

Dampak penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial generasi alpha di era digital

Nadia Febriani^{1*}, Ficky Adi Kurniawan²

¹ Universitas Padjadjaran, Indonesia

² Sekolah Tinggi Ilmu Pemerintahan Abdi Negara, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: nadia.febriani@unpad.ac.id)

Abstract

The digital era has profoundly transformed communication and social interaction patterns, particularly among Generation Alpha (born 2010–2025), who have been exposed to gadgets since early childhood. This study aims to analyze both the positive and negative impacts of gadget use on communication skills, social interaction, and the balance between digital engagement and real-life experiences. Using a systematic literature review method, data were obtained from accredited journals and scholarly publications that discuss the influence of gadget use among Generation Alpha. The analysis employed thematic and comparative approaches to identify patterns, similarities, and gaps across previous studies. The findings indicate that gadgets offer significant educational and informational benefits, promoting global connectivity and cognitive development. However, excessive use has led to digital dependency, reduced empathy, and diminished face-to-face interactions, which threaten social balance. This study contributes conceptually by positioning technology as a dual agent, both a catalyst for social learning and a potential disruptor of emotional development. The results highlight the need for digital literacy programs, structured screen-time management, and strengthened interpersonal engagement as key strategies for maintaining social and emotional well-being among Generation Alpha.

Keywords: Gadgets, Communication Patterns, Social Balance, Generation Alpha, Digital Era

Abstrak

Era digital telah mengubah secara mendasar pola komunikasi dan interaksi sosial, terutama pada Generasi Alpha (2010–2025) yang sejak usia dini telah terpapar penggunaan gadget. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap keterampilan komunikasi, interaksi sosial, serta keseimbangan antara keterlibatan digital dan kehidupan nyata. Metode yang digunakan adalah studi literatur sistematis dengan menelaah jurnal terakreditasi dan publikasi ilmiah yang membahas pengaruh penggunaan gadget pada Generasi Alpha. Analisis dilakukan secara tematik dan komparatif untuk mengidentifikasi pola, kesamaan, serta perbedaan hasil penelitian sebelumnya. Hasil kajian menunjukkan bahwa gadget memberikan manfaat signifikan dalam mendukung pembelajaran, perluasan konektivitas global, dan pengembangan kognitif anak. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan digital, menurunkan empati, serta mengurangi interaksi tatap muka yang penting bagi keseimbangan sosial. Secara konseptual, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dengan menempatkan teknologi sebagai agen ganda sebagai sarana pembelajaran sosial sekaligus potensi disrupti terhadap perkembangan emosional anak. Hasil penelitian menegaskan pentingnya penguatan literasi digital, pengaturan waktu layar yang terstruktur, dan peningkatan interaksi sosial langsung sebagai strategi utama dalam menjaga keseimbangan sosial dan emosional Generasi Alpha di era digital.

Kata Kunci: Gadget, Pola Komunikasi, Keseimbangan Sosial, Generasi Alpha, Era Digital

How to cite: Febriani, N., & Kurniawan, F. A. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial generasi alpha di era digital. *Journal of Smart Education and Learning*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.53088/jsel.v2i2.2353>



1. Pendahuluan

Generasi Alpha (lahir sekitar 2010-2025) adalah generasi pertama yang tumbuh sepenuhnya dalam dunia digital. Gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat pintar lainnya telah menjadi bagian penting dari kehidupan mereka sejak usia dini. Teknologi ini membawa berbagai peluang untuk pendidikan, hiburan, dan komunikasi, tetapi juga menciptakan tantangan seperti ketergantungan digital dan gangguan pada keseimbangan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial Generasi Alpha, serta menawarkan solusi untuk mitigasi. Fenomena ini tidak dapat dilepaskan dari arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia.

Globalisasi adalah masa yang ditandai dengan perkembangan kehidupan manusia secara keseluruhan (Nakhma'ussolikhah, et al., 2025). Di era digital saat ini, gadget seperti smartphone, tablet, laptop, dan perangkat lainnya telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Gadget memudahkan komunikasi, memberikan akses ke informasi, hiburan, serta berbagai layanan lainnya yang sangat mendukung produktivitas dan kenyamanan (Kurniawan & Nakhma'ussolikhah, 2025). Namun, meskipun gadget memberikan banyak manfaat, penggunaannya yang berlebihan atau tidak bijak dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memiliki dampak yang mirip dengan dua sisi mata uang. Jika digunakan dengan benar, teknologi dapat bermanfaat bagi bidang seperti pendidikan dan penelitian. Namun, jika tidak digunakan dengan benar, teknologi juga dapat merugikan (Khotimah et al., 2019). Perubahan pola hidup Generasi Alpha ini erat kaitannya dengan dinamika globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Gadget merupakan salah satu teknologi yang paling berkembang saat ini, sangat mudah didapat karena hampir semua kalangan masyarakat memilikinya (Munisa, 2020). Anak-anak Generasi Alpha kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Dalam penelitian Ameliola dan Nugraha (2013) dikutip pada New York Times, sebuah kasus terjadi dimana seorang anak cenderung pada iPad. Anak tersebut harus merengek ketika gadget kesayangan itu tidak berada dalam genggamannya. Anak ini dapat dikatakan telah mengalami ketergantungan terhadap salah satu terobosan terbaru pada era globalisasi ini. Kemajuan teknologi ini tidak hanya membawa kemudahan, tetapi juga menimbulkan fenomena sosial baru di kalangan anak-anak sebagai pengguna aktif teknologi.

Data menunjukkan bahwa 67,88% orang Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas sudah memiliki ponsel atau handphone pada tahun 2022, jumlah ini meningkat dari 65,87% pada 2021. Hal ini perlu diperhatikan karena peningkatan ini merupakan angka tertinggi dalam sepuluh tahun terakhir (Ahdiat, 2023). Menurut Sadya (2023) yang menyatakan bahwa pada tahun 2022, Indonesia adalah negara dengan pengguna smartphone terbanyak di seluruh dunia. Selain itu, data terbaru menunjukkan bahwa penetrasi internet terpapar setidaknya 62,43% dari kelompok

umur 5–12 tahun (Bayu, 2022). Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi digital telah memberikan anak-anak dan remaja akses ke dunia yang lebih luas.

Fenomena ketergantungan digital tersebut tidak hanya terjadi secara individual, tetapi juga tercermin dalam data nasional. Menurut Mayar (2013) perkembangan sosial anak ditandai dengan bagaimana anak berinteraksi dengan teman sebaya, dan orang-orang disekitarnya supaya dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Peran keluarga, terutama peran orangtua sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Peran keluarga mempengaruhi bagaimana anak belajar bersosialisasi dengan orang tua mereka. Hubungan dengan teman sebaya didasarkan pada hubungan awal keluarga. Apabila anak kurang berinteraksi dengan keluarganya di rumah mereka akan kesulitan berinteraksi dengan teman sebayanya di luar rumah (Soetjiningsih, 2012). Terkadang, orang tua kurang peka terhadap perkembangan anak-anak mereka, sehingga mereka tidak menyadari potensi keterlambatan atau kecepatan perkembangan anak. Padahal, jika ada tanda-tanda keterlambatan perkembangan, penanganan diperlukan dengan segera agar dampak jangka panjang dapat diminimalkan. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan anak menjadi malas. Gadget menyebabkan anak-anak yang sebenarnya senang bermain dengan teman sebaya mereka menjadi terisolasi, sehingga interaksi sosial yang seharusnya berkembang dengan baik menjadi terganggu (Murni, 2017).

Gadget berperan penting dalam kehidupan anak-anak Generasi Alpha karena mampu memberikan hiburan dan mengatasi rasa bosan melalui berbagai fitur interaktif. Namun, penggunaan yang berlebihan sering kali membuat mereka enggan menjalankan tanggung jawab, seperti belajar atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar, karena lebih tertarik pada konten digital yang ditawarkan. Menurut Yanti (2018), perangkat digital juga memiliki sisi positif apabila digunakan dengan pengawasan yang tepat, karena dapat membantu anak-anak dalam mengatur waktu bermain, melatih kemampuan berpikir strategis, serta menumbuhkan kreativitas. Pandangan ini sejalan dengan Esposito (2010) yang menyebutkan bahwa teknologi digital membuka akses luas terhadap informasi dan tren sosial melalui media daring. Meskipun demikian, kecanduan terhadap gadget di kalangan Generasi Alpha menjadi fenomena yang tidak dapat diabaikan, karena berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial dan keseimbangan aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan gadget memiliki dua sisi yang saling bertentangan dapat memberikan manfaat edukatif sekaligus menimbulkan risiko sosial bila tidak dikendalikan secara bijak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak-anak Generasi Alpha, dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsekuensi dari penggunaan gadget terhadap pola interaksi dan keseimbangan sosial mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menyusun pedoman praktis bagi orang tua dan pengasuh dalam mengelola serta memantau penggunaan gadget secara tepat, agar teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan potensi anak, bukan menjadi sumber ketergantungan digital.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) sebagai pendekatan utama untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial Generasi Alpha (Snyder, 2019). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menelaah berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan, sehingga diperoleh pemahaman komprehensif mengenai fenomena yang dikaji. Sumber data yang digunakan berupa data sekunder, mencakup buku ilmiah, jurnal nasional maupun internasional, serta publikasi daring yang kredibel. Kriteria pemilihan sumber didasarkan pada tiga aspek utama, yaitu relevansi dengan topik penelitian, kebaruan dan kredibilitas penerbit atau lembaga ilmiah yang menerbitkan artikel tersebut (Sugiyono, 2018).

Tahapan penelitian dimulai dari pengumpulan dan klasifikasi literatur berdasarkan tema. Tahap berikutnya adalah analisis data, yang dilakukan menggunakan analisis tematik dan komparatif. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola dan isu utama dari berbagai sumber, sedangkan analisis komparatif bertujuan membandingkan hasil penelitian yang memiliki kesamaan topik untuk menemukan konsistensi maupun perbedaan temuan. Hasil dari kedua analisis ini kemudian disintesis menjadi pemahaman terpadu tentang pengaruh gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial Generasi Alpha.

Untuk memastikan keabsahan dan objektivitas hasil kajian, penelitian ini menerapkan verifikasi dan triangulasi sumber dengan cara memeriksa kesesuaian temuan antar-literatur dari berbagai jenis publikasi. Data yang dianggap valid hanya yang didukung oleh lebih dari satu sumber terpercaya. Pendekatan ini dilakukan agar hasil penelitian tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2018).

3. Hasil dan Pembahasan

Dampak Positif Gadget

Pertama, gadget berfungsi sebagai sarana keterhubungan global bagi Generasi Alpha. Melalui berbagai aplikasi komunikasi, anak-anak dapat terhubung dengan teman sebaya, anggota keluarga, maupun komunitas internasional tanpa terbatas ruang dan waktu. Kondisi ini mencerminkan perubahan besar dalam pola interaksi sosial yang semakin inklusif dan transnasional, sehingga memperkaya pengalaman komunikasi mereka sejak usia dini (Anderson & Jiang, 2018).

Kedua, peran gadget dalam mendukung akses informasi dan pendidikan juga tidak dapat diabaikan. Keberadaan aplikasi edukasi, platform e-learning, dan sumber pengetahuan digital lainnya memungkinkan anak-anak memperoleh pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, gadget tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga instrumen penting yang mendukung perkembangan kognitif dan kesiapan akademik Generasi Alpha (Livingstone & Helsper, 2008).

Ketiga, penggunaan gadget turut melatih kemampuan multitasking pada anak-anak. Interaksi dengan berbagai aplikasi digital memberikan peluang bagi mereka untuk

mengelola lebih dari satu aktivitas sekaligus, seperti belajar sambil berkomunikasi atau bermain gim sambil mendengarkan musik. Meskipun keterampilan ini dapat dianggap sebagai bentuk adaptasi terhadap dinamika era digital, perlu dicermati bahwa multitasking yang berlebihan berisiko menurunkan konsentrasi dan kualitas perhatian anak. Oleh karena itu, pengawasan orang tua dan pendidik tetap diperlukan agar keterampilan tersebut tidak berdampak negatif pada perkembangan kognitif mereka.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada Generasi Alpha memiliki dua sisi yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Di satu sisi, gadget berperan penting dalam membentuk pola komunikasi baru dan memperluas konektivitas sosial anak-anak di era digital. Akses terhadap informasi, pembelajaran interaktif, serta peluang untuk berjejaring secara global menunjukkan bahwa teknologi digital mampu menjadi sarana pembelajaran dan pengembangan diri yang relevan dengan kebutuhan generasi masa kini. Namun, di sisi lain, kemudahan akses dan intensitas penggunaan gadget yang tinggi menimbulkan tantangan serius terhadap keseimbangan sosial, terutama ketika aktivitas digital mulai menggantikan interaksi langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Dampak Negatif Gadget

Pertama, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan intensitas interaksi tatap muka. Waktu yang dihabiskan anak-anak di dunia digital sering kali menggantikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun keluarga. Padahal, interaksi nyata sangat penting dalam membangun empati, memahami ekspresi non-verbal, serta mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal yang menjadi fondasi dalam kehidupan sosial (Turkle, 2011).

Kedua, anak-anak menunjukkan kecenderungan terhadap ketergantungan digital. Gadget sering dijadikan sumber hiburan dan kenyamanan emosional, sehingga memunculkan keterikatan yang berlebihan. Kondisi ini berisiko menurunkan kemampuan anak dalam menghadapi situasi nyata, karena mereka lebih memilih pelarian ke dunia digital dibandingkan menyelesaikan permasalahan secara langsung (Wulandari & Hermiati, 2019).

Ketiga, penggunaan gadget yang tidak terkontrol berimplikasi pada gangguan empati dan keterampilan sosial. Anak yang lebih banyak berinteraksi dengan perangkat digital kehilangan kesempatan untuk memahami perasaan orang lain melalui kontak fisik atau komunikasi tatap muka. Hal ini secara perlahan dapat menghambat perkembangan empati serta mengurangi kemampuan anak dalam menjalin relasi sosial yang sehat.

Keempat, fenomena fragmentasi sosial juga menjadi salah satu dampak signifikan dari penggunaan gadget. Anak-anak cenderung lebih fokus pada dunia virtual sehingga mengabaikan hubungan nyata di sekitarnya. Kondisi ini menciptakan bentuk "isolasi sosial digital," di mana mereka merasa terhubung secara online, tetapi sesungguhnya semakin jauh dari interaksi sosial langsung yang mendukung pembentukan identitas dan keseimbangan sosial (Norris, 2001).

Secara keseluruhan, penggunaan gadget yang berlebihan pada Generasi Alpha berdampak pada melemahnya kualitas interaksi sosial dan keseimbangan emosional mereka. Anak-anak cenderung mengurangi intensitas tatap muka dengan orang lain, padahal interaksi nyata penting untuk membangun empati serta keterampilan komunikasi interpersonal. Ketergantungan pada gadget juga menjadikan perangkat digital sebagai sumber utama hiburan dan kenyamanan, sehingga mengurangi kemampuan anak menghadapi situasi nyata secara mandiri. Selain itu, dominasi aktivitas digital membatasi kesempatan untuk memahami perasaan orang lain, yang berakibat pada berkurangnya empati dan keterampilan sosial. Kondisi ini semakin diperparah dengan munculnya fragmentasi sosial, ketika anak lebih fokus pada dunia virtual daripada membangun relasi nyata, sehingga pola hidup mereka berpotensi menjadi lebih individualistik dan terisolasi.

Pola Komunikasi Baru

Penggunaan gadget pada Generasi Alpha melahirkan pola komunikasi baru yang berbeda dari generasi sebelumnya. Salah satu ciri yang paling menonjol adalah kebiasaan menggunakan teks singkat dan emoji dalam menyampaikan pesan. Emoji dianggap mampu merepresentasikan emosi secara sederhana dan cepat, namun keterbatasan simbol ini membuat ekspresi emosional tidak dapat tersampaikan secara utuh sebagaimana komunikasi verbal atau tatap muka. Akibatnya, kedalaman pesan sering kali berkurang dan terjadi penyempitan makna dalam interaksi sosial.

Selain itu, komunikasi digital juga ditandai dengan pertukaran informasi yang serba cepat, instan, dan ringkas. Kecepatan ini memang mendukung efisiensi, tetapi sering kali mengorbankan kualitas percakapan yang lebih reflektif dan mendalam. Hubungan sosial yang terbangun melalui media digital berisiko menjadi dangkal, karena interaksi lebih menekankan pada keterhubungan praktis dibandingkan penguatan ikatan emosional (Walther, 2011). Dengan demikian, pola komunikasi baru yang muncul akibat dominasi gadget membawa perubahan besar: di satu sisi mempercepat arus informasi, namun di sisi lain berpotensi mengurangi kualitas makna dalam hubungan sosial Generasi Alpha.

Dampak pada Keseimbangan Sosial

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak memunculkan berbagai persoalan yang erat kaitannya dengan keseimbangan sosial dalam keluarga maupun lingkungan sekitar. Anak-anak cenderung lebih memilih aktivitas berbasis digital dibandingkan bermain di luar rumah atau berinteraksi dengan keluarga, sehingga kesempatan untuk menjalin kedekatan emosional menjadi semakin terbatas. Kondisi ini juga membuat orang tua kesulitan membangun waktu berkualitas bersama anak karena adanya distraksi dari layar. Akibatnya, tercipta ketidakseimbangan antara aktivitas digital dan non-digital, yang mengarahkan pola hidup anak lebih berfokus pada teknologi daripada interaksi sosial langsung. Ketidakseimbangan tersebut tidak hanya berdampak pada anak, tetapi juga memengaruhi kualitas hubungan antar anggota keluarga, terutama dalam hal kebersamaan tanpa teknologi.

Fenomena ini menunjukkan bahwa gadget memiliki posisi ambivalen bagi Generasi Alpha. Di satu sisi, gadget memberikan manfaat besar dalam mendukung pembelajaran, kreativitas, dan hiburan; namun di sisi lain, penggunaannya yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan, isolasi sosial, serta gangguan keseimbangan emosional jika tidak dikendalikan dengan baik. Dalam konteks ini, peran orang tua menjadi faktor kunci untuk membantu anak menyeimbangkan aktivitas digital dan non-digital. Upaya yang dapat dilakukan meliputi peningkatan literasi digital, pengaturan waktu penggunaan layar (*screen time*), serta menciptakan kegiatan keluarga yang memperkuat interaksi langsung di luar ruang digital.

Berbagai penelitian memperkuat temuan tersebut. Rini dan Huriah (2020) mengungkapkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami keterlambatan perkembangan kognitif dan sosial. Hasil penelitian Wahyuningtyas (2019) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat memicu kecanduan digital dan menurunkan kualitas interaksi sosial. Hal serupa diungkapkan oleh Wulandari dan Hermiati (2019) yang menemukan bahwa anak sering kali memilih melarikan diri ke dunia digital dibanding menghadapi permasalahan nyata. Selain itu, penelitian Nurhidayah et al. (2019) menunjukkan adanya keterkaitan erat antara pola asuh orang tua dengan intensitas penggunaan gadget pada anak. Penelitian lain oleh Suherman (2020) serta Munawar dan Nisfah (2020) menegaskan bahwa kurangnya pengawasan orang tua meningkatkan risiko ketergantungan digital. Sementara itu, Eklesia (2019) menambahkan bahwa pola asuh permisif membuat anak lebih rentan terhadap kecanduan gadget, sedangkan pola asuh *authoritative* mampu mengurangi dampak negatif teknologi secara signifikan.

Hasil sintesis dari keempat subtopik menunjukkan bahwa pola komunikasi baru yang muncul melalui penggunaan gadget menjadi titik temu antara manfaat dan risiko yang dihadapi Generasi Alpha. Keterhubungan digital memang memperluas jangkauan interaksi sosial, tetapi tanpa kontrol dan bimbingan orang tua, hal ini dapat menurunkan kemampuan empati, keterampilan sosial, dan kualitas relasi emosional dalam keluarga. Dengan demikian, dampak positif dan negatif gadget saling berinteraksi dalam membentuk pola adaptasi sosial Generasi Alpha, di mana kemampuan menyeimbangkan aktivitas digital dan non-digital menjadi faktor penentu bagi kesehatan sosial dan emosional mereka.

Secara konseptual, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya memengaruhi cara Generasi Alpha berkomunikasi, tetapi juga membentuk identitas sosial dan keseimbangan emosional mereka. Oleh karena itu, peran orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan sangat penting untuk memastikan penggunaan teknologi yang sehat dan produktif. Pendekatan yang seimbang melalui literasi digital, pembatasan waktu layar, serta penguatan interaksi sosial langsung merupakan strategi utama dalam mengoptimalkan manfaat teknologi sekaligus meminimalkan risiko sosial yang ditimbulkannya. Dengan demikian, keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan interaksi manusiawi menjadi fondasi utama bagi perkembangan sosial yang sehat dan adaptif bagi Generasi Alpha di era digital.

4. Kesimpulan

Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada Generasi Alpha tidak hanya berdampak pada aspek perilaku sehari-hari, tetapi juga membentuk pola komunikasi, struktur relasi sosial, dan identitas emosional mereka. Dari hasil analisis tematik dan komparatif, dapat disintesis bahwa teknologi digital berperan ganda sebagai mediator utama perubahan sosial sekaligus faktor risiko perkembangan sosial-emosional anak. Gadget memperluas konektivitas global dan meningkatkan literasi digital anak, namun di saat yang sama menimbulkan tantangan berupa menurunnya empati, berkurangnya interaksi tatap muka, serta munculnya pola komunikasi yang lebih dangkal secara emosional. Dengan demikian, keseimbangan antara keterlibatan digital dan interaksi manusiawi merupakan prasyarat penting bagi pembentukan karakter sosial Generasi Alpha yang sehat di era teknologi.

Secara konseptual, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dalam memahami dinamika sosial Generasi Alpha melalui perspektif literatur lintas disiplin—khususnya dalam mengaitkan teori perkembangan sosial anak, konsep literasi digital, dan pendekatan komunikasi modern. Penelitian ini memperkuat gagasan bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu pendidikan, melainkan agen sosialisasi baru yang secara aktif membentuk perilaku, nilai, dan orientasi sosial generasi muda. Implikasi teoritis dari hasil penelitian ini menunjukkan perlunya reformulasi paradigma pendidikan keluarga dan sekolah agar mampu beradaptasi dengan realitas digital tanpa kehilangan nilai-nilai interaksi sosial konvensional yang mendukung pembentukan empati dan karakter.

Sebagai refleksi kritis, penelitian ini memiliki batasan pada penggunaan data sekunder sehingga interpretasi hasil sangat bergantung pada kedalaman dan konsistensi literatur yang ditinjau. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan kajian empiris dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif yang melibatkan observasi langsung, wawancara dengan orang tua dan anak, serta analisis perilaku digital Generasi Alpha di berbagai konteks sosial. Studi selanjutnya juga diharapkan mengembangkan model konseptual integratif mengenai keseimbangan digital, yang dapat dijadikan dasar bagi kebijakan literasi digital dan pendidikan karakter berbasis teknologi.

Referensi

- Ahdiat, A. (2023). 67% Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022, Ini Sebarannya. [databoks.katadata.co.id](https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/a8effeb67abb462/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya). Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/a8effeb67abb462/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya>
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).
- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, social media & technology 2018. *Pew research center*, 31(2018), 1673-1689.
- Bayu, D. (2022). Remaja paling banyak gunakan internet di Indonesia pada 2022.

Retrieved from <https://dataindonesia.id/internet/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>

Esposito, J. L. (2010). *The future of Islam*. Oxford University Press.

Eklesia, R. C., Mingkid, E., & Londa, J. (2020). Peran komunikasi orangtua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini di Kelurahan Karombasan Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2 (3), 1–16.

Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan berbasis teknologi (permasalahan dan tantangan). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.

Kurniawan, F. A., & Nakhma'ussolikhhah, (2025). Studi Literatur Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Journal of Management and Social Sciences*, 4(1), 177-183. <https://doi.org/10.55606/jimas.v4i1.1753>

Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52(4), 581-599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>

Mayar, F. (2013). Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. *Al-Ta'lim Journal*, 20(3), 459-464. <http://dx.doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>

Munawar, M., & Nisfah, N. L. (2020). The effect of assertive discipline on early-aged children's gadget addiction. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(2), 64. <https://doi.org/10.26555/jecce.v2i2.1002>

Munisa, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan: Munisa. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.

Murni, M. (2017). Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada masa kanak-kanak awal 2-6 tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 19-33. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i1.2042>

Nakhma'ussolikhhah, Muslimah Muslimah, Shauma Nurul Fauzi, & Ficky Adi Kurniawan. (2025). Pemanfaatan Gadget dalam Mereduksi Perilaku Sosial terhadap Pola Komunikasi Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 103–116. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3139>

Norris, P. (2001). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. Cambridge University Press.

Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi gadget pada anak: Literature review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. <https://doi.org/10.32584/JIKJ.V4i1.787>

Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan dampak kecanduan gadget pada remaja. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>

Sadya, S. (2023). Pengguna smartphone Indonesia terbesar keempat dunia pada 2022. *DataIndonesia.id*. Retrieved from <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022>

- Soetjiningsih, C. (2012). *Perkembangan anak*. Jakarta: Prenada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta. Bandung
- Suherman, R. N., Saidah, Q., Nurhayati, C., Susanto, T., & Huda, N. (2021). The relationship between parenting style and gadget addiction among preschoolers. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*, 17, 117–122.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Wahyuningtyas, R., Rochanah, & Izatovna, T. S. (2022). Impacts of gadget on early childhood development: How to solve the addiction gadget? *Bulletin of Early Childhood*, 1(1), 58–67. <https://doi.org/10.51278/bec.v1i1.411>
- Walther, J. B. (2011). Theories of computer-mediated communication and interpersonal relations. In M. L. Knapp & J. A. Daly (Eds.), *The handbook of interpersonal communication*.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi dini gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>.
- Yanti, F. D. R. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo. *Skripsi, UIN Sunan Ampel*.