat digital. Seperti Game online yang berdampak buruk pada anak karena rentan akan mengonsumsi pornografi melalui interaksinya didalam game dan grup-grup Kumpulan orang-orang asing. Dalam hal maka sangat diperlukan sebuah strategi yang tepat untuk mencegah hal-hal negatif tersebut sekaligus sebagai upaya penanaman karakternya. Adapun beberapa Strategi pencegahan dan penanaman pendidikan karakter generasi alpha.

Pertama, pendidikan yang lebih menitik beratkan pada perhatian orang tua terhadap anak. Orang tua harus lebih ekstra untuk selalu mengingatkan, mengontrol, dan mengawasi mereka. Orang tua harus memperhatikan lingkungan main mereka, dengan siapa mereka bermain dan permainan apa yang mereka mainkan. Karena sebagaimana teori behavioristik, empirisme, dan Albert Bandura yang pada intinya anak terbentuk dari lingkungan. Selain itu orang tua harus memperhatikan anak dalam bermain *gadget*. Maka dari itu sangat penting bagi orang tua untuk mengetahui dan juga menguasai alat-alat digital, Terutama yang sering digunakan oleh anak. Jika anak dilarang menggunakan digital itu bukanlah

solusi bagi perkembangan generasi alpha. Maka penerapan pola asuh berbasis literasi digital menjadi Salah satu cara yang dapat dilakukan. Maksud Pola asuh literasi digital disini ialah melakukan pendampingan dan pengawasan terhadap pemakaian perangkat digital (Nataya, 2024). Orang tua juga diharapkan memiliki pengetahuan tentang perangkat-perangkat digital sehingga tidak hanya mendampingi dan mengawasi tetapi juga mampu menginterupsi atau memberikan nasihat terkait penggunaan perangkat digital yang dipilih oleh anak (Nataya, 2024).

Kedua, Pemahaman dan pengetahuan pola asuh orang tua. Sangat penting bagi orang tua memiliki pemahaman pola asuh terhadap anaknya karena akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak dan masa depannya (Yusuf. H, et.all, 2024). Orang tua harus memahami karakteristik anak dalam menentukan pola asuh yang tepat. Generasi alpha yang karakteristiknya menyukai kebebasan tentu tidak cocok jika menerapkan model pola asuh otoriter, tetapi juga akan bahaya jika menerapkan pola asuh liberal. kebebasan yang berlebihan pada pola asuh liberal tidak sesuai untuk perkembangan anak generasi alpha karena dapat menimbulkan tingkah laku yang lebih agresif dan impulsif (Yusuf. H, et.all, 2024). Maka yang paling cocok pola asuh demokratis, jadi anak tidak terlalu dibatasi keinginannya dan tidak juga terlalu dilonggarkan kebebasannya. Namun aturan dalam keluarga yang sebelumnya dimusyawarahkan tetap diperlukan untuk melatih anak agar disiplin tanpa rasa terkekang dalam dirinya. Seperti misalnya orang tua sudah bermusyawarah bahwa jangan asal memberikan gadget pada anak. Aturan tersebut perlu dilakukan namun bukan berarti anak dilarang untuk bermain gadget, melainkan melihat kebutuhannya apakah perlu diberikan atau tidak. Jika diberikan maka perlu adanya tanggung jawab orang tua berupa pengawasan dan pengontrolan.

Ketiga, permainan tradisional dan bermain di luar ruangan sebagai pengalihan dari bermain gadget. Cara ini dapat dimanfaatkan orang tua ketika anak terlanjur kecanduan karena bisa menjadi solusi untuk sedikit demi sedikit menghilangkan kecanduannya tersebut. Menurut Rosdiana Setyaningrum seorang psikolog anak dan keluarga, mengatakan bahwa walaupun generasi alpha identik dengan manusia modern dan disebut sebagai generasi digital, 72% dari mereka masih menyukai bermain di luar ruangan, senang dengan kerajinan dan seni (Yuliandari, 2020). Maka Salah satu cara menanggulangi masalah kecanduan gadget pada anak adalah dengan metode permainan tradisional seperti congklak, kelereng, gasing, lompat tali, dan masih banyak lainnya. Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Lampung, telah mencoba memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak Generasi Alpha.. Langkah ini bertujuan membantu anak-anak menjauh dari ketergantungan pada gadget. Permainan tradisional dinilai tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan fisik, tetapi juga memberikan dampak positif bagi mental dan perkembangan psikologis anak-anak di generasi ini (Yuliandari, 2020). Selain itu, orang tua juga dapat mengajak anak bermain di luar ruangan untuk mengalihkannya dari gadget, dapat dilakukan dengan bermain sepeda, berolahraga, bermain di taman dan lain sebagainya.

Keempat, Pendidikan sejak dini. Sebenarnya pendidikan sejak dini menjadi Langkah yang paling tepat karena sebagai bentuk upaya preventif. Mendidik

anak sejak dini sangat diperlukan, karena pada masa anak-anak terdapat masa keemasan (golden age) yang nantinya dapat menentukan perilaku dan kebiasaan anak dimasa depan (Yuliandari, 2020). Oleh karena itu, selain potensi yang dimiliki seorang anak, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam menentukan tumbuh kembang anak. Maka dari itu Pembiasaan-pembiasaan baik, penanaman karakter, pengawasan, pengontrolan terhadap anak alangkah baiknya dilakukan sejak dini. berdasarkan psikologi perkembangan Anak usia 0-2 tahun untuk membantu perkembangannya sebaiknya tidak diberikan akses layar sama sekali karena periode ini adalah masa pertumbuhan tercepat. Pada usia 2-4 tahun, anak dapat diperkenalkan media digital secara terbatas tanpa interaksi langsung, dan orang tua perlu menetapkan batasan waktu penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan sosial mereka. Di usia 4-6 tahun, anak mulai berinteraksi dengan gadget, tetapi pengendalian diri harus ditanamkan. Diusia tersebut juga orang tua mulai menanamkan sikap tanggung jawab dan sikap kedisiplinan. Baru pada usia di atas 10 tahun anak boleh memiliki gadget sendiri, namun tetap dengan pengawasan orang tua (Yusuf. H, et.all, 2024).

Kelima, pola asuh yang ideal bagi orang tua terhadap anak. Pola asuh yang ideal melibatkan pemantauan kesehatan mata, tidur, konsentrasi, prestasi belajar, serta perkembangan fisik dan sosial anak. Orang tua harus mendampingi anak saat menggunakan gadget untuk mencegah dampak negatif seperti keterlambatan bicara atau isolasi sosial (Yusuf. H, et.all, 2024). Selain itu, Menanamkan norma dan nilai agama sejak dini juga menjadi hal utama karena nantinya akan membentengi anak dalam masa perkembangan mengenal dunia. Mulai usia 5 tahun orang tua sudah harus menanamkan norma-norma agama dalam diri anak, karena di usia tersebut anak mulai mengenal dan mulai memiliki rasa penasaran terhadap sesuatu.

Keenam, memanfaatkan karakteristik anak khususnya generasi alpha untuk menggunakan metode yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Misalnya Karakteristik generasi alpha yang senang dengan pengakuan dan pujian dapat dimanfaatkan orang tua sebagai metode dalam menanamkan pendidikan karakternya. Setiap mereka melakukan hal-hal baik berikan mereka pujian, ketika mendapat pujian anak pun merasa senang. Saat senang itulah orang tua mulai memberikan nasihat-nasihat baik, mengajarkan mereka tentang perilaku-perilaku baik. Karena berdasarkan psikologi saat anak senang ia akan mudah menerima nasihat (Sabrina, 2022). Selain itu untuk membuat anak senang juga dapat dilakukan dengan memberinya sesuatu, tetapi cara ini dapat memberi dampak negatif jika dilakukan terlalu sering. Dampak negatif tersebut seperti terlalu memanjakan anak, membuat anak selalu mengharapkan pemberian.

5. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa orang tua dari anak-anak generasi Alpha perlu memiliki pola pikir yang terbuka untuk dapat mengarahkan pola asuh anak dengan pendekatan demokratis. Hal ini melibatkan interaksi dan komunikasi yang erat antara orang tua dan anak, serta pemantauan terhadap perkembangan anak, terutama saat menggunakan teknologi digital. Selain itu, orang tua juga perlu menerapkan disiplin yang tegas terkait penggunaan teknologi digital pada

anak usia dini. Dengan demikian, penggunaan teknologi digital dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak usia dini generasi Alpha.

Saran yang dapat diberikan adalah orang tua dari anak-anak generasi Alpha sebaiknya meluangkan waktu untuk memantau perkembangan anak mereka, mendampingi anak saat menggunakan teknologi digital, serta menerapkan disiplin yang bersifat demokratis dalam pola asuh anak usia dini di era digital ini. Selain itu, orang tua juga harus memiliki pemahaman yang baik mengenai perkembangan anak, baik dari segi pendidikan Islam maupun perspektif psikologi, agar dapat memberikan pengasuhan yang lebih tepat dan efektif.

References

- Anwar, Faisal. (2022). "Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya", *JURNAL AT-TAUJIH Bimbingan Dan Konseling Islam* 5, no. 2: 68-80.
- Arie Ambarwati dan Sudirman. (2023). "Pengantar Memahami 18 Nilai Pendidikan Karakter." Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Arikunto, S. (2005). Manajemen penelitian.
- Bhinnetty, Magda, "Mengintegrasikan Psikologi Melalui Perumusan Kembali Domain Obyek Stu di", *Buletin Psikologi* 16. No. 1, 29-34.
- Dewi, Nyoman Ayu Permata et all.(2021). "Fashion For Alpha Generation", *Viswa Design* 1, no. 1 : 32-41.
- Fadlurrohim, Ishak. (2019). "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0", *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial* 2, no. 2 : 178 – 186.
- Febriany. (2022) "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online", (IAINU: Kebumen).
- Habibi, Nanang. M et all., "Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja", *Jurnal Bikotetik* 6,no. 1 : 30-35.
- Lickona, Thomas. (2008) Pendidikan Karakter Panduan Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik, Bandung: Nusa Media.
- N. Nataya, A.M. (2024). "Masa Perkembangan Generasi Alpha: Ditinjau Dari Perspektif Psikologi Perkembangan", *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)* 5, no. 1 : 158-164.
- Novianti, Ria. Ett.all. (2019). "Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman", *JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial)* 8. no. 2 : 65-70.
- Nurjanah, A., Maulana, H., Nurhayati. (2023). "Psikologi Pendidikan dan Manfaat Bagi Pembelajaran: Tinjauan Literatur", *Cendekia Inovatif dan Berbudaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 1. no. 1 : 38-46.
- Perwirawati, Elok. (2023). "Menyikapi Konten Negatif Pada Platform Media Sosial Tiktok", *Jurnal Kaganga* 7 no. 1 : 18-29.
- Putri, Febe A. & Zega, Refni F.W. (2024). "Meningkatkan Kesehatan Mental Generasi Alpha Melalui Permainan Engklek", *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama* 2, no. 2 : 156-167. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v2i2>

- Ramadhan, Azhar B. (2024). "Bocah 9 Tahun di Kemang Bawa Kabur Mobil Tetangga, KPAI Soroti Ortu" DetikNews.
- Rompas, yosua F. et all. (2023). "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulang", *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1: 1-11.
- Rusmiatiningsih & Rizkyantha, Okky. (2022). "Analisis Karakteristik Literasi Generasi Alpha dan Implikasinya Terhadap Layanan Perpustakaan", *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 6, no. 2.
- Sabrina, P., Munawar, M., Kusumaningtyas. N. (2022). "Analisis Motivasi Belajar Melalui Metode Pembelajaran Eksperimen Pada Anak Usia 5-6 Tahun", *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 : 21-27.
- Sari, Dian Desmufita. (2020) "Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial Dan Tanggung Jawab", (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu).
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,
Pasal 1, ayat (1)
- Yasir, Muhamad & Susilawati². (2021) "Pendidikan Karakter Pada Generasi Alpha: Tanggung Jawab, Disiplin Dan Kerja Keras", *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat* 4, no. 3 : 309-317.
- Yuliandari, Ria Norfika. (2020) "Pola Pendidikan Dan Pengasuhan Generasi Alpha", *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4-, No. 2 : 108-116.
- Yusuf, Wa Ode Yahyu Herliany et all. (2024). "Pengasuhan Ideal Bagi Generasi Alpha", *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri* 2, no. 1 : 32-45,
<https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i1.105>
- Zakiah, Rana. (2022). "Penanaman Karakter Religius Generasi Alpha Melalui Media Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Al Haidar Kendal", Tesis Program Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Syarbini, Amirullah. (2012) Buku Pintar Pendidikan Karakter; Panduan Lengkap Mendidik Karakter Anak di Sekolah, Madrasah, dan Rumah, Jakarta:AS@-Prima Pustaka