

# GENERASI ALPHA : SAATNYA ANAK USIA DINI MELEK DIGITAL Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19

Mutiara Swandhina<sup>1</sup>, Redi Awal Maulana<sup>2</sup>

<sup>1</sup>STKIP Sebelas April

<sup>2</sup>STKIP Sebelas April

---

## Article Info

### Article history:

### Keywords:

Generasi Alpha  
Literasi Digital  
Peran Orangtua  
Anak Usia Dini

---

## ABSTRAK

Generasi Alpha, Anak usia dini saatnya melek digital. Indonesia saat ini sedang mengalami masa pandemic covid-19, sesuai dengan anjuran pemerintah seluruh lembaga pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini harus melakukan pembelajaran di rumah, salah satunya melalui pembelajaran daring online. Namun hal tersebut tentu tidak luput dari berbagai masalah yang dihadapi baik oleh guru, orangtua dan anak usia dini. Artikel ini merupakan sebuah kajian yang ditulis melalui metode studi literatur. Literasi digital merupakan pengetahuan dasar yang di dukung oleh teknologi informasi yang saling terhubung serta senantiasa mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tulisan ini memuat tentang betapa pentingnya anak usia dini dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan literasi digital, memahami bagian-bagian penting dalam literasi digital, prosedur literasi anak dan berbagai keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital khususnya untuk anak usia dini. Kajian ini diharapkan mampu menjawab berbagai tantangan pada masa ini, khususnya berbagai bentuk kekhawatiran orangtua terhadap berbagai dampak pemanfaatan teknologi bagi anak usia dini.



Copyright © 2022 STKIP Sebelas April.  
All rights reserved.

---

### Corresponding Author:

Mutiara Swandhina,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas April,  
Jl Angkrek Situ No. 19, Sumedang.  
Email: mutiaraswandhina@unsap.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa anak-anak generasi alpha serta seluruh lapisan masyarakat generasi milenial memasuki dunia literasi digital. Literasi digital pada dasarnya bukan sesuatu yang asing bagi masyarakat, hampir setiap orang menggunakan digital dalam kehidupan sehari-hari misalnya penggunaan internet dan gadget. sebuah kajian penelitian yang dilakukan lembaga internasional dan kementerian komunikasi dan informatika pada tahun 2015 mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia ada sekitar 30 juta yang ditengarai berasal dari usia anak-anak dan usia remaja. Mereka memanfaatkan media sosial didalam kehidupan kesehariannya, bahkan ditahun yang sama terdapat 72 juta pengguna aktif media sosial, data diperoleh dari sebuah agensi *marketing social*. (Retnowati, 2015; Mustofa dan Budiwati, 2019).

Begitu pula dengan penggunaan gadget, tak bisa kita pungkiri bahwasanya di ruang public begitu sangat jelas penggunaan gadget banyak juga digunakan anak-anak pada rentang usia dini misalnya di restoran, supermarket, bahkan di tempat umum lainnya. Gadget tersebut mereka gunakan untuk bermain game atau hanya melihat tayangan film yang mereka sukai. Anak-anak

memiliki kecenderungan lebih mudah beradaptasi dengan dunia digital dibandingkan orang dewasa disekitarnya, bahkan sebagian orangtua ada yang merasa bangga ketika anaknya mampu mengoperasikan teknologi digital seperti gadget. (Munawar, dkk, 2019).

Orangtua pun tidak segan untuk membelikan perlengkapan teknologi bagi anak-anak mereka seperti komputer, laptop, ataupun gadget. (Harrison & McTavish, 2018). Adapun data lain menunjukkan 12% anak-anak telah mengenal internet pada usia 5 tahun, 4% pada usia 4 tahun, dan 1% pada usia 3 tahun. (Candra, Puspita, dan Adiyani, 2013:9). Sedangkan Sucipto dan Nuril (2016) menyatakan bahwa 27% anak usia dua tahun sudah dikenalkan gadget, dan 54% orangtua membolehkan anak usia 3 – 4 tahun menggunakan gadget, dengan alasan: 1) agar anak mengenal teknologi sejak dini, 2) agar anak tidak rewel, 3) teman-teman anaknya sudah menggunakan gadget. Melihat hal tersebut pada akhirnya zaman digital ini tidak bisa lagi ditolak oleh siapapun, karena siapa saja bisa dengan mudah menggunakannya. (Pratiwi dan Pritanova, 2017).

Namun sayangnya penggunaan teknologi digital seperti gadget memiliki berbagai dampak baik positif ataupun negatif bagi anak usia dini. Adapun salah satu dampak negatifnya bisa berupa kecanduan. Kecanduan gadget akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan gadget mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC) (Paturol, 2014, h33- 34). Hal tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Tufail, Khan dan Saleem (2015, h71) perkembangan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologi kepada manusia seperti gejala GPPH (gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas). Berbagai dampak yang muncul terhadap pemanfaatan digital pada anak usia dini tentu dipengaruhi pula berbagai peran orangtua terhadap anak.

Davidson (2012) menunjukkan bahwa untuk bisa menggunakan internet dengan positif, anak-anak membutuhkan bimbingan orangtua. Sehingga peran orangtua dalam memahami literasi digital sangatlah penting dalam upaya membimbing anak-anak dalam memenuhi rasa ingin tahu dan kebutuhan belajar mereka.

Apalagi dimasa seperti ini, Indonesia dihadapkan dengan tantangan dalam menghadapi pandemi covid-19 dimana setiap orang harus beraktifitas didalam rumah dan memanfaatkan teknologi digital sebagai bentuk komunikasi begitu pula dengan bagaimana anak-anak usia dini melakukan aktifitas pembelajaran selama berada di rumah. Berdasarkan hal tersebut peneliti merasa perlu melakukan sebuah studi literatur mengenai literasi digital khususnya pada anak usia dini untuk menambah berbagai pengetahuan mengenai literasi digital, mengenal berbagai komponen penting dalam literasi digital, mengenal prosedur literasi anak, serta mengetahui berbagai peran kita sebagai orangtua dalam meningkatkan kemampuan serta keterampilan literasi digital khususnya pada anak usia dini.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review. Dimana peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi mengenai literasi digital pada anak usia dini yang bersumber dari berbagai jurnal penelitian baik nasional maupun internasional, majalah, berbagai buku penunjang maupun surat kabar.

Cooper dalam Creswell (2010) mengungkapkan bahwa penelitian literature review memiliki beberapa tujuan yaitu menginformasikan kepada pembaca berbagai hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang saat ini sedang dilakukan peneliti yaitu literasi digital. literature review dapat berisi ulasan, rangkuman, serta pemikiran penulis tentang beberapa sumber pustaka (buku, slide, artikel, informasi dari internet, data gambar dan grafik dan lain lain) tentang topik yang dibahas.

Pada studi literature review ini, peneliti bertujuan untuk menjawab berbagai tantangan pada masa ini, khususnya berbagai bentuk kekhawatiran orangtua terhadap berbagai dampak pemanfaatan teknologi bagi anak usia dini khususnya pada masa covid-19.

## **3. HASIL DAN PEMBEHASAN**

### **3.1. Generasi Alpha**

Peneliti sosial sekaligus pembicara Mark McCrindle (Yeni, 2017; Christina Sterbenz, 2015), mengampanyekan istilah Generasi Alpha lewat tulisannya di majalah Business Insider bahwasanya Generasi Alpha (Gen A) adalah lanjutan dari generasi Z. Mereka adalah anak-anak yang baru lahir

setelah tahun 2010 atau dengan kata lain generasi alpha merupakan anak-anak yang dilahirkan oleh generasi milenial. McCrindle (Yeni, 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, kemudian Mark McCrindle 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. Menurut Dr. Neil Aldrin, M.Psi, Psikolog, (Yeni, 2017) mengungkapkan generasi Alpha cenderung bersikap lebih pragmatis materialistic, karena dibesarkan di era kemajuan teknologi. Mereka juga berpikir dengan sangat praktis, kurang memerhatikan nilai-nilai, dan secara umum lebih egois di banding generasi-generasi sebelumnya. Kemajuan teknologi yang pesat ini pun ke depannya pasti akan memengaruhi mereka: mulai dari gaya belajar, materi yang dipelajari di sekolah, sampai dengan pergaulan mereka sehari-hari.. Untuk melihat klasifikasi generasi yang mutakhir, berikut ini kategori yang dirangkum oleh Majalah Family Guide Indonesia.

**Tabel 1.** Kategori generasi mutakhir  
Sumber : Family Guide Indonesia, 2017

Label Generasi	Periode	Karakteristik
<b>BABY BOOMER</b>	1946-1964	Generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri. Dianggap sebagai orang yang mempunyai pengalaman hidup yang lebih banyak.
<b>GENERASI X</b>	1965-1980	Generasi ini lahir di tahun-tahun awal penggunaan PC (personal computer), video games, TV kabel, dan internet. Menurut penelitian, sebagian dari generasi ini memiliki tingkah laku negatif, mengenal musik punk, dan mencoba menggunakan ganja. Gen X memiliki kecenderungan untuk mandiri dalam berpikir.
<b>GENERASI Y</b>	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.
<b>GENERASI Z</b>	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.
<b>GENERASI ALPHA</b>	2011-2025	Generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya.

Selain hal tersebut di atas, dalam salah satu informasi yang dikeluarkan oleh Tribun Jambi (Purnama, 2018) mengungkapkan berbagai karakteristik generasi alpha sebagaimana berikut ini:

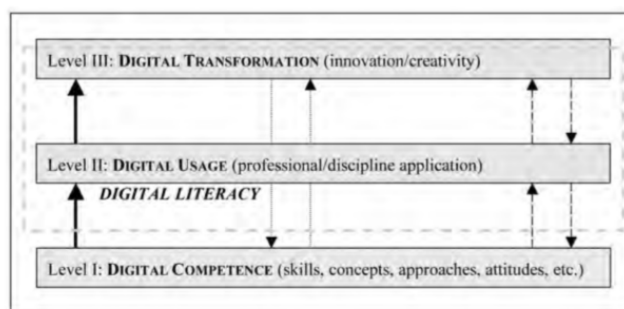
1. Mereka bossy, dominan, dan suka mengatur. Anak Alpha merasa nyaman ketika menjadi orang yang memerintah. Anak-anak lainnya mirip induk ayam, senang mengurus orang lain, khususnya yang lemah. Hanya saja mereka juga terdorong untuk menunjukkan dominasi dengan mengeksploitasi kelemahan orang lain. Hal 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 punya! Semua punya!".
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 gadgetnya. Hal ini dengan sendirinya akan membuat kepedulian dan kemampuan berkomunikasi mereka berkurang

### 3.2 Literasi Digital

#### 3.2.1 Pengertian Literasi Digital dan Tingkatan Digital Literasi

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi. (Kemdikbud: 2018). Sedangkan menurut Gamire dan Pearson (2006) literasi digital adalah kemampuan membaca, menulis, dan menghitung beragam teks/objek digital yang ada dalam lingkungan digital. Selain itu potter dalam (Widyastuti, 2016:6) mengungkapkan Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Selanjutnya, 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. Lihatlah gambar berikut ini.



**Gambar 1.** Tingkat Digital Literasi

Sumber : Lankshear, C. & Knobel, M. (ed), 2011:167)

Tingkat kemampuan digital setiap orang berbeda-beda, pada gambar diatas teramati ada tiga tingkatan kemampuan digital yang berbeda pada setiap levelnya. pada level I (Digital Competence),

beberapa jenis kemampuan yang harus dikuasai oleh setiap orang, diantaranya 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 perbedaan tingkatan level pada kemampuan digital tersebut setiap orang dapat mengukur sampai pada tingkatan mana literasi digitalnya.

### 3.2.2 Sembilan Komponen Penting Literasi Digital

Steve Wheeler dalam Maulana (2020) dalam tulisannya yang berjudul *Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures*, mencatat ada sembilan komponen utama dalam dunia literasi digital, yaitu:

- a) *Social Networking*, munculnya berbagai macam media sosial merupakan salah satu gambaran yang terdapat pada Social Networking atau sering disebut juga fenomena social online. Saat ini setiap manusia yang bersinggungan dalam kehidupan maya akan selalu bertemu dengan fasilitas tersebut. Gadget yang dimiliki oleh seseorang bisa dipastikan mempunyai berbagai macam akun sosial media, misalnya: Google+, Instagram, Path, LinkedIn, Twitter, maupun Facebook. Menggunakan fasilitas social media diharapkan memiliki sifat selektif dan berhati-hati. Oleh sebab itu perlu memahami dan menguasai tujuan-tujuan dari setiap tampilan yang dimiliki. Disisi lain perlu memperhatikan etika dalam menggunakan situs media sosial. Literasi digital menunjukkan bagaimana cara untuk menggunakan media sosial dengan baik.
- b) *Transliteracy*. *Transliteracy* dimaknai sebagai keahlian menggunakan semua yang berlainan terutama untuk menciptakan konten, menghimpun, menyebarluaskan sampai membicarakan lewat beberapa media sosial, kelompok diskusi, gadget dan semua fasilitas online yang ada.
- c) *Maintaining Privacy*. Hal utama dari literasi digital yaitu tentang menjaga diri dalam kehidupan online. Mempelajari dari semua cybercrime seperti kejahatan di dunia maya melalui kartu ATM dan kartu kredit, memahami karakteristik situs yang tidak nyata (palsu), kejahatan melalui email dan lain sebagainya.
- d) *Managing Digital Identity*, ini berhubungan dengan bagaimana prosedur memakai tanda pengenal yang sesuai di beberapa situs media sosial dan platformnya yang lain.
- e) *Creating Content*, hal ini berhubungan dengan suatu keahlian tentang prosedur menciptakan isi di beberapa fasilitas situs dunia maya dan platformnya, sebagai contoh: Blog, Prezi, Wikis, PowTon.
- f) *Organising and Sharing Content*, yaitu mengelola dan mendistribusikan isi berita supaya lebih gampang dibagikan.
- g) *Reusing/repurposing Content*. Mampu bagaimana menciptakan isi dari berbagai jenis informasi yang tersedia hingga memproduksi konten baru dan bisa dipakai kembali untuk beberapa kebutuhan.
- h) *Filtering and Selecting Content*. Keahlian menelusur, memilah dan menyaring berita secara pas sesuai dengan hal-hal yang diinginkan dan dibutuhkan, seperti melalui beberapa alamat URL di situs internet.

Self Broadcasting, ini mempunyai tujuan untuk mendistribusikan gagasan-gagasan yang baru atau ide personal dan multi-media, seperti lewat Wikis, Forum atau Blog. Hal tersebut merupakan jenis partisipasi di dunia maya.

## 3.3 Anak Usia Dini

### 3.3.1 Pengertian Anak Usia Dini

National Association for The Education Young Children (NAEYC) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. (Itadz, 2008). Sedangkan Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan

yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang memiliki rentang usia 0-8 tahun yang memiliki pola pertumbuhan serta berbagai aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usianya.

### **3.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial.

### **3.4 Peran Orangtua**

Keluarga memiliki peranan penting dalam membangun pendidikan anak. Ayah dan ibu menjadi role model utama setiap anak didalam keluarga. Menurut Yusuf (2009:38) , keluarga merupakan lingkungan yang utama dalam memberikan : rasa aman fisik maupun psikis, kasih sayang, model perilaku yang baik untuk anak hidup dalam masyarakat serta memberikan bimbingan dalam belajar, untuk mengoptimalkan pengembangan inspirasi dan prestasi anak. Sedangkan menurut UU No 2 tahun 1989 Bab IV Pasal 10 ayat 4, Pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral dan keterampilan. begitu pula peran orangtua dalam memberikan arahan mengenai keterampilan literasi digital menjadi sangat penting dalam keberhasilan tersebut.

Orang tua merupakan teladan utama bagi anak. berbagai ucapan dan tingkah laku yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru dan dicontoh oleh anak-anak. begitu pula dengan kebiasaan ayah dan ibu dalam kegiatan literasi. Fitzgerald, Spiegel dan Cunningham (1991), adanya hubungan positif antar tataran literasi orang tua dan tingkat apresiasi mereka terhadap lingkungan literasi. Semakin tinggi tataran literasi, semakin tinggi komitmen mereka untuk menciptakan lingkungan literat bagi anak-anak mereka (Musthafa, 2008:6). Sesuai dengan ungkapkan Davidson (2012) diatas, dalam hal ini terlihat bahwa anak-anak memerlukan bimbingan orangtua secara positif dalam membangun berbagai keterampilan dan kemampuan literasi digital. Dalam beberapa penelitian terdahulu beberapa orangtua melakukan antisipasi terhadap beberapa dampak negative yang bisa terjadi terutama dalam pemanfaatan digital oleh anak usia dini melalui berbagai bentuk pengawasan. Seperti halnya Fatmawati, N. I. (2019).Livingstone dan Haddon (2009) menunjukkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti bertanya aktivitas apa yang dilakukan anak dengan gadgetnya, berada di dekat anak, serta duduk bersama ketika anak sedang menggunakan gadget. Selanjutnya, Nurrachmawati (2014) mengungkapkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti menemani dan membimbing dalam penggunaan gadget, membatasi penggunaan gadget, mengontrol isi atau data-data di dalam gadget anak, memberikan hukuman ringan pada anak dengan pendekatan, tidak memarahi anak ketika melakukan kesalahan, memahami kemampuan anak dengan meluangkan waktu untuk menilai secepatnya anak memilah hal-hal baru, menciptakan lingkungan belajar sesuai keinginan anak, bersabar dan aktif dalam mendidik anak, serta meluangkan banyak waktu untuk anak.

Ada beberapa Langkah yang dapat diambil oleh orangtua dalam mendampingi anak atau melakukan pengasuhan digital secara baik hal tersebut diungkapkan oleh Herlina, Setiwan dan Jiwana (Kemendikbud, 2018):

- (1) Jaga komunikasi dengan anak agar dapat tercapai hubungan yang baik antara orangtua dan anak,
- (2) Bekali diri orangtua dan terus belajar sehingga dapat mendampingi anak mengakses internet,
- (3) Gunakan aplikasi Parental Control, untuk membantu orangtua untuk mengawasi aktivitas anak di internet, mengatur waktu penggunaan gawai setiap harinya, melakukan proses filtering konten-konten negatif, melihat aplikasi yang digunakan, dan orangtua juga harus mengetahui cara mengaktifkan fitur-fitur pengamanan di beberapa aplikasi, seperti fitur pencarian aman di google, fitur mode terbatas di youtube dan sebagainya,
- (4) Buat aturan dasar terkait internet dirumah dengan melibatkan anak, termasuk disepakati pula sanksinya,
- (5) menjadi teman dan ikuti anak di media sosial untuk membangun reputasi digital yang baik,karena jejak digital tidak bisa disembunyikan dan sangat berpengaruh pada masa depan si anak kelak,
- (6) Jelajahi, berbagi dan rayakan bersama untuk komunikasi orangtua anak,
- (7) Jadilah panutan digital yang baik,
- (8)

Memproduksi Konten positif dan produktif bersama, (9) Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan produktif terkait media digital, (10) Berkolaborasi menciptakan konten digital, berkolaborasi merupakan puncak dari keterampilan literasi digital.

Oleh karena itu sebagai orangtua kita perlu mengambil peran dalam mengenalkan literasi digital sejak dini pada anak. Kita tidak dapat memungkiri peran orangtua menjadi sangat penting dalam perkembangan pemahaman, sikap anak, pemanfaatan digital, serta peningkatan pencapaian keterampilan dan kemampuan anak pada bidang literasi digital

#### 4. KESIMPULAN

Generasi alpha, menjadi generasi yang sangat dekat dengan berbagai perkembangan ilmu dan teknologi. Mereka lahir dari generasi milenial yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan zamannya. Sebagaimana yang diungkapkan McCrindle (Yeni, 2017) diatas, ia 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, kemudian Mark McCrindle 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 Walau prediksi terhadap generasi alpha teramati sebagai mana diatas, mereka termasuk generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya. Oleh karena itu, orangtua perlu mempersiapkan beberapa hal dalam menghadapi tantangan tersebut. kemudian apa yang perlu dilakukan atau dipersiapkan?. Salah satunya dengan memahami secara baik mengenai literasi digital.

Perkembangan literasi digital semakin tumbuh dan berkembang. Berbagai ilmu pengetahuan, aplikasi serta perangkat teknologi bukan sesuatu hal yang asing di masyarakat kita saat ini. Orangtua sangat menyadari bahwa pemanfaatan digital terutama pada masa pandemic covid-19 menjadi tantangan tersendiri bagi kita semua. Tidak menutup mata, tapi terus membuka hati dan cakrawala untuk senantiasa meningkatkan pemahaman dan pengetahuan terutama mengenai literasi digital. Namun orangtua tetap harus memperhatikan berbagai dampak terhadap berbagai pemanfaatan digital yang salah satunya dampak yang terjadi berupa "kecanduan". Seperti yang diungkapkan pada pendahuluan, Kecanduan gadget akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan gadget mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC) (Paturel, 2014, h33- 34). Hal tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang disitasi oleh Tufail, Khan dan Saleem (2015, h71) perkembangan teknologi memiliki konsekuensi negatif yang menyebabkan kerusakan fisik dan psikologi kepada manusia seperti gejala GPPH (gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas)

Literasi digital pada dasarnya bukan hanya sekedar kemampuan mengoperasikan IT semata melainkan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi. (Kemdikbud: 2018) . Setiap orang memiliki tingkat atau level yang berbeda pada kemampuan digital namun hal tersebut bisa dilatih sehingga akan mencapai pada level tertinggi. Selain hal tersebut diatas, setiap orangtua disarankan untuk memperhatikan berbagai komponen penting di dalam literasi digital yang terdiri dari sembilan point sebagaimana yang disebutkan diatas oleh Steve Wheeler dalam Maulana (2020) dalam tulisannya yang berjudul Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures yang terdiri dari : 1. *Social Networking*, 2. *Transliteracy*, 3. *Maintaining Privacy*, 4. *Managing Digital Identity*, 5. *Creating Content*, 6. *Organising and Sharing Content*, 7. *Reusing/repurposing Content*, 8. *Filtering and Selecting Content*, 9. *Self Broadcasting*,

Literasi digital terutama pada pemanfaatan berbagai perangkat teknologi tidak hanya digunakan oleh orang dewasa semata. Dunia anak-anak juga telah banyak menggunakan berbagai perangkat teknologi dalam berbagai bentuk aktifitas sehari-hari. Kajian ini juga mengungkapkan bahwasanya anak-anak memiliki presentasi yang cukup besar sebagai yang memanfaatkan digital. Bahkan seorang anak kecil usia 3 tahun sudah mahir memainkan games di gawai milik orangtuanya.

Hal tersebut tentu sangat berdampak, baik secara positif ataupun negatif. Dalam beberapa kajian terungkap banyak orangtua secara langsung melakukan berbagai bentuk pengawasan terhadap penggunaan gawai oleh anak-anak mereka. Dengan menerapkan berbagai aturan serta komunikasi terbuka diantara orangtua dan anak. Tidak jarang juga orangtua merasa bangga anaknya bisa menguasai digital dengan baik. Walau seperti itu, peran orangtua dalam mendampingi anak-anak tumbuh dalam dunia literasi digital tetap penting. Orangtua merupakan role model bagi anak-anaknya. Semua bentuk sikap, bahasa akan dengan sangat mudah ditiru oleh anak usia dini, begitu pula tentang pemanfaatan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti berharap pada masa pandemi seperti saat ini, orangtua harus senantiasa lebih peka terhadap penggunaan dan pemanfaatan digital. Perasaan resah pasti selalu ada namun banyak cara yang dapat kita lakukan untuk mengenalkan literasi digital pada anak, yang perlu diperhatikan adalah bagaimana orangtua tetap melakukan pengasuhan digital secara baik bersama anak-anak di rumah.

Sebagaimana telah disebutkan pada bab pembahasan, kemendikbud (2018) orangtua dapat melakukan berbagai langkah agar kita tetap menjadi orangtua terbaik dalam melakukan pengasuhan digital yang terdiri dari 10 langkah sebagaimana berikut : (1) Jaga komunikasi dengan anak agar dapat tercapai hubungan yang baik antara orangtua dan anak, (2) Bekali diri orangtua dan terus belajar sehingga dapat mendampingi anak mengakses internet, (3) Gunakan aplikasi Parental Control, untuk membantu orangtua untuk mengawasi aktivitas anak di internet, mengatur waktu penggunaan gawai setiap harinya, melakukan proses filtering konten-konten negatif, melihat aplikasi yang digunakan, dan orangtua juga harus mengetahui cara mengaktifkan fitur-fitur pengamanan di beberapa aplikasi, seperti fitur pencarian aman di google, fitur mode terbatas di youtube dan sebagainya, (4) Buat aturan dasar terkait internet di rumah dengan melibatkan anak, termasuk disepakati pula sanksinya, (5) menjadi teman dan ikuti anak di media sosial untuk membangun reputasi digital yang baik, karena jejak digital tidak bisa disembunyikan dan sangat berpengaruh pada masa depan si anak kelak, (6) Jelajahi, berbagi dan rayakan bersama untuk komunikasi orangtua anak, (7) Jadilah panutan digital yang baik, (8) Memproduksi Konten positif dan produktif bersama, (9) Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan produktif terkait media digital, (10) Berkolaborasi menciptakan konten digital, berkolaborasi merupakan puncak dari keterampilan literasi digital. Dan diharapkan orangtua mampu menjadi pendorong generasi alpha, terutama anak usia dini untuk saatnya melek digital, yang tumbuh bersama generasi orangtua melek digital.

Semoga kedepan pemerintah bisa memberikan lebih banyak berbagai bentuk pelatihan secara langsung kepada orangtua secara berkala agar dapat menjadi pejuang literasi digital bagi anak-anak bangsa karena tidak dapat kita pungkiri masih banyak masyarakat yang belum memahami secara baik berbagai bentuk konsep literasi digital itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. Dkk (2010). *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Candra, Puspita dan Adiyani. (2013).: *Penggunaan internet pada anak- anak sekolah usia 6-12 tahun*. Journal UNAIR, Vol. 1 No. 2, Februari 2013.
- 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>
- Creswell John W., 2010, *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 3th, terjemahan Achmad Fawaid, Yogyakarta.
- Davidson, C. (2012). Seeking the green basilisk lizard: Acquiring digital literacy practices in the home. *Journal of Early Childhood Literacy*, Vol. 12. No. 1: 24-45.
- Eshet-Alkalai, Yoram (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13 (1), 93-106.
- Fatmawati, N. I. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, Vol. 11No. 2: 119-138.
- Fitzgerald, J. , Spiegel, D. L. , & Cunningham, J. W. (1991). The relationship between parental literacy level and perceptions of emergent literacy. *Journal of Reading Behavior*, 23(2), 191-213.



- Gamire, E., & Pearson, G. (2006). *Tech tally: approaches to assessing technological literacy*. (E. Gamire & G. Pearson, Eds.), Literacy. Washington D.C., USA: The National Academics Press.
- Harrison, E., & McTavish, M. (2018). 'i'Babies: Infants' and toddlers' emergent language and literacy in a digital culture of iDevices. *Journal of Early Childhood Literacy*, Vol. 18 No. 2: 163-188.  
<https://jambi.tribunnews.com/2017/01/08/ciri-ciri-dan-fakta-tentang-generasi-alpha-2>
- Itadz (2008). *Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Kemdikbud. (2018). *Materi Pendukung Literasi Digital - Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Depdikbud
- 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](http://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/bawden-lankshear-knobel_et_al-digitalliteracies_lr.pdf)
- Livingstone, S., & Leslie, H. (2009). Kids online: opportunities and risks for children. <https://books.google.co.id/books?id=aPsXzcjf9vMC>.
- Mustofa dan B. Heni, Budiwati. (2019). Proses literasi digital terhadap anak: tantangan pendidikan di zaman now. *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*. Volume 11 No. 1, Juni 2019 : 115-130, DOI: 10.21154/pustakaloka.v11i1.1619.
- Munawar, M. Dkk. (2019). Keterlibatan Orangtua dalam Pendidikan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 2019* : 193-197.
- Musthafa. B. (2008). *Dari Literasi Dini Ke Literasi Teknologi*. Jakarta: Yayasan CREST.
- Maulana, Murad. „Definisi, Manfaat Dan Elemen Penting Literasi Digital“. Murad Maulana (blog). Accessed 1 April 2020. <https://www.muradmaulana.com/2015/12/definisi-manfaatdan-elemen-penting-literasi-digital.html>.
- Nani Pratiwi and Nola Pritanova, „Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja“, *Semantik* 6, no. 1 (1 February 2017): 11–24, <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. <https://id.scribd.com/doc/229536069>.
- Paturel, A. (2014). Game Theory How Do Video Games Affect The Developing Brains Of Children And Teens. *NeurologyNow*. Tersedia dalam : [http://journals.lww.com/neurologynow/Fulltext/2014/10030/Game\\_Theory\\_\\_How\\_do\\_video\\_games\\_affect\\_the.17.asp](http://journals.lww.com/neurologynow/Fulltext/2014/10030/Game_Theory__How_do_video_games_affect_the.17.asp) [09 Mei 2017].
- Purnama, Sigit. (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* ISSN (p) 2620-7966; ISSN (e) 2620-7974 Volume 1, April 2018, Hal. 493-502.
- Riel, J., Christian, S., & Hinson, B. 2012. *Charting digital literacy: A framework for information technology and digital skills education in the community college*. Presentado en *Innovations*.
- Sucipto & Nuril, H. (2016). Pola bermain anak usia dini di era gadget siswa PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Fenomena* Vol. 3 No. 6: 274-347.
- Tufail, M. W., Khan, R. & Saleem, M. (2015). A Link Between Internet Addiction and Attention Deficit Hyperactivity Disorder Symptoms In Pakistani Undergraduates. *Jurnal Psikologi Malaysia*. ISSN-2289-8174. Tersedia dalam: <http://journalarticle.ukm.my/10071/1/166-584-1-PB.pdf> [10 Februari 2017].
- UU. RI No 2 tahun 1989, sistem pendidikan Nasional dan Penjelasannya.
- Widyastuti, D. A. R., Nuswantoro, R., & Sidhi, T. A. P. (2016). Literasi Digital pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Aspikom*, Vol. 3 No. 1: 1-15.
- Yuni Retnowati, „Urgensi Literasi Media Untuk Remaja Sebagai Panduan Mengkritisi Media Sosial“, *Jurnal Perlindungan Anak Dan Remaja*. AKINDO, 2015, 314–31.
- Yeni Umardin. 2017. *Menjadi Orang Tua dari Generasi Alpha*. Available online at [http://www.familyguideindonesia.com/assets/widget/file/FG\\_44\\_Calameo.pdf](http://www.familyguideindonesia.com/assets/widget/file/FG_44_Calameo.pdf).
- Yulianti, Dwi (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks
- Yusuf. S. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya.