

## Menghadapi Media dan Mengenali Informasi Digital pada Era Gen Alpha

Anil Hukmah<sup>1\*</sup>, Ibnu Ridjal Saefullah<sup>2</sup>, Mentari Jannang<sup>3</sup>, Nur Zahrah Mawaddah<sup>4</sup>, Sri Fadliani<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

\*e-mail korespondensi: [anilhukma70@email.com](mailto:anilhukma70@email.com)

### Abstract

*Generation Alpha is growing up in a rapidly evolving digital environment, yet not all of them are equipped with adequate digital literacy skills. This activity aims to provide education on how to interact with media and recognize digital information through socialization activities conducted at SDN Tamalandrea, Makassar City, with a total of 30 elementary school students participating. The method used is a descriptive qualitative approach with implementation techniques in the form of case studies, educational games, observations, and open discussions. The results of the activities show that before the socialization, students did not clearly understand the difference between valid and invalid information. However, after the activities, there was an increase in understanding, active participation, and students' ability to think critically about digital information. The socialization using an interactive approach has been proven to be effective in fostering digital literacy awareness from an early age. It is hoped that similar activities can be carried out sustainably and integrated into school learning.*

**Keywords:** Generation Alpha, digital literacy, socialization, digital media, hoax information

### Abstrak

Generasi Alpha tumbuh dalam lingkungan digital yang sangat cepat berkembang, namun tidak seluruhnya dibekali dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai cara menghadapi media dan mengenali informasi digital melalui kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di SDN Tamalandrea, Kota Makassar, dengan peserta sebanyak 30 siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pelaksanaan berupa studi kasus, games edukatif, observasi, dan diskusi terbuka. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum sosialisasi, siswa belum memahami secara jelas perbedaan informasi valid dan tidak valid. Namun setelah kegiatan, terjadi peningkatan pemahaman, partisipasi aktif, serta kemampuan siswa dalam berpikir kritis terhadap informasi digital. Sosialisasi dengan pendekatan interaktif terbukti efektif dalam menumbuhkan kesadaran literasi digital sejak usia dini. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam pembelajaran sekolah.

**Kata Kunci:** Generasi Alpha, literasi digital, sosialisasi, media digital, informasi hoaks

## PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang informasi dan komunikasi telah mengubah secara mendasar cara orang berinteraksi sosial, proses pendidikan, serta pola pikir generasi muda. Dalam hal ini, kehadiran Generasi Alpha yang terdiri dari anak-anak yang lahir antara tahun 2010 dan pertengahan 2030-an menandakan fase baru dalam hubungan manusia dengan dunia digital. Berbeda dengan generasi sebelumnya, Gen Alpha dibesarkan di dunia yang sepenuhnya terhubung dengan internet, gadget pintar, dan jejaring sosial sejak usia sangat muda. Mereka bukan hanya sekadar pengguna teknologi, tetapi juga aktif berpartisipasi dan berinteraksi di dalamnya (McCrindle, 2020).

Fenomena ini nyata terjadi di Indonesia. Menurut Data Reportal, pada tahun 2023, terdapat 167 juta orang yang menggunakan media sosial. Dari jumlah tersebut, 153 juta merupakan mereka yang berusia lebih dari 18 tahun, yang mencakup 79,5% dari keseluruhan populasi. Youtube menjadi platform media sosial paling populer di Indonesia, dengan jumlah

pengguna mencapai 139 juta pada awal tahun 2023. Facebook berada di urutan kedua dengan 119,9 juta pengguna. Namun, angka ini mengalami penurunan sebesar 10 juta pengguna dibandingkan tahun 2022, yang setara dengan penurunan 7,7%. Platform digital lainnya seperti TikTok dan Instagram juga menunjukkan peningkatan penggunaan yang signifikan di kalangan anak-anak, dengan rata-rata waktu pemakaian lebih dari 2 jam setiap hari (Hanif Aliens Dwi Anugrah, 2024). Ini mengindikasikan bahwa media digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak-anak saat ini.

Namun, kemudahan mendapatkan informasi secara digital juga menghadirkan tantangan tersendiri. Salah satu ancaman terbesar adalah anak-anak yang terpapar pada informasi yang tidak benar, konten yang tidak pantas untuk usia mereka, hingga kemungkinan ketergantungan pada teknologi. Tanpa keterampilan literasi digital yang cukup, Generasi Alpha sangat mudah terpengaruh oleh berita palsu, informasi yang salah, serta manipulasi digital yang dapat memengaruhi cara berpikir dan tindakan mereka. Oleh karena itu, kemampuan untuk mengenali, mengevaluasi, dan memverifikasi informasi digital menjadi sangat penting di zaman ini.

Literasi media bukan hanya tentang keterampilan teknis dalam memakai alat digital, tetapi juga meliputi aspek kritis dan etis saat berinteraksi dengan informasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Livingstone et al. (2014), literasi digital mencakup "kemampuan untuk mengakses, menganalisis, menilai, dan membuat pesan dalam berbagai format." Keterampilan ini sangat penting untuk mendukung Gen Alpha agar menjadi anggota masyarakat digital yang peka, cerdas, dan bertanggung jawab.

Dalam situasi ini, sangat krusial bagi orang tua, guru, dan pengambil keputusan untuk menyadari bagaimana Gen Alpha berinteraksi di dunia digital dan memberikan mereka kemampuan yang diperlukan. Pengajaran literasi media seharusnya dimulai sejak usia dini, tidak hanya di dalam pengaturan sekolah, tetapi juga melalui kebiasaan di rumah dan komunitas. Tujuan dari inisiatif ini bukan hanya untuk membatasi pemakaian teknologi, tetapi untuk membimbing anak agar bisa memanfaatkan media dengan cara yang konstruktif, aman, dan bijaksana.

Melalui tulisan ini, penulis berusaha mengeksplorasi dinamika interaksi Gen Alpha dengan media digital, tantangan literasi informasi yang mereka hadapi, serta pendekatan-pendekatan yang dapat diterapkan dalam mendampingi generasi ini menghadapi dunia digital yang kompleks dan terus berubah.

## **METODE**

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai cara siswa sekolah dasar, khususnya generasi Alpha, berinteraksi dengan media digital serta kemampuan mereka dalam mengenali informasi yang benar dan menolak informasi yang menyesatkan. Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir dan tumbuh dalam era digital, sehingga penting bagi mereka untuk dibekali literasi digital sejak dini. Sosialisasi ini bertujuan untuk Menumbuhkan kesadaran siswa terhadap bahaya informasi palsu (hoaks), Membekali siswa dengan kemampuan dasar untuk memilah informasi yang valid di media digital dan Mendorong siswa agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial dan teknologi.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2025 di SDN Tamalandrea, berlokasi di Jl. P. Kemerdekaan IX. Km.10.No.3, Tamalandrea Indah, Kecamatan Tamalandra, Kota Makassar,

Sulawesi Selatan. Jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah 30 orang siswa di kelas 5. Metode pembelajaran yang digunakan terdiri dari beberapa pendekatan interaktif, yaitu Studi Kasus, Dalam kegiatan ini, siswa dikenalkan pada beberapa studi kasus sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti menerima informasi dari media sosial, pesan berantai, atau video viral. Siswa diminta untuk mendiskusikan apakah informasi tersebut dapat dipercaya dan bagaimana cara memverifikasinya. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dilatih berpikir kritis dan analitis terhadap informasi digital yang mereka temui. Kami juga menggunakan tehnik mengajar melalui Games Edukatif, Untuk meningkatkan partisipasi dan minat siswa, metode permainan edukatif juga diterapkan. Game yang digunakan melibatkan aktivitas seperti kuis cepat mengenali hoaks, puzzle tentang sumber informasi terpercaya, dan simulasi sederhana memilih respon yang tepat saat menerima informasi digital. Dengan permainan ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga secara praktik dalam suasana yang menyenangkan dan kolaboratif. Dan yang terakhir Observasi dan Diskusi Terbuka, Selama kegiatan berlangsung, dilakukan observasi langsung terhadap keterlibatan dan respon siswa, baik secara verbal maupun non-verbal. Selain itu, dilakukan diskusi terbuka untuk mendengar pendapat, pertanyaan, dan pemahaman mereka tentang materi yang telah disampaikan. Diskusi ini penting sebagai sarana refleksi siswa dan juga menjadi data kualitatif bagi peneliti untuk dianalisis lebih lanjut.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis tematik, yaitu dengan mengelompokkan hasil observasi dan tanggapan siswa ke dalam tema-tema tertentu seperti pemahaman terhadap informasi digital, kemampuan mengenali hoaks, dan sikap terhadap penggunaan media sosial. Proses ini mengikuti pendekatan kualitatif yang mengutamakan makna di balik perilaku dan ucapan partisipan. Seperti yang disampaikan oleh Moleong (2012), *"penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah."* Oleh karena itu, pendekatan ini dianggap paling sesuai untuk mengeksplorasi dinamika dan pemahaman siswa dalam menghadapi media dan informasi digital di tengah perkembangan zaman.

Melalui metode ini, diharapkan kegiatan sosialisasi dapat memberikan dampak edukatif yang nyata bagi siswa dalam menghadapi tantangan digital saat ini dan ke depan untuk di terapkan dalam kehidupan mereka.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di SDN Tamalandrea berhasil diikuti oleh seluruh peserta yang berjumlah 30 siswa. Berdasarkan observasi dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam setiap sesi. Respon siswa terhadap materi yang diberikan cukup positif, terutama saat kegiatan dikemas dalam bentuk games edukatif dan diskusi terbuka.

Selama diskusi, siswa menyampaikan pengalaman pribadi mereka menggunakan media digital, seperti menonton video di YouTube, bermain game online, dan melihat berita di WhatsApp yang dibagikan orang tua mereka. Sebagian besar siswa mengaku belum pernah mempertanyakan apakah informasi tersebut benar atau tidak. Hal ini mengindikasikan bahwa kebutuhan akan literasi digital pada anak usia sekolah dasar masih sangat besar.

### a. Program Edukasi

Hasil kegiatan ini menegaskan bahwa generasi Alpha sangat akrab dengan teknologi digital, masih belum memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyawan (2021) yang menyatakan bahwa, “kemampuan literasi digital pada anak usia dini harus dikembangkan secara terarah, karena mereka merupakan pengguna aktif media sejak usia sangat muda.”



Gambar 1. Sosialisasi literasi digital

Kesuksesan kegiatan sosialisasi ini tidak hanya terlihat dari antusiasme peserta, tetapi juga dari peningkatan keterampilan yang signifikan setelah acara. Umpan balik positif dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi media dalam kegiatan sehari-hari mereka. Melalui Sosialisasi ini, siswa tidak hanya belajar tentang teknologi tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan informatif yang akan berguna dalam berbagai aspek kehidupan mereka ke depan.



Gambar 2. Diskusi literasi informasi

Di sela-sela materi, kami juga memberikan sebuah games tebak-menebak berupa : yang manakah informasi hoax dan manakah informasi nyata. Seperti contoh nya sebuah berita yang memaparkan informasi bahwa makan permen bisa membuat umur panjang, dan berita yang lain menyatakan bahwa permen penyebab gigi berlubang. Kami memanfaatkan icebreaking kepada siswa dengan memberikan pengetahuan secara praktis dan menyenangkan. Kemudian setelah itu selesai, siswa yang aktif menjawab dan bertanya kami berikan hadiah berupa alat tulis dan aneka cemilan sehat. Dengan begitu siswa akan mengingat moment sekaligus kegiatan beserta isi dalam sosialisasi ini.



Gambar 3. Icebreaking & Hadiah

Dalam konteks pendekatan kualitatif, temuan ini memperlihatkan bahwa sosialisasi semacam ini memberikan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan siswa dalam menghadapi era digital. Interaksi langsung melalui diskusi terbuka juga memberi ruang bagi siswa untuk mengungkapkan pandangan mereka sendiri, yang penting dalam membangun sikap kritis terhadap media.

Secara umum, kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar dapat mulai diajak berpikir kritis terhadap informasi digital, asalkan pendekatan yang digunakan bersifat interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Edukasi literasi digital tidak bisa hanya diberikan dalam bentuk teori, tetapi harus dilengkapi dengan pengalaman langsung dan refleksi.

### **b. Kendala & Solusi**

Keberhasilan kegiatan ini tentunya melalui hasil diskusi yang panjang dan penuh dengan kendala selama prosesnya, maka dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi “ menghadapi media dan mengenal informasi digital pada era gen alpha” yang di laksanakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2025, kendala yang kami hadapi berupa waktu kegiatan.

Di hari Sabtu, 17 Mei saat itu, para guru dan siswa mengadakan senam dan olahraga yang memang di laksanakan setiap hari sabtu. Hal ini membuat timeline kegiatan kami hampir di undur dari yang sebenarnya ( jam 07:00 – 10:00 ) menjadi jam 9:00WITA. Yang Namanya kendala dan masalah pasti memiliki sebuah Solusi, Untuk kendala ini kepala sekolah SDN Tamalandrea memberikan solusi dengan membiarkan beberapa siswa kelas 5 dan 6 masuk kelas dan mengikuti sosialisasi kami. Hal ini membuat acara kegiatan berjalan dengan baik dan semestinya.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di SDN Tamalandrea menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar, khususnya generasi Alpha, sangat membutuhkan pemahaman dasar mengenai literasi digital. Meskipun mereka merupakan pengguna aktif teknologi, pemahaman terhadap informasi digital terutama kemampuan membedakan informasi benar dan palsu masih tergolong rendah sebelum sosialisasi dilakukan. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, kegiatan ini mampu menggambarkan secara mendalam proses siswa dalam memahami dan merespons informasi digital. Penggunaan metode studi kasus dan games edukatif terbukti efektif dalam membangun keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman mereka secara kontekstual. Interaksi langsung dalam bentuk diskusi dan pengamatan juga memperlihatkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah kegiatan.

Dengan demikian, kegiatan ini menegaskan pentingnya edukasi literasi digital sejak usia sekolah dasar sebagai bekal menghadapi tantangan media di era digital. Pendekatan yang interaktif dan menyenangkan menjadi kunci keberhasilan pembelajaran literasi digital pada anak-anak. Program serupa sangat disarankan untuk dilaksanakan secara berkala dan meluas, guna menciptakan generasi muda yang cerdas, kritis, dan bijak dalam berinteraksi dengan media.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publications
- [21.23, 20/6/2025] Ibnu: Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud RI. (2020). *Panduan Literasi Digital untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696.
- McCrindle, M. (2020). *Understanding Generation Alpha*. McCrindle Research.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Newsmedia.co.id. (2024). *Generasi Alpha dan Preferensi Mereka terhadap Media Sosial*. Diakses dari <https://www.newsmedia.co.id/highlight/6013776900/generasi-alpha-dan-preferensi-mereka-terhadap-media-sosial>
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Re Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Radar Lawu. (2024). 52 Persen Generasi Alpha di Asia Pasifik Gunakan Platform Digital untuk Interaksi Sosial, Indonesia Tertinggi dengan YouTube. Diakses dari <https://radarlawu.jawapos.com/lifestyle/2205435638/52-persen-generasi-alpha-di-asia-pasifik-gunakan-platform-digital-untuk-interaksi-sosial-indonesia-tertinggi-dengan-youtube>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyawan, B. (2021). Pentingnya Literasi Digital pada Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–52.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods (6th ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyawan, B. (2021). Pentingnya Literasi Digital pada Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–52.