

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Generasi Alpha dan Permasalahannya

1. Generasi Alpha

Pada kajian pustaka, teori generasi alpha menggunakan sumber teori utama dari Ahmad Hidayat, dan menggunakan referensi lain sebagai pendukung sebuah teori dalam menguraikan penjelasan sekaitan generasi alpha yang akan menjadi topik untuk dibahas.

Menurut Ahmad Hidayat generasi alpha adalah manusia kelahiran dari tahun 2010-2025.² Generasi Alpha adalah generasi yang lahir setelah tahun 2010. Generasi alpha disebut sebagai generasi digital native yang tumbuh besar di lingkungan teknologi digital. Menurut riset yang dilakukan oleh McCrindle Research, generasi alpha diperkirakan akan menjadi generasi terbesar dalam sejarah dengan jumlah sekitar 2,5 miliar orang di seluruh dunia. Generasi ini lahir di era di mana internet, media sosial, dan teknologi digital sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.³ Generasi ini sangat dekat dengan teknologi dengan kata lain bahwa teknologi sudah di genggam tangan. Dalam konteks pendidikan, generasi alpha cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis proyek. Dengan kata lain bahwa

² Hidayat, *Pendidikan Generasi Alpha*, 62.

³ McCrindle Research. (2020). Meet Generation Alpha The Children of the 2010s.

diharapkan menjadi generasi yang lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan dimasa depan.⁴ Dengan demikian bahwa generasi alpha perlu di bekali dengan berbagai ilmu yang dapat membantu mereka dalam meghadapi zaman yang terus berkembang.

Generasi alpha adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kelompok yang lahir di tahun 2010-2025 atau sampai saat ini. Generasi alpha merupakan penerus dari generasi sebelumnya yaitu generasi Z. Berdasarkan hal tersebut generasi Z merupakan generasi pertaman yang sepenuhnya tumbuh dalam lingkungan yang sangat terhubung dengan teknologi digital. Untuk itulah generasi seterusnya yaitu generasi alpha sejak dini mereka sudah berinteraksi dengan perangkat teknologi seperti ponsel, tablet dan sebagainya yang mempengaruhi caranya dalam belajar serta bagaimana berinteraksi dengan sesamanya.

Menurut Tolbize, generasi alpha adalah kelompok individu yang dapat didefenisikan berdasarkan tahun kelahiran, umur, lokasi dan peristiwa signifikan dalam kehidupan yang mempengaruhi perkembangannya. Oleh karena itu, generasi ini akan saling bertukar pengalaman dan saling mempengaruhi dalam pola piker, nilai perilaku, dan tindakannya. Walaupun demikian, setiap individu membawah keunikan dan pengaruh dari latar belakngnya seperti ras, kelas sosial, jenis

⁴ Sparks & Honey. (2014). Meet Generation Alpha: The Children of the 2010s.

kelamin, agama dan wilayah. Meskipun begitu, walaupun ada perbedaan individu, beberapa generalisasi luas masih bisa dibuat mengenai karakteristik dari generasi alpha yang lahir pada waktu yang bersamaan.⁵

Menurut pendapat Victoria menjelaskan bahwa:

“The next generation of young people will have unprecedented exposure to technology. Generation Alpha – a term coined by social researcher Mark McCrindle to describe the cohort of people born in 2011 onwards – will play, learn and interact in new ways. They are born into a landscape in which devices are intelligent, everything is connected and physical and digital environments merge into one. As they grow up, technologies that appear new or unusual to older generations will be a normal part of their lives, and will shape their experiences, attitudes and expectations of the world. Some neuro - scientists and psychologists even believe that their minds will be in some ways different to those of previous generations.”⁶

Generasi muda berikutnya akan memiliki pengalaman teknologi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Generasi alpha merupakan istilah yang diciptakan oleh peneliti Mark McCrindle untuk menggambarkan kelompok orang yang lahir di tahun 2011. Cara-cara baru akan digunakan oleh generasi alpha dalam bermain, belajar dan berinteraksi. Generasi alpha telah lahir dan bertumbuh di lingkungan digital yang dihubungkan dengan perangkat cerdas dalam kehidupan nyatanya. Dengan demikian, ketika generasi ini tumbuh dewasa, teknologi yang baru akan mengalami perkembangan yang normal dan penting bagi kehidupannya, sehingga mempengaruhi pengalaman, sikap, serta harapan dunia generasi ini.

⁵ Erfan Gazali. “Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Dunia Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0”. Vol 2, No. 2, Februari 2018, hlm 98

⁶ Victoria Turk, *Understanding Generation Alpha*, (London:Conde Nast, 2017), hlm. 1

Adapun beberapa ilmuwan dan psikologi meyakini bahwa cara berpikir generasi alpha akan berbeda dari generasi sebelumnya. Terkait dengan hal tersebut, dalam teori McCrindle dikatakan bahwa:

“Those born globally from 2011-2025 we have labelled as Generation Alpha. Generation Alpha were born from 2011 – the same year that the first generation iPad was launched. They are growing up surrounded by technologies that they can touch and talk to, where glass is not just something you look through but increasingly a medium that you look at, with technologies like heads up displays and Google Glass transforming its functionality. Gen Alpha will be the largest generation our world has ever seen, the most technologically aware, the most globally connected and the most influential. Generation Alpha will surpass even the praised and sophisticated Zeds in terms of education, with 90 per cent predicted to complete Year 12, compared to 79.9 per cent today, and with the majority going on to tertiary education in some form.”⁷

Generasi alpha adalah kelompok orang yang lahir di seluruh dunia antara tahun 2011-2025. Dengan demikian, akan tumbuh di era teknologi canggih yang akan mengelilingi kehidupannya. Oleh karena itu, generasi alpha diyakini akan menjadi generasi terbesar, paling sadar teknologi, paling berpengaruh di dunia. Generasi alpha bahkan diprediksi akan melampaui generasi Z dalam hal pendidikan dan penguasaan teknologi.

Hal tersebut dikatakan oleh McCrindle:

“Generation Alpha will come of age in a time of unprecedented ageing, rising costs, emerging global challenges and the biggest intergenerational transfer of wealth and leadership succession ever seen.”⁸

⁷ Markmccrindle. *The ABC of XYZ (Understanding The Global Generation)*. (Australia: UNSW Press, 2018), hlm. 225-226

⁸ Ibid. hlm. 223

Menurut McCrindle, generasi alpha akan dihadapkan dengan tantangan global yang belum pernah terjadi sebelumnya seperti meningkatnya biaya hidup, masalah suksesi kekayaan dan kepemimpinan antar generasi. Victoria menjelaskan bahwa:

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

Peran teknologi dan budaya pada generasi alpha dipertimbangkan dari tiga perspektif utama, yakni dampak teknologi pada pola pikir generasi ini, serta cara organisasi mampu menjangkau generasi alpha. Dampak teknologi tidak hanya memengaruhi pengalaman hidup generasi alpha, tetapi juga membentuk identitas serta karakteristik mereka. Oleh karena itu, guru harus menguasai teknologi terkini. Terdapat dua alasan yang mendasari pentingnya penguasaan teknologi oleh guru dalam mengedukasi generasi alpha. Pertama, generasi ini berada dalam era di mana teknologi sedang mengalami perkembangan yang pesat. Kedua, tingkat kecerdasan generasi ini melebihi generasi sebelumnya karena generasi ini memiliki akses luas terhadap sumber informasi sejak usia dini. Kedua justifikasi ini membuktikan bahwa generasi alpha tidak hanya

⁹ Victoria Turk, *Understanding Generation Alpha*, (London:Conde Nast, 2017), hlm.1-8

menggunakan teknologi yang sudah ada, tetapi juga mampu dan gemar mengembangkan serta mengubah teknologi sesuai kebutuhannya.¹⁰

Kondisi yang demikian membuat kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi sangat vital. Hal ini sangat relevan dengan cara pengajaran yang bersifat modern. Generasi alpha akan lebih termotivasi dalam proses belajar jika disampaikan melalui pendekatan yang sesuai dengan minatnya. Hal ini akan menunjukkan kecerdasan dan kritisisme yang tinggi. Metode pembelajaran konvensional mungkin kurang efektif bagi generasi ini mengingat tuntutan zaman yang terus berkembang. Orang tua juga mengharapkan agar anak-anaknya mampu beradaptasi dengan lingkungan saat ini serta masa depan, sehingga kemampuan guru dalam menggunakan teknologi akan menjadi kunci untuk memenuhi ekspektasi ini.

2. Karakteristik Generasi Alpha

Generasi alpha adalah kelompok generasi yang lahir antara tahun 2010-2025. Generasi alpha adalah generasi yang lahir dan tumbuh di era teknologi yang sangat canggih dan terhubung (digital). Diperkirakan bahwa karakteristik generasi alpha termasuk: lebih memilih menggunakan alat audio/visual daripada mengirim pesan teks atau email di masa dewasa, menggunakan alat pendeteksi kesehatan sepanjang waktu, tumbuh dalam budaya yang semakin beragam karena pernikahan antar ras

¹⁰ Ahmad Hidayat, *Pendidikan Generasi Alpha*, (Jejak Pustaka, 2021), hlm. 125.

orang tua, kurang melekat pada sejarah keluarga, percaya diri serta menjadi pelopor dalam penguasaan teknologi, sekamin urban, dipengaruhi secara signifikan oleh raksasa teknologi seperti Facebook, google dan amazon, memiliki antusiasme yan tinggi terhadap permainan game, kurang berinteraksi dengan teman sebaya kecuali melali teknologi, bersifat praktis dan mampu mengatasi kecanduan teknologi di awal kehidupannya. Generasi ini diperkirakan akan sangat tergantung pada teknologi dalam banyak aspek kehidupan, termasuk dalam aspek kehidupan, termasuk dalam pekerjaan yang digelutinya.¹¹ Berikut adalah beberapa karakteristik generasi alpha:

a. *Individualistis*

Generasi alpha cenderung memiliki sifat yang lebih mandiri dan peduli pada eksistensi diri sendiri, sehingga mengedepankan kebutuhan diri sendiri daripada kelompok. Generasi alpha lebih memilih kepribadian yang berbeda dari orang lain dan memiliki kecenderungan mengejar keunikan.¹² Dengan demikian seringkali generasi ini cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di dunia sosial, karena mencari keunikan yang bisa membuat hatinya tenang.

b. *Digital Natives*

Generasi alpha sangat dekat dengan teknologi karena mereka lahir di mana teknologi berkembang dengan pesat. Generasi alpha

¹¹ Markmccrindle. *The ABC of XYZ (Understanding The Global Generation)*. (Australia: UNSW Press, 2018), hlm. 317

¹² D. Thomas. (2020). *Alpha Generation: Characteristics of a new kind of consumer*.

sudah terbiasa dengan perangkat teknologi. Selain itu mereka tumbuh dan berkembang di era teknologi dimana smartphone, tablet, dan berbagai perangkat teknologi yang membuat mereka lebih terampil dalam mengoperasikan dan menggunakan teknologi dan internet.

c. Kreatif dan inovatif

Generasi alpha dianggap sebagai generasi yang sangat kreatif dan inovatif karena lahir di zaman di mana teknologi dan akses ke informasi sangat mendukung. Generasi alpha memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dengan lebih kreatif dan memiliki kemampuan mengembangkan ide yang lebih baik.¹³ Akan tetapi perlu pengawasan kepada mereka agar tidak salah dalam mengambil tindakan. Selain itu mereka perlu di bimbing dalam menggunakan teknologi digital.

d. *Mental Health Champions*

Generasi alpha mengalami tekanan besar dalam kehidupan mereka, termasuk tekanan akademik dan sosial media yang dapat memengaruhi kesehatan mental mereka. Melihat hal tersebut, generasi alpha diharapkan akan menjadi pihak yang lebih terbuka terhadap masalah kesehatan mental dan menjadi pelopor untuk memperjuangkan stigma dan diskriminasi tersebut.¹⁴ Berdasarkan hal tersebut mereka

¹³ J. Cullinan. (2017). *What to know about Generation Alpha, the youngest cohort of children.*

¹⁴ V. Ivanova. (2020). *Who Are Gen Alpha and How Are They Different?*

banyak yang melakukan tindakan-tindakan di luar nalar atau pikiran karena banyaknya tekan yang mereka alami. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru maupun masyarakat untuk memahami generasi alpha agar menolong dalam menghadapi masalah yang di alami.

e. *Independent Mavericks*

Generasi alpha dianggap sebagai generasi yang lebih mandiri dan individu. Mereka lebih memilih kemauan untuk melakukan hal-hal sendiri tanpa memerlukan bantuan dari orang lain.¹⁵ Dengan demikian terkadang mereka salah mengambil tindakan dalam menghadapi masalah yang mereka alami. Selain itu generasi ini juga sering kali melawan orang tua karena menganggap bahwa apa yang terjadi itu bisa dilakukan sendiri tanpa membutuhkan orang lain.

f. *Information Drenched*

Generasi alpha merupakan generasi yang tumbuh besar di era digital dengan akses mudah terhadap informasi. Dalam kesehariannya, generasi ini terbuka terhadap informasi baru dan membudidayakan belajar mandiri, cenderung mengkonsumsi lebih banyak informasi daripada generasi sebelumnya.¹⁶ Sehingga tidak jarang generasi alpha banyak yang melakukan hal-hal yang tidak baik yang bahkan melanggar norma-norma yang berlaku.

¹⁵ J. Cullinan. (2017). *What to know about Generation Alpha, the youngests cohort of children.*

¹⁶ M. Lieberman (2019) *Generation Alpha: A guide for marketers.*

3. Permasalahan Generasi Alpha

Untuk bisa bersaing dengan baik pada skala lokal dan internasional, generasi alpha perlu memiliki keunggulan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dan yang tak kalah penting, keahlian dalam berakhlak sesuai dengan ajaran agama Kristen yang dianut. Hal ini akan membantu mereka untuk mendekati diri kepada Allah dengan mengikuti perintah-Nya dan majahui larangan-Nya. Untuk mempersiapkan diri, generasi alpha harus mendapatkan pendidikan yang memadai, keterampilan yang beragam, serta kemampuan berbahasa, sehingga generasi ini siap bersaing di era globalisasi.¹⁷

Psikolog anak dan keluarga, Rosdiana Setyaningrum, Mpsi, MHPEd, menganggap bahwa Generasi Alpha dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk beban ekonomi yang tidak terselesaikan saat ini, persaingan dengan robot, dan kebutuhan akan pendidikan tinggi untuk mengantisipasi munculnya jutaan lapangan kerja baru di masa depan.

Sementara itu, akibat globalisasi dan kemajuan teknologi, lapangan kerja baru muncul dengan cepat, sementara kerja lama mulai ditinggalkan. Namun, sistem pendidikan dan pelatihan kurang mampu mengimbangi perubahan ini sehingga terdapat potensi kesenjangan antara tuntutan pekerjaan masa depan dan pendidikan yang diterima Generasi Alpha, sehingga dapat memperburuk tingkat pengangguran di masa depan.

¹⁷ Edwin santoso, *Millennial Finance*, hlm. 31

Studi kebijakan dari OECD menunjukkan bahwa kecerdasan buatan (AI), otomatisasi, dan digitalisasi sedang menggeser peran manusia dalam berbagai level keterampilan, mulai dari rutin yang sederhana hingga substansial. Selaras dengan hal itu, Victoria mencatat beberapa tantangan yang akan dihadapi Generasi Alpha dalam bersaing dengan robot dan teknologi di masa depan.¹⁸ Berikut tantangan yang akan dihadapi Generasi Alpha yang bersaing dengan robot dan teknologi menurut Victoria yaitu:

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

“The mobile devices that now feature heavily in the lives of every generation are already prevalent among Generation Alpha. According to the most recent Ofcom report on children’s media use, smartphone and tablet ownership among five to 15 year olds is increasing, with 41 percent of children owning a smartphone and 44 percent owning a tablet. Many more use these devices, with tablets particularly popular among younger children: a majority of three to four year olds (55 per cent) are reported to use a tablet. But while these devices still hold strong in people’s day-to-day lives, new technologies are emerging that offer different forms of interaction. Increasingly smart devices will be the norm for the generation that grows up with them: artificial intelligence will expand our ideas about what technology can do, data-crunching algorithms will make experiences ever more personalised and new interfaces will offer whole new ways of communicating. These trends will feed into Generation Alpha’s expectations of technology and colour their interactions with the world around them.”¹⁹

Generasi Alpha sudah sangat terbiasa dengan fitur-fitur yang terdapat pada perangkat seluler. Laporan terbaru dari Ofcom tentang penggunaan media oleh anak-anak menunjukkan tingkat kepemilikan

¹⁸ Tatik Widaningsih, dkk, *Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alpha: Sebuah Telaah*, Vol. 2, No. 1, 2019, hlm. 316-317

¹⁹ Victoria Turk, *Understanding Generation Alpha*, (London:Conde Nast, 2017), hlm. 18

ponsel pintar dan tablet semakin meningkat, dengan 41% anak-anak memiliki ponsel pintar dan 44% memiliki tablet. Rata-rata anak berusia tiga hingga empat tahun dipaparkan menggunakan tablet.

Meskipun teknologi perangkat seluler tetap menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari Generasi Alpha, teknologi baru mulai muncul dan memberikan bentuk-bentuk interaksi yang berbeda. Perangkat yang semakin pintar akan menjadi hal yang lumrah bagi generasi ini dan kecerdasan buatan akan mengubah pandangan tentang apa yang mampu dilakukan oleh teknologi. Algoritme pengolah data akan menciptakan pengalaman yang lebih personal, sementara interaksi baru akan menawarkan cara komunikasi yang berbeda. Tren ini memberi harapan teknologi yang besar pada Generasi Alpha dan mewarnai interaksi mereka dengan dunia di sekitar mereka.

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

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

Generation Alpha will likely have higher and higher expectations of smart devices as they’re exposed to them from a young age.²⁰”

Perusahaan robotika Anki mengembangkan ide untuk menciptakan perangkat yang benar-benar seperti hewan peliharaan.

²⁰ Ibid. hlm. 19

Meskipun robot ini tidak dapat berbicara, ia dapat berkomunikasi dengan pemiliknya melalui gerakan dan ekspresi pada layar kecil. Menggunakan teknologi pengenalan wajah, robot bisa mengenali pemiliknya dan bahkan memanggilnya dengan nama serta menirukan nada suara uniknya. Mengingat generasi Alpha telah terpapar dengan teknologi sejak usia dini, maka mereka mungkin akan memiliki ekspektasi yang lebih tinggi terhadap perangkat cerdas.

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

“It’s not just voice that offers an alternative to the keyboard and screen. Gestural interfaces let people interact with digital content using hand or body movements, using information collected by wearable devices or tracking sensors. These kinds of devices could be used to interact with virtual and augmented reality without the need to hold or touch a controller. To Koby these new interfaces promise a more engaging way to use technology that gets away from the passiveness of watching a screen. “I think kids more and more are demanding their physical play experiences to do more, to be more fun, to be more interactive and more responsive, and for them to be a part of that process in some way.”²¹”

Selain suara, bahasa tubuh juga menjadi alternatif untuk papan ketik dan layar sebagai sarana berinteraksi di dunia digital. Penggunaan gerakan tangan atau tubuh memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan konten digital secara lebih langsung, menggunakan informasi yang dihimpun oleh perangkat yang dilengkapi dengan sensorik. Perangkat semacam ini memungkinkan pengguna berinteraksi di dunia maya dan nyata tanpa harus menggunakan pengontrol. Bagi Koby,

²¹ Ibid. hlm. 22.

bentuk interaksi tatap muka seperti ini menjanjikan cara yang lebih menarik untuk menggunakan teknologi, yang tidak lagi hanya menonton layar secara pasif. Anak-anak semakin menuntut pengalaman bermain yang memberikan cara yang lebih variatif dan interaktif, serta respon yang lebih cepat dan tepat, agar mereka dapat lebih merasakan menjadi bagian dari pengalaman yang ditawarkan.

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

“As gadgets such as smart devices and wearable technologies collect more and more data on their users, companies will be able to tailor their offerings more precisely and develop products based on feedback. Some devices and apps use the data they collect to become more personalised to the individual. Machine-learning algorithms can learn how a user interacts with a device over time and customise the experience to their needs. Foresees technologies growing and adapting alongside generation Alpha. “They’ll change, they’ll modify, they’ll learn about the interactions that are happening in order to create bespoke, customised, informed and unique experiences for kids.”²²”

Mengingat perangkat cerdas dan teknologi yang dapat dikenakan dapat mengumpulkan lebih banyak data pengguna, maka perusahaan dapat menyesuaikan penawaran mereka menjadi lebih tepat sasaran dan mengembangkan produk berdasarkan feedback pengguna. Beberapa perangkat dan aplikasi bahkan menggunakan data yang dikumpulkan untuk menjadi lebih spesifik bagi masing-masing individu. Algoritma pembelajaran mesin dapat mempelajari cara berinteraksi pengguna dengan perangkat dari waktu ke waktu dan

²² Ibid. hlm. 22.

menyesuaikan pengalaman dengan kebutuhan mereka di masa depan. Oleh sebab itu, teknologi akan terus tumbuh dan beradaptasi bersama dengan Generasi Alpha. Mereka akan belajar dan memodifikasi interaksi dengan teknologi untuk menciptakan pengalaman yang dirancang lebih dahulu dan unik sesuai dengan kebutuhan serta preferensi mereka.

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

“While tools and increased data collection allow for more personalised interactions, it also poses a security and privacy risk. Many smart devices are connected to the internet, which means they could be vulnerable to hacking. In November 2015, it was revealed that Mattel’s Wi-Fi-enabled Hello Barbie doll could easily be hacked to turn it into a childsurveillance device; in February 2017, an official German consumer watchdog advised parents to destroy their children’s Bluetooth-connected My Friend Cayla doll over similar fears. More widely, users are often ill-informed about how companies themselves can use the data these devices collect from them. Connecting a toy to the internet immediately introduces a potential weakness for hackers to exploit. Toy company VTech, which makes kids’ gadgets including tablets and baby monitors, was breached in 2015, exposing children and parents’ personal data. Security researchers have also raised concerns that connected dolls and toys could breach privacy laws. Yvonne Rogers, director of the University College London Interaction Centre, says this is particularly problematic when devices collect data from children, as they are not able to give permission. She points to devices such as smart baby monitors and bracelets that parents can use to track their baby’s health stats or movement: these are collecting information about an infant who has no awareness of how their personal data is being used – and no say in it. “In the next ten years we’ll be seeing many more of these apps that you can easily use to measure and record. A parent could record a child’s mood or daily activities. While this could have many benign uses, Rogers is concerned that the data could be used in unforeseen ways – and that these devices and apps could also

*cause parents to worry more about their child's development and encourage over-parenting.*²³"

Saat ini, alat pengumpulan data yang semakin canggih memungkinkan interaksi yang lebih personal tetapi juga menghadirkan risiko keamanan dan privasi yang serius. Banyak perangkat pintar dapat dengan mudah disusupi oleh peretas karena terhubung ke internet. Bahkan dalam kasus boneka Hello Barbie keluaran Mattel yang terhubung ke Wi-Fi, diketahui bahwa boneka tersebut dapat disusupi oleh peretas dan digunakan sebagai alat pengawasan anak-anak. Hal serupa juga terjadi pada boneka My Friend Cayla anak-anak yang terhubung dengan Bluetooth pada Februari 2017, sehingga pengawas konsumen resmi Jerman menyarankan orang tua untuk menghancurkannya. Selain itu, tak jarang pengguna tidak mendapat informasi tentang bagaimana perusahaan mengumpulkan dan menggunakan data pribadi pada perangkat-perangkat tersebut. Bahkan, menghubungkan mainan anak-anak ke internet dapat membuka celah bagi peretas untuk mengambil informasi pribadi anak-anak, seperti yang terjadi pada perusahaan mainan VTech pada tahun 2015. Risiko semacam ini semakin meningkat ketika anak-anak yang belum dewasa tidak dapat mengizinkan penggunaan data pribadi mereka oleh perusahaan. Menurut Yvonne Rogers, direktur *University College London*

²³ Ibid. hlm. 23.

Interaction Centre, jika perangkat seperti monitor atau gelang bayi pintar digunakan orang tua untuk melacak statistik kesehatan atau pergerakan bayi mereka, maka, ini berpotensi untuk mengumpulkan data tentang bayi yang tidak memiliki kesadaran tentang bagaimana data pribadi mereka digunakan. Dalam beberapa tahun ke depan, aplikasi semacam itu menjadi lebih mudah digunakan untuk merekam dan mengukur perilaku anak atau suasana hati mereka. Kendati begitu, Rogers khawatir bahwa data tersebut dapat digunakan secara tidak diinginkan dan menyebabkan orang tua khawatir tentang perkembangan anak mereka secara berlebihan, serta memicu pengasuhan anak yang terlalu berlebihan.

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

“Tech products can continue the tradition of construction toys such as blocks and LEGO and teach children important physical and problem-solving skills, as well as educating them about the technology itself. Yvonne Rogers has also been working on toolkits that help teach children a variety of skills beyond just coding. Stefania Druga adds that we may underestimate children’s capabilities in understanding the technology embedded in their lives. She finds that adult’s reactions to questions about

AI (Artificial Intelligence) often tend to the extreme, but, in her experience, children can be open-minded and offer quite profound thoughts on the role these technologies could play in our lives. A lot of assumptions of what a young child today could understand or do are yet to be challenged.²⁴”

²⁴ Ibid. hlm. 23.

Produk-produk teknologi dapat melanjutkan tradisi mainan konstruksi seperti balok dan LEGO dan mengajar anak-anak keterampilan fisik dan pemecahan masalah yang penting, serta mendidik mereka tentang teknologi itu sendiri. Yvonne Rogers juga telah mengerjakan toolkit yang membantu mengajar anak-anak berbagai keterampilan di luar hanya coding. Stefania Druga menambahkan bahwa kita mungkin meremehkan kemampuan anak-anak dalam memahami teknologi yang tertanam dalam kehidupan mereka. Dia menemukan bahwa reaksi orang dewasa terhadap pertanyaan tentang kecerdasan buatan sering cenderung ekstrem, tetapi, dalam pengalamannya, anak-anak dapat berpikiran terbuka dan menawarkan pemikiran yang cukup mendalam tentang peran teknologi ini dalam kehidupan kita. Banyak asumsi tentang apa yang dapat dipahami atau dilakukan oleh anak muda hari ini yang belum ditantang.

B. Hakekat Desain Pembelajaran Generasi Alpha

Desain merupakan langkah dalam menetapkan keadaan pembelajaran. Melalui proses desain sistem pembelajaran, sebuah rencana atau rancangan di buat untuk memandu pengembangan pembelajaran tersebut. *Prototipe*, yang juga di kenal sebagai *blueprint*, adalah suatu versi fungsional dari unit pembelajaran yang umumnya masih dalam tahap pengembangan, di mana

tingkat keefektifan dan efisiensinya masih harus diuji.²⁵ Sumber belajar adalah semua hal yang memfasilitasi peserta didik dalam proses memperoleh pengalaman belajar, meliputi lingkungan fisik, bahan dan alat pembelajaran yang tersedia, serta elemen personal seperti peran guru, petugas perpustakaan, dan individu lain yang berperan dalam kesuksesan pembelajaran.²⁶

1. Hakekat Desain Pembelajaran Secara Umum dan PAK

a. Hakekat Desain Pembelajaran Secara Umum

Hakekat desain pembelajaran Generasi Alpha adalah proses perancangan pembelajaran yang mengacu pada karakteristik dan kebutuhan siswa Generasi Alpha. Desain pembelajaran harus mencakup teknologi dan media digital yang inovatif dan kreatif, fokus pada pembelajaran yang mandiri, interaktif dan kolaboratif. Hal tersebut bertujuan untuk membangun kemampuan dan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tantangan di masa depan.²⁷ Hakekat desain pembelajaran generasi alpha adalah suatu pengoptimalan desain pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik dari generasi ini. Generasi alpha merupakan generasi yang terlahir di era

²⁵ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 (Edisi Kedua)*, (Kencana, 2017), hlm. 32.

²⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta, Kencana, 2008), hlm. 13.

²⁷ J. Cullinan (2017). *What to know about Generation Alpha, the youngest cohort of children*.

teknologi dan memiliki akses yang luas terhadap internet dan media digital. Oleh karena itu, desain pembelajaran untuk generasi ini harus dirancang dengan menggunakan teknologi dan media digital yang inovatif dan kreatif. Kepedulian terhadap lingkungan dan keberagaman juga menjadi fokus dalam desain pembelajaran generasi alpha. Desain pembelajaran generasi alpha juga harus mempertimbangkan pembelajaran mandiri, interaktif, dan kolaboratif untuk membangun keterampilan dan kemampuan masa depan.

b. Hakekat Desain Pembelajaran Secara Khusus (PAK)

Pendidikan Agama Kristen menurut Nainggolan di sekolah, merupakan pembelajaran yang pengajarannya bersumber dari Alkitab yang membentuk karakter bagi peserta didik dan termuat dalam kurikulum. Pendidikan Agama Kristen tentunya hal sentral yang wajib termuat dalam satuan kurikulum yang ada di sekolah agar dapat memberikan pengajaran yang baik bagi peserta didik.²⁸ Dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan adalah proses perubahan sikap melalui pengajaran dan pelatihan.²⁹

Hakekat desain pembelajaran generasi alpha secara khusus membahas tentang karakteristik dan kebutuhan siswa dalam

²⁸ Nainggolan, *Strategi Pendidikan Agama Kristen* (Jawa Barat: Generasi Info Media, 2008), 30.

²⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016).

pendidikan agama dan moral (PAK). Desain pembelajaran PAK generasi alpha harus berfokus pada pembelajaran yang menarik, berbasis teknologi dan media digital inovatif, dan melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini bertujuan untuk membangun karakter moral, etika, dan nilai-nilai agama yang positif pada siswa generasi alpha.³⁰ Hakekat desain pembelajaran generasi alpha secara khusus dalam pendidikan agama dan moral (PAK) bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral yang positif pada siswa sejak dini. Desain pembelajaran PAK harus dirancang dengan menggunakan teknologi dan media digital yang inovatif dan kreatif. Pembelajaran PAK harus juga mengintegrasikan dimensi pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam rangka membangun karakter moral, etika, dan nilai-nilai agama yang positif pada siswa.

Desain pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang baik untuk generasi alpha harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik dari generasi ini, yaitu kemampuan untuk memproses informasi dengan cepat dan efektif, pembelajaran kolaboratif dan kreatif, serta penggunaan teknologi dan media digital yang canggih. Model pembelajaran *examples non examples* merupakan cara yang efektif meningkatkan antusias dalam belajar dan berpikir, melalui

³⁰ A. Solekhah, & M. Aliah, (2020). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Generasi Alpha Berbasis Teknologi. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol 7, No 1, pp. 33-44.

sebuah media gambar untuk memecahkan masalah pada gambar yang telah disediakan.³¹

Desain pembelajaran Pendidikan Agama Kristen tentu mempunyai karakteristi yang dapat membantu memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran yang efektif bagi peserta didik, karakteristik yang dimaksud sebagai berikut:

1) Holistik dan Integrative

Desain pembelajaran PAK harus mencakup perkembangan spiritual, moral, intelektual dan sosial siswa itu sendiri. Dalam artian bahwa proses pembelajaran tidak hanya akan berfokus pada kognitif, tetapi juga nilai-nilai dan sikap yang dapat membentuk karakter peserta didik secara khusus generasi alpha. Strategi Pendidikan Agama Kristen adalah cara tepat dan terstruktur dalam perencanaan pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.³² Dengan demikian bahwa bukan hanya kognitif yang akan dipikirkan oleh guru melainkan semua aspek yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

2) Kontekstual

³¹ Deni Darmawan, *Model Pembelajaran di Sekolah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 147.

³² Markus Oci, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen," *SANCTUM DOMINE: JURNAL TEOLOGI* 2, no. 1 (8 Desember 2019): hlm. 143–60,

Pembelajaran perlu disesuaikan dengan konteks budaya dan lingkungan siswa. Oleh karena itu, penting mengambil contoh nyata dan situasi sehari-hari yang dapat menolong dan membantu peserta didik untuk lebih memahami aplikasi ajaran agama dalam kehidupannya. Tujuan dari Pendidikan Agama Kristen yakni memberikan pemahaman kepada anak tentang Yesus Kristus yang menjadi pusat karena Pendidikan Agama Kristen bukan sekedar memberikan kemampuan secara keilmuan tetapi juga melatih anak untuk memiliki karakter yang unggul.³³ Dengan demikian proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik karena guru mampu menciptakan situasi yang nyaman bagi peserta didik.

3) Interaktif dan Partisipatif

Dalam hal ini pembelajaran penting di bangun dengan melibatkan peserta didik baik melalui diskusi kelompok, tanya jawab, maupun proyek kolaboratif. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian bahwa penting untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran agar merasakan sendiri pembelajaran yang dikerjakan. Artinya bahwa Pendidikan Agama Kristen tidak

³³ Nikolaos dan Yonatan Alex Arifianto, "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Pendidikan sebagai Upaya Peningkatan Karakter Naradidik," MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen 2, no. 1 (31 Maret 2023): hlm. 26.

serta merta melihat siswa sebagai objek dalam pembelajaran.³⁴ Namun juga perlu dipahami bahwa dalam pembelajaran tentunya melihat pendidik itu sendiri sebagai gambaran dalam mengajar, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

4) Berbasis Teknologi

Dengan kemajuan teknologi saat ini desain pembelajaran PAK dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Era perkembangan masa kini, memiliki tantangan bagi pendidik namun adapula yang menjadi acuan untuk menjadi peluang yang baik karena Pendidikan Agama Kristen memiliki cakupan yang baik bagi segala ranah serta mampu untuk menyesuaikan sesuai perkembangan zaman. Peluang dari Pendidikan Agama Kristen yaitu dapat mengembangkan keterampilan soft skills, mampu berkolaborasi secara efektif dan memiliki akses ke sumber belajar yang luas.³⁵ Hal ini akan membuat generasi alpha akan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

5) Berorientasi pada Nilai

Pembelajaran PAK harus berfokus pada pengembangan nilai-nilai Kristen, seperti kasih, toleransi, keadilan, dan pengabdian.

³⁴ Nainggolan, Strategi Pendidikan Agama Kristen (Jawa Barat: Generasi Info Media, 2008), hlm. 37.

³⁵Friska Mawarni Sipahutar, "Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Kristen di Era Digital," Jurnal Pendidikan Non formal 1, no. 2 (16 Desember 2023): hlm. 11.

Dalam artian bahwa ini akan menjadi salah satu aktivitas mempromosikan nilai-nilai ini seharusnya menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, hal ini penting diperhatikan apalagi generasi alpha yang akan di hadapi.

6) Reflektif

Dalam desain pembelajaran secara khusus PAK peserta didik didorong untuk merenungkan atau merefleksikan bagaimana pengalaman spiritualnya masing-masing. Pendidikan Agama Kristen tentunya tidak hanya sebatas mengetahui pengertian, tetapi juga Pendidikan Agama Kristen memiliki tujuan agar anak dapat mengenal Kristus serta mengetahui pengajaran-Nya secara terarah³⁶. Hal ini bisa dilakukan melalui literasi atau diskusi, yang membantu peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai yang dipelajari.

7) Adaptif dan Fleksibel

Desain pembelajaran harus harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik apalagi generasi alpha yang dekat dengan teknologi digital. Dengan kata lain bahwa ini menyangkut penggunaan berbagai metode pengajaran dan penilaian yang sesuai untuk berbagai tingkat kemampuan siswa termasuk generasi alpha.

³⁶ Nainggolan, Strategi Pendidikan Agama Kristen (Jawa Barat: Generasi Info Media, 2008), hlm. 35.

2. Landasan Pikir Desain Pembelajaran Generasi Alpha

a. Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori belajar yang fokus pada peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar dan refleksi. Dalam desain pembelajaran generasi alpha, konstruktivisme dapat menjadi landasan pikir desain pembelajaran karena mereka lebih suka proses aktif pembelajaran dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Dalam desain pembelajaran melalui konstruktivisme, siswa harus diberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi mandiri dan belajar melalui pengalaman.³⁷

Konstruktivisme mengarah kepada individu belajar melalui konstruksi pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman-pengalaman yang mereka alami. Individu tidak sekadar menerima informasi dari luar melalui pengajaran atau instruksi, akan tetapi sebaliknya individu secara aktif membangun atau mengkonstruksikan pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman-pengalaman yang mereka alami. Proses pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu secara aktif terlibat dalam mengkonstruksikan pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya.

³⁷ J. Cullinan (2017). What to know about Generation Alpha, the youngest cohort of children.

b. Connectivisme

Connectivism mengacu pada pandangan bahwa belajar terjadi melalui jaringan neuron yang dibangun dengan lingkungan dan lingkungan sosial. Dalam desain pembelajaran Generasi Alpha, connectivism dapat menjadi landasan pikir desain pembelajaran karena mereka tumbuh dan berkembang dengan akses mudah ke teknologi dan informasi digital. Generasi Alpha juga terbiasa terhubung dan terlibat melalui jaringan digital, di mana mereka dapat belajar dan berkontribusi dalam skala global.³⁸

Connectivisme suatu teori yang dalam proses pembelajaran lebih menekankan bagaimana pentingnya jaringan serta hubungan antarindividu dalam proses pembelajaran. Dalam connectivisme, pembelajaran juga bukan hanya secara individu melainkan boleh bekerja sama dengan orang lain atau kolaborasi dengan orang lain melalui jaringan digital dan sosial. Dengan demikian bahwa proses pembelajaran yang boleh secara individual ataupun boleh dikolaborasikan dengan orang lain melalui jaringan digital dan sosial. Berdasarkan hal tersebut proses pembelajaran akan lebih banyak menggunakan teknologi atau lebih banyak berinteraksi dengan orang

³⁸ W. Reynolds (2019). 5 Ways to Embrace Generation Alpha's Learning Style

melaui teknologi digital dan sosial lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

c. Teori belajar sosial

Teori Belajar Sosial menunjukkan bahwa siswa belajar melalui pengamatan, interaksi sosial, dan pemodelan perilaku. Dalam desain pembelajaran Generasi Alpha, teori ini dapat menjadi landasan pikir desain pembelajaran karena generasi ini cenderung belajar melalui interaksi dan keterlibatan sosial yang interaktif dan dinamis. Desain pembelajaran harus mempertimbangkan kolaborasi, keterlibatan sosial dan privasi, serta interaksi sosial yang positif untuk membangun kemampuan sosial dan emosional pada siswa.³⁹

Jika pada connectivisme lebih ditekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih banyak berinteraksi dengan orang lain melalui teknologi digital dan sosial lainnya berbeda hal dengan teori belajar sosial akan menekankan ke arah pengalaman secara langsung atau berinteraksi langsung dengan orang lain di sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut individu belajar dari perilaku dan pengalaman orang lain dalam lingkungan sosial mereka. Dengan demikian proses pembelajaran lebih mengarah bagaimana belajar dari perilaku dan pengalaman orang lain dalam lingkungan sosial mereka.

³⁹D. Thomas (2020). Alpha Generation: Characteristics of a new kind of consumer.