

GENERASI ALPHA – TUMBUH DENGAN GADGET DALAM GENGGAMAN

Oleh:

Ria Novianti¹, Hukmi², Ilga Maria³

Email: ria.novianti@lecturer.unri.ac.id¹, hukmi@lecturer.unri.ac.id², m.ilga@yahoo.co.id³

Prodi PG PAUD FKIP Universitas Riau^{1,2,3}

Abstract. *The general objective in this study was to determine the description of the use of devices in alpha generation children in Pekanbaru City. The gadget comes from English which means small electronic devices that have special functions. Among smartphones like the iPhone and Blackberry, and netbooks (a combination of portable computers such as notebooks and the internet). In Indonesian the word gadget is often also referred to as a gadget. This research was conducted in Pekanbaru City in 12 Districts. The results of the study explained that the gadget devices that children use are still borrowing parents, the type of gadget that children use the most is smartphones, the activities that children do other than using gadgets most often are playing outside the home, the places where children use the most gadgets use the family room, the time to use the gadget for children is not every day, namely on certain days such as holidays, the application that is often used by children is Youtube, complaints from children after using the gadget are raging if not given a gadget, and accounts that most children have are YouTube channels.*

Keywords: use of gadgets in alpha generation.

Abstrak. Penelitian hanya dikaitkan dengan aspek gambaran intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha dan jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha, berikut ini disajikan hasil penelitiannya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Pekanbaru, mengambil populasi pada beberapa SD di Kecamatan Limapuluh Kota Pekanbaru Provinsi Riau baik yang negeri maupun swasta. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 375 siswa SD di kelas III. Sedangkan sampel diambil 25% siswa di setiap sekolah, sehingga sampel sebanyak 94 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan Penggunaan *gadget* ditinjau dari aspek durasi atau intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha berada pada kategori sedang. Hal tersebut diketahui dari hasil persentase dimana sebanyak 60 anak (64%) berada pada kategori sedang dalam menggunakannya. Dari hasil penelitian diperoleh data bahwa anak yang selalu menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam sehari ada 21,3% yang menyatakan sering, 51,1% yang menyatakan kadang-kadang, 12,8% yang menyatakan hampir tidak pernah dan 9,6% yang menyatakan tidak pernah menggunakan gadget. Pada jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha ada sebanyak 12 anak (78%) berada pada kategori tinggi. Jenis media sosial yang paling banyak digunakan adalah whatsapp. Penggunaan media sosial berjenis Whatsapp ada 42,6% anak yang selalu menggunakan, 40,4% sering, 17,0% kadang-kadang, 0,0% hampir tidak pernah dan 0% tidak pernah menggunakan.

Kata kunci: Intensitas waktu bermain gadget dan jenis media sosial.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang terjadi saat ini ditandai dengan penggunaan teknologi hampir dalam setiap aspek kehidupan. Teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Berbagai kemudahan dapat dinikmati, mulai dari berbelanja, berkomunikasi, sampai pembelajaran yang kini semuanya dapat dilakukan secara *on-line*, tanpa harus membuang tenaga dan waktu.

Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk banyak keperluan. Teknologi komunikasi memiliki perkembangan yang paling pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Karena dengan seiring arus globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting.

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

Ternyata bukan hanya orang di dunia saja yang menggunakan gadget, termasuk orang Indonesia juga menjadi menarik untuk diketahui. Pengguna internet di Indonesia sebanyak 132 juta orang, dari jumlah tersebut 60% menggunakan *smartphone* atau telepon pintar. Selain itu, Indonesia juga menjadi pangsa pasar terbesar bagi perusahaan *smartphone*, seperti Samsung (31,8%), Oppo (22,9%), Advan (7,7%), Azus (6,5%), dan Vivo (6,0%) (Purnama, 2018). Maraknya penggunaan gadget dalam bentuk *smartphone* juga tidak bisa dipungkiri, bahkan bagi anak sekolah dasar sekalipun yang saat ini disebut dengan generasi Alpha.

Mereka yang terlahir sejak tahun 2010 disebut generasi alpha. Menurut Yeni (2015) istilah ini pertama kali dikemukakan oleh Mark Mc Crindle, seorang peneliti sosial. Generasi Alpha (Gen A) adalah lanjutan dari generasi Z. Mereka adalah anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 dan menjadi generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa. Diprediksi ke depannya bahwa anak-anak Gen A ini tidak lepas dari gadget, kurang bersosialisasi, kurang kreativitas dan bersikap lebih individualis. Penggunaan gawai secara terus menerus juga berpotensi membuat mereka terasingkan secara sosial.

Anak generasi alpha berada pada usia keemasan di mana periode ini perkembangan anak terjadi sangat pesat dan tak akan terulang lagi pada periode berikutnya. Aspek perkembangan kognitif, Bahasa, moral dan agama, fisik motorik dan sosial emosional yang terjadi pada usia ini akan menjadi dasar

yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak pada saat remaja dan dewasa. Mengingat pentingnya masa-masa keemasan ini, maka akan sangat baik bila semua stimulasi yang diberikan pada anak memiliki dampak positif bagi perkembangannya.

Fenomena yang terjadi pada generasi Alpha di atas merupakan cerminan kondisi dan keadaan yang terjadi saat ini khususnya di dunia remaja. Keadaan tersebut kemungkinan juga terjadi bukan hanya di daerah perkotaan, akan tetapi juga sudah merambah di daerah pedesaan. Dan bukan hanya di Pekanbaru saja kondisi tersebut terjadi. Berbagai penelitian mengenai penggunaan gadget dan dampaknya pada anak sudah dilakukan. Mildayani (2017) yang meneliti mengenai pengaruh gadget pada interaksi sosial emosional anak, menyimpulkan bahwa kesuksesan perkembangan sosial emosional pada anak sangat tergantung dari lingkungan, karena anak tidak akan memperoleh kemampuan sosial emosional dari interaksinya dengan gadget. Anak tidak akan kecanduan gadget bila pola pengasuhan yang diterapkan orang tua memprioritaskan perkembangan anak. Orang tua dituntut untuk menjalankan peran secara aktif untuk mengawasi dan mengontrol anak dalam menggunakan gadget.

Penelitian mengenai “Generasi Alpha – Tumbuh dengan Gadget dalam Genggaman” ini akan menjadi dasar untuk mengambil tindakan dan kebijakan untuk memberikan rambu-rambu penggunaan gadget secara bijak agar berdampak positif bagi anak.

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha?
2. Bagaimanakah jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha?

Tujuan secara umum dalam penelitian ini adalah mengetahui gambaran mengenai intensitas waktu bermain gadget dan jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha. Sedangkan tujuan khusus adalah

1. Menganalisis gambaran intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha.
2. Menganalisis jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha.

Dalam bahasa Indonesia *gadget* adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. *Gadget* mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Kursiwi, 2016).

Selain itu, dewasa ini *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget* (Ediana & Herawati dalam Kursiwi, 2016).

Dalam kamus *Oxford* terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut kamus *Oxford* kata *gadget* pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut (Kursiwi, 2016).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 2005) arti kata menggunakan adalah memakai alat, atau mengambil gunanya atau manfaatnya. Sedangkan arti kata 'guna' itu sendiri adalah faedah atau manfaat. Dengan demikian arti penggunaan *gadget* adalah memakai alat komunikasi *gadget* dengan tujuan mengambil guna atau manfaatnya.

Komunikasi menggunakan *gadget* tentunya mengubah aturan yang sudah ada sebelumnya dan dapat membuat kualitas serta kuantitas komunikasi tatap muka menurun. Siswa dalam kehidupan sehari-hari memang tidak dapat lepas dari *gadget*. *Gadget* sebagai alat komunikasi dapat digunakan siswa dalam berkomunikasi tanpa ada batasan waktu, karena di tengah malam pun siswa dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Adapun dilingkungan sekolah keberadaan *gadget* dapat menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan siswa lain, siswa lebih memilih menggunakan *gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan siswa dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang yang dimaksud. Siswa baru akan mendatangi/bertemu teman yang dimaksud apabila pesan yang disampaikan melalui *gadget* tidak tersampaikan atau tidak terkirim. Hal inimenunjukkan bahwa *gadget* telah digunakan sebagai cara baru interaksi sosial terutama bagi pengguna aktif *gadget* untuk bertemu dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di dunia maya dengan menggunakan *gadget* digemari oleh banyak orang dan telah mengubah cara berkomunikasi (Harfiyanto, dkk, 2015).

Kehadiran *gadget* pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan *gadget*nya dari pada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan *gadget*nya. Siswa hanya menunduk menatap *gadget* tanpa menghiraukan lingkungan sekitar (Harfiyanto, dkk, 2015).

Selain dapat digunakan untuk telepon dan pesan singkat seperti halnya telepon biasa, fasilitas dan kemudahan yang ada dalam *smartphone*, yang

kemudian menarik para remaja untuk menggunakan *handphone* ini. Salah satu fitur yang menjadi kelebihan *smartphone* dari *handphone-handphone* lainnya adalah banyaknya fitur yang tersedia. Ini yang membuat *smartphone* memiliki daya tarik yang cukup tinggi, seperti fasilitas *chatting* atau fasilitas percakapan singkat melalui WhatsApp, Line, Twitter, Instagram, Youtube, dan lain-lain (Yenni Yuniati, dkk, 2015:1).

Dengan berbagai fasilitas ini, maka pengguna dapat mengirim pesan singkat, mengirim gambar, data, melakukan percakapan secara berkelompok atau *conference*, mengirimkan pesan suara maupun mengirimkan lokasi dimana kita berada. Fasilitas lain dari *smartphone* misalnya, fasilitas *push e-mail* (mengirimkan pesan elektronik dengan jaringan internet), *browsing* (penjelajahan dunia maya dengan jaringan internet), hiburan seperti pemutaran musik maupun video, kamera dan juga kemampuan penyimpanan data yang hampir mirip seperti yang terdapat pada komputer (Yenni Yuniati, dkk, 2015:1).

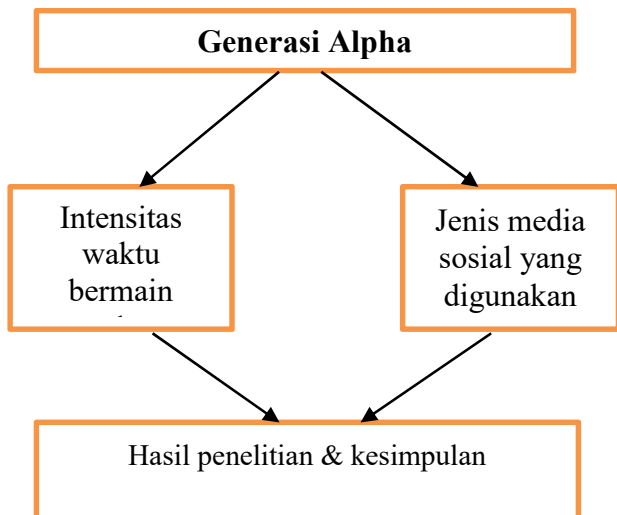
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* digunakan tanpa batasan waktu, bisa saat di sekolah maupun di rumah, dan di tempat lain, cara yang digunakan siswa bisa dengan cara sambil mengobrol, sambil berjalan, saat berkerumun, dan lain sebagainya. Fungsi atau kegunaan *gadget* dianggap menjadi pola interaksi baru dalam berhubungan dengan siswa lain, siswa lebih memilih menggunakan *gadget* karena dianggap lebih praktis, efisien, memperpendek jarak dan mempercepat waktu serta memudahkan siswa dan tidak perlu repot datang ke tempat seseorang. Aplikasi yang digunakan juga bermacam-macam seperti whatsapp, LINE, BBM, facebook, videocall, dan lain sebagainya.

Generasi alpha (atau gen a) adalah anak-anak yang lahir dari generasi millennial. Peneliti sosial sekaligus pembicara Mark McCrindle (2011) mengampanyekan istilah generasi alpha lewat tulisannya di majalah business insider. Generasi alpha (gen a) adalah lanjutan dari generasi z. Generasi alpha adalah anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 (lahir tahun 2011-2025) generasi yang paling akrab dengan teknologi digital dan generasi yang diklaim paling cerdas dibanding generasi-generasi sebelumnya.

Secara sosial. Menurut dr. Neil Aldrin, m.psi, psikolog, 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.

Dari semua yang mereka dapatkan tadi, akan membuat generasi alpha ini menjadi lebih cerdas dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Seperti yang diungkapkan *professor of demography and director of the Australian demographic and social research institute*, peter mcdonald. "tentunya generasi

alpha akan lebih pintar. Karena akses mereka terhadap informasi sangat besar, dibandingkan dengan masa lalu.” Mendidik generasi alpha menjadi orangtua dari generasi yang sangat akrab dengan teknologi dan generasi yang paling cerdas bukan, bukan berarti hal yang mudah.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Deskriptif juga dikatakan dengan metode untuk menganalisis data dengan jalan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2015)

Penelitian ini dilakukan di Pekanbaru, mengambil populasi pada beberapa SD di Kecamatan Limapuluh Kota Pekanbaru Provinsi Riau baik yang negeri maupun swasta. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 375 siswa SD di kelas III. Sedangkan sampel diambil 25% siswa di setiap sekolah, sehingga sampel sebanyak 94 orang siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sebagaimana definisi dari generasi alpha yaitu anak-anak yang lahir di atas tahun 2010, maka populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak SD yang sudah belajar di kelas III. Jika dihitung generasi yang lahir di atas tahun 2010 maka pada tahun 2019 ini setidaknya-tidaknya sudah berumur 9 tahun. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil 25% dari populasi di setiap sekolah.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai bulan Oktober 2019. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif. Deskriptif diartikan dengan metode untuk menganalisis dan menjelaskan data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan setelah terkumpul secara lebih rinci (Sugiyono, 2015).

Tabel 1. Populasi dan Sampel penelitian

NO.	Sekolah	Alamat	Populasi	Sampel
1	MIS Al Fattaah	Jl. Gunung Kelud	23	6
2	SD IT As-Syafiiyah	Jl. Hangtuah	24	6
3	SD N 11	Jl. Rokan No. 72	32	8
4	SD N 132	Jl. Kuantan I No. 08	27	7
5	SD N 157	Jl. Rokan No. 51	26	7
6	SD N 23	Jl. Rokan No. 74	32	8
7	SD N 30	Jl. Sultan Syarif Qasim	29	7
8	SD N 74	Jl. Hang Tuah	27	7
9	SD N 87	Jl. Hangtuah	33	8
10	SD N 51	Jl. Hang Tuah	32	8
11	SD N 34	Jl. Kuantan V	33	8
12	SD N 30	Jl. Sultan Syarif Qasim	28	7
13	SD N 31	Jl. Sultan Syarif Qasim	29	7
Jumlah			240	94

Sumber: Unit Layanan Terpadu Kemdikbud, 2019

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara menggunakan daftar pernyataan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan variabel yang diteliti. Jenis kuesioner yang penulis gunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, alasan penulis menggunakan kuesioner tertutup karena kuesioner jenis ini memberikan kemudahan kepada responden dalam memberikan jawaban, kuesioner tertutup lebih praktis, dan dapat mengimbangi keterbatasan biaya dan waktu penelitian.

Setelah data dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis. Agar lebih memudahkan pengelolaan data yang didapat, maka digunakan teknik persentase, sehingga diketahui hasil yang lebih ringkas. Setelah persentase didapatkan, maka dilakukan pengelompokan ke dalam kategori-kategori penilaian sebagaimana pendapat Suharsimi Arikunto (2014) sebagai berikut:

- 100-81% : Tinggi
- 80-61% : Cukup
- 60-41% : Agak Rendah

40-21% : Rendah
20-0% : Sangat Rendah

Sebagaimana rumusan masalah, maka hasil penelitian hanya dikaitkan dengan aspek gambaran intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha dan jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha, berikut ini disajikan hasil penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha

Secara lebih rinci lagi, dapat diperhatikan penggunaan *gadget* ditinjau dari aspek durasi atau intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Gambaran intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha

No	Kategori	Rentang	Jumlah	Persentase
1	Tinggi	12-15	4	4%
2	Sedang	8-11	60	64%
3	Rendah	3-7	30	32%
	Jumlah		94	100

Sumber: Data Penelitian, 2019.

Berdasarkan tabel 1 ada sebanyak 4 anak (4%) berada pada kategori tinggi intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha, sebanyak 60 anak (64%) pada kategori sedang dan 30 anak (32%) berada di kategori rendah menggunakan *gadget* dengan durasi tertentu.

Tabel 2. Penggunaan *Gadget* Anak Ditinjau Dari Aspek Durasi Penggunaan *Gadget*

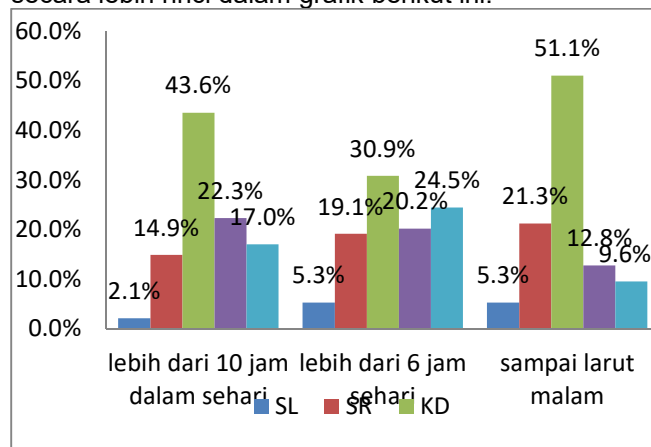
No Item	F	%	Alternatif Jawaban							
			Selalu	Sering	Kadang-kadang	Hampir tidak pernah	Tidak pernah			
1. Menggunakan gadget sampai larut	2	2,1%	14	14,9%	43	43,6%	2	2,3%	1	1,0%
2. Lebih dari 6 jam sehari	5	5,3%	19	19,1%	30	30,9%	1	1,0%	2	2,1%
3. Lebih dari 10 jam dalam sehari	5	5,3%	21	21,3%	4	4,3%	1	1,0%	9	9,6%
Rata-rata	12	12,6%	52	52,44%	118	118,84%	52	52,44%	48	48,02%

Sumber: Data penelitian, 2019.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada aspek menggunakan *gadget* sampai larut malam ada sebanyak 2,1% yang selalu, kemudian 14,9% sering, 43,6% kadang-kadang, dan 22,3% yang hampir tidak pernah, selebihnya 17% tidak pernah. Pada item menggunakan *gadget* lebih dari 6 jam sehari ada 5,3% anak yang selalu menggunakan *gadget* lebih dari 6 jam sehari, 19,1% sering, 30,9% kadang-kadang, 20,2%

hampir tidak pernah dan 24,5% tidak pernah. Pada item menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam sehari diketahui ada sebanyak 5,3% anak yang selalu menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam sehari, 21,3% menyatakan sering, 51,1% yang menyatakan kadang-kadang, 12,8% yang menyatakan hampir tidak pernah dan 9,6% yang menyatakan tidak pernah.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperhatikan secara lebih rinci dalam grafik berikut ini.



Grafik 1. Intensitas waktu bermain gadget pada anak generasi alpha

2. Gambaran jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha

Secara lebih rinci lagi, dapat diperhatikan jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Gambaran jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha

No	Kategori	Rentang	Jumlah	Persentase
1	Tinggi	16-20	73	78%
2	Sedang	10-15	20	21%
3	Rendah	4-9	1	1%
	Jumlah		94	100

Sumber: Data Penelitian, 2019.

Berdasarkan tabel 3 ada sebanyak 73 anak (78%) berada pada kategori tinggi dalam aspek jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha, sebanyak 20 anak (21%) pada kategori sedang dan 1 anak (1%) berada di kategori rendah dalam aspek jenis media sosial yang digunakan.

Tabel 4. Skor angket jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha

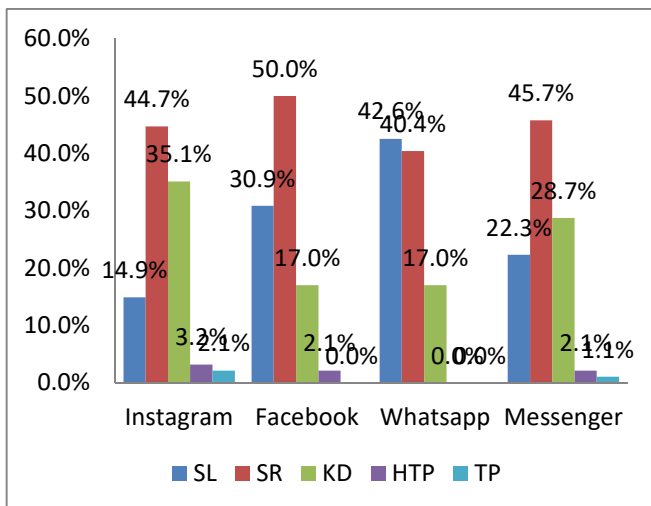
No Item	Alternatif Jawaban									
	Selalu		Sering		Kadang-kadang		Hampir tidak pernah		Tidak pernah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1. Instagram	14	14,9%	42	44,7%	33	35,1%	3	3,2%	2	2,1%
2. Facebook	30	30,9%	47	50,0%	16	17,0%	2	2,1%	0	0,0%

3. What sapp	40	42,6	38	40,4	16	17,0	0	0,0	0	0,0
4. Mess enge r	21	22,3	43	45,7	27	28,7	2	2,1	1	1,1
Rata- rata	104	27,66	170	45,21	92	24,47	7	1,86	3	0,80

Sumber: Data Penelitian, 2019.

Penggunaan media sosial berjenis Instagram ada 14,9% anak yang selalu, 44,7% sering, 35,1% kadang-kadang, 3,2% hampir tidak pernah dan 2,1% tidak pernah. Pada item jenis media sosial Facebook ada 30,9% anak yang selalu, 50,0% sering, 17,0% kadang-kadang, 2,1% hampir tidak pernah dan 0,0% tidak pernah. Penggunaan media sosial berjenis Whatsapp ada 42,6% anak yang selalu, 40,4% sering, 17,0% kadang-kadang, 0,0% hampir tidak pernah dan 0% tidak pernah. Pada item jenis media Messenger ada 22,3% anak yang selalu, 45,7% sering, 28,7% kadang-kadang, 2,1% hampir tidak pernah dan 1,1% tidak pernah.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperhatikan secara lebih rinci dalam grafik berikut ini.



Grafik 2. Jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan Penggunaan *gadget* ditinjau dari aspek durasi atau intensitas waktu bermain *gadget* pada anak generasi alpha berada pada kategori sedang. Hal tersebut diketahui dari hasil persentase dimana sebanyak 60 anak (64%) berada pada kategori sedang dalam menggunakannya. Dari hasil penelitian diperoleh data bahwa anak yang selalu menggunakan *gadget* lebih dari 10 jam sehari ada 21,3% yang menyatakan sering, 51,1% yang menyatakan kadang-kadang, 12,8% yang menyatakan hampir tidak pernah dan 9,6% yang menyatakan tidak pernah menggunakan *gadget*.

2. Pada jenis media sosial yang digunakan pada anak generasi alpha ada sebanyak 12 anak (78%) berada pada kategori tinggi. Jenis media sosial yang paling banyak digunakan adalah whatsapp. Penggunaan media sosial berjenis Whatsapp ada 42,6% anak yang selalu menggunakan, 40,4% sering, 17,0% kadang-kadang, 0,0% hampir tidak pernah dan 0% tidak pernah menggunakan.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran: 1) Pada orangtua agar memberikan pengawasan atau kontrol kepada anak dalam menggunakan *gadget* berjenis smartphone. 2) Sosialisasi dan pembelajaran pada pihak yang berkepentingan seperti sekolah dan guru kepada anak dalam penggunaan *gadget* agar lebih bijaksana. 3) Bagi peneliti selanjutnya bisa dijadikan bahan referensi khususnya yang berkaitan dengan *gadget* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Harfiyanto, dkk. 2015. *Polainteraksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang*. Semarang: Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang. ISSN 2252 – 6390.
- Kursiwi. 2016. Dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial mahasiswa semester V (Lima) jurusan pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatulah Jakarta. Jakarta: UIN Syarif Hidayatulah.
- Mildayani. 2017. Pengaruh *gadget* pada interaksi sosial emosional anak.
- Poerwadarminta, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sigit Purnama. 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
- Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian* : CV Alfabeta. Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Yeni Umardin. 2015. *Menjadi Orang Tua dari Generasi Alpha*. Jakarta: Family Guide Indonesia.
- Yenni Yuniati, dkk, 2015 Konsep Diri Remaja dalam Komunikasi Sosial melalui "Smartphone" Vol. 31, No. 2 (Desember, 2015): 439-450 Bandung mu Komunikasi Universitas Islam Bandung.