

## Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Karakter Bagi Anak Generasi Alpha Dalam Menghadapi Era Metaverse

Nelsi Parai<sup>\*1</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Kristen Negeri Toraja, Indonesia  
Email: [1nelsiparai@gmail.com](mailto:1nelsiparai@gmail.com)

### Abstrak

Dunia pendidikan anak masa kini telah menghadapi tantangan yang begitu sulit karena telah menghadapi era digital – era metaverse. Metaverse adalah sebuah rancangan yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia digital dalam artian bahwa dalam dunia digital (metaverse) orang dari berbagai tempat dapat bertemu untuk saling berinteraksi menggunakan teknologi virtual. Dengan adanya metaverse seharusnya dapat memperluas dan memberi peluang bagi generasi alpha untuk produktif dan kreatif. Namun berbeda dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan anak generasi alpha yang hidup dalam era metaverse mereka mengalami kemerosotan karakter sehingga terjadi banyak penyimpangan moral dan etika. Artikel ini mendeskripsikan pengaruh orang tua dalam menanankan pendidikan karakter dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa orang tua mempunyai tanggungjawab besar yang begitu berpengaruh dalam proses pendidikan karakter anak supaya menjadi generasi yang berkualitas meskipun anak telah berada dalam situasi digitalisasi yang tidak dapat dihindari yakni era metaverse. Dalam penulisan artikel ini menggunakan metode deskriptif, kajian pustaka dan juga pengamatan sambil mengobservasi fakta yang terjadi, hal tersebut yang deskripsikan penulis sehingga masalah kemerosotan karakter bagi generasi alpha bisa ditemukan. Faktor penyebab terjadinya kemerosotan karakter bagi anak generasi alpha akan menjadi patokan bagi orang tua untuk mengawasi perilaku anaknya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis mengemukakan beberapa faktor terjadinya perubahan karakter bagi anak generasi A yaitu kurangnya edukasi orangtua kepada anaknya karena sibuk dengan urusan duniawi sehingga melupakan tanggungjawabnya kepada anak mereka dan orang tua hanya memenuhi keinginan anaknya secara bebas seperti pemberian gadget tanpa adanya kontrol dalam penggunaan.

**Kata kunci:** *Era Metavers, Generasi Alfa, Pendidikan Karakter*

### *The Role of Parents in Character Education for Alpha Generation Children in Facing the Metaverse Era*

#### *Abstract*

*Today's world of children's education has faced very difficult challenges because it has faced the digital era – the metaverse era. Metaverse is a design that combines the real world with the digital world in the sense that in the digital world (metaverse) people from various places can meet to interact with each other using virtual technology. Having a metaverse should expand and provide opportunities for the alpha generation to be productive and creative. However, it is different from the reality that occurs in the life of the alpha generation of children who live in the metaverse era, they experience a decline in character so that there are many moral and ethical deviations. This article describes the influence of parents in implementing character education with the aim of showing that parents have a big responsibility that is so influential in the process of character education for children so that they become a quality generation even though children are already in a situation of digitalization that cannot be avoided, namely the metaverse era. This study uses descriptive methods, literature review and also observation while observing the facts that occur, this is what the author describes so that the problem of character decline for the alpha generation can be found. the research conducted, the authors put forward several factors for the occurrence of character changes for generation A children, namely the lack of parental education to their children because they are busy with worldly affairs so they forget their responsibilities abnya to their children and parents only fulfill their child's wishes freely such as giving gadgets without any control in use. Keywords: Character education, Alpha generation, Metaverse Era.*

**Keywords:** *Alpha Generation, Character Education, Metaverse Era*

Pada era revolusi industri sekarang ini orang tua diperhadapkan dengan tantangan karena segala aktivitas anak – anak sangat dipengaruhi oleh teknologi sehingga terjadi individualistis, diskomunikasi keluarga bahkan tidak lagi terjadi kehangatan emosi antar anggota keluarga. Dari perubahan ini mana kala tidak disikapi dengan bijak dapat merubah pola dan gaya hidup. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh dalam kalangan masyarakat bahkan di kalangan anak – anak dengan adanya teknologi seperti internet, fecebook, instagram , Youtube, whatsapp dan sejenisnya meyebabkan anak sangat mudah mengakses informasi yang bermanfaat namun yang terjadi dalam kalangan masyarakat adalah perkembangan teknologi telah bersifat negatif dan destruktif. Perkembangan yang begitu cepat milenialisme dan revolusi yang berkembang sehingga melahirkan generasi alpha. Perkembangan dalam dunia digital begitu mengubah perilaku manusia terutama dalam hal berperilaku terhadap individu dan kelompok. Dunia yang telah hidup dalam tatanan global telah melahirkan berbagai kebudayaan asing yang telah menggeser nilai – nilai kebudayaan dalam negeri termasuk dalam kebiasaan hidup bermasyarakat. Pada generasi alpha masyarakat telah menjadi bagian dari warga masyarakat global. Salah satu hal yang sangat krusial pada anak gen-A adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan salah satu indikator bagi anak untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia demi kemajuan bangsa. Pendidikan karakter diharapkan mampu menuntun anak untuk hidup sesuai tatanan moral. Pada dasarnya Pendidikan karakter dilakukan untuk memanusiakan manusia demi menjamin dan mengukuhkan eksistensi seseorang dalam bermasyarakat. Namun pada kenyataannya, pada era metaverse terjadi banyak perubahan salah satunya adalah perubahan karakter bagi anak generasi alpha karena kemajuan IPTEK. Pada awalnya orang tua mengizinkan anaknya menggunakan gadget untuk menunjang proses edukasi dan menambah wawasan pengetahuan tetapi yang terjadi dalam lingkungan masyarakat adalah penggunaan gadget didominasi oleh anak usia dini. Anak yang dimaksud dalam penelitian adalah anak generasi alpha karena sejak kelahirannya mereka telah akrab dengan dunia digital sehingga terbiasa dengan hidup yang instan. Kondisi seperti ini harusnya bertanggungjawab untuk melaksanakan perannya secara aktif yakni melakukan pengawasan pada pengguna gadget yaitu anak generasi alpha.

Para peneliti sosial menyatakan bahwa generasi Alfa merupakan generasi yang lahir tahun 2010 – 2025 setelah generasi Z, generasi Alpha adalah generasi yang lahir dalam era dunia nyata dan dunia digital.[1] Para generasi ini , mereka menikmati berbagai kemudahan seperti kemudahan mengakses informasi, transpormasi dan fasilitas modern lainnya yang membuat mereka memiliki pemikiran kritis karena dengan mudah mengakses berbagai macam informasi. Namun hal ini juga dapat menyebabkan generasi Alpha tumbuh secara individualistis dan antisosial.[2, pp. 1–10] Oleh karena itu, Generasi alpha penting untuk diberi perhatian dan pembelajaran terkait dengan karakter sehingga dapat menghasilkan generasi yang berkualitas dan menggunakan teknologi sesuai porsinya khususnya dalam menghapi era metaverse yang semakin memberi pengaruh. Era metaverse telah memberi banyak kemudahan bagi manusia dalam berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, keagamaan sehingga membawa manusia pada kebiasaan – kebiasaan baru dimana ruang, waktu dan jarak bukan lagi penghalang untuk berkomunikasi. Inovasi dunia metaverse telah menjadi sarana untuk berinteraksi seolah – olah manusia ada dalam dunia nyata. ditengah perkembangan dunia metaverse pada generasi alpha telah membawah perubahan yang berdampak buruk bagi anak karena kurangnya edukasi orang tua dalam menghadapi perkembangan tersebut. Generasi Alfa yang hidup dalam dunia metaverse tidak lagi familiar dengan media social namun perlu untuk mewaspadaai kecanduan dan kehancuran sebagai dampak dari digital karena dapat berimplikasi pada kerusakan generasi. Dalam konteks pendidikan karakter, orang tua harus mampu memberi kontrol, adaptasi, reposisi dan penyesuaian. melihat dari berbagai bentuk persoalan dalam era digital yang menuntut masyarakat khususnya orang tua supaya bijak dalam menanggapi perubahan sehingga penulis mencoba untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran tentang peranan dan pengaruh orang tua dalam pembentukan karakter bagi anak generasi alpha yang hidup dalam era metaverse supaya tidak mengubah wacana, perilaku, gaya dan pola pikir anak. Artikel ilmiah ini diharapkan dapat memberi manfaat khususnya kepada orang tua dalam menghadapi generasi alpha yang hidup dalam era metaverse sehingga anak tidak larut dalam kesenangan dan kemewahan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dan kajian pustaka sambil mengobservasi kenyataan yang difokuskan bagi anak generasi alpha. Kualitatif deskriptir merupakan metode yang menggambarkan atau menjelaskan setiap fenomena yang diperoleh dari berbagai informasi melalui studi pustakaa seperti jurnal, buku dan artikel yang berhunugan dengan kajian ini. Peneliti juga menggunakan yang dipopulerkan oleh Morrisan yaitu penelitian survei dan wawancara. [3, p. 26] sedangkan kajian pustaka atau studi pustaka adalah suatu usaha yang dilakukan dengan mencari informasi melalui membaca beberapa buku, jurnal dan artikel – artikel online lainnya. Metode yang digunakan dalam mengkaji artikel . Metode ini dipilih karena masalah yang sedang dikaji adalah menyangkut hal yang sedang berlangsung dalam masyarakat. Metode

ini menggali setiap kenyataan dan informasi seputaran kehidupan anak generasi alpha yang diawali dengan pengamatan setelah itu dilanjutkan dengan analisis dan peneliti mendeskripsikan tentang pentingnya peranan orang tua dalam pendidikan karakter bagi anak generasi alpha yang hidup dalam era metaverse.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Anak

Pada hakekatnya pusat pendidikan yang utama dan pertama adalah keluarga. Pendidikan dalam keluarga sebagai wadah untuk menuntun anak-anak pada kecerdasan spiritual dan sosial. Keluarga khususnya orang tua adalah faktor penting dalam pendidikan anak. Karakter setiap anak akan dipengaruhi oleh cara orang tua dalam memperlakukan anaknya. Dalam keluarga orang tua harus menjadi contoh bagi anak-anaknya oleh karena itu, orang tua seharusnya mampu memberikan keteladanan yang baik bagi anak-anaknya sejak usia dini. Keteladanan adalah metode yang paling utama dan efektif dalam pendidikan karakter.[4] Peran orang tua terhadap pendidikan karakter anak bukan hal sepele karena karakter yang baik adalah salah satu modal utama yang harus dimiliki setiap anak supaya dapat bertahan menghadapi perkembangan zaman. Novita menyatakan bahwa pendidikan karakter mencakup tiga tahapan yaitu menanamkan pengetahuan, perasaan dan tindakan yang mencerminkan diri.[5, pp. 184–194.]. berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa orang tua anak penggemar gadget maka ditemukan bahwa sebenarnya orang tua sudah melakukan beberapa cara untuk membatasi penggunaan gadget pada anaknya salah satunya dengan membuat jadwal penggunaan gadget dan diberikan konsekuensi jika dilanggar. Namun berjalan seiringnya waktu persaingan penggunaan gadget telah terjadi diantara kalangan anak-anak Gen-A sehingga semakin besar anak merasa insicure dan mengambil gadget orangtua secara paksa jika orangtua mengambil kembali anak mulai melawan bahkan menimbulkan pertengkaran antara orang tua dan anak. Hal inilah yang membuat orang tua mengambil langkah untuk memberikan gadget kepada anak mereka sepuasnya tanpa adanya pengawasan. Disinilah peran orang tua mulai krusial karena seharusnya mereka melaksanakan fungsi dan tanggungjawabnya untuk memonitoring anak secara ketat dalam menggunakan gadget.

Keterlibatan orang tua dalam proses pembentukan karakter anak akan memberikan dampak positif bagi anaknya. Dewasa ini dalam era metaverse terlihat banyak perubahan yang terjadi dan cukup nampak dalam kehidupan anak generasi alpha yang dilahirkan oleh manusia namun hidupnya didik oleh teknologi karena pengaruh dunia digital. Semua orang tua mengharapkan anaknya menjadi pribadi yang bertanggungjawab. Namun realitanya orang tua cenderung memiliki pemahaman yang keliru karena menganggap jika semua keinginan anaknya terpenuhi mereka sudah merasa cukup bertanggungjawab tetapi hal yang paling penting telah diabaikan yakni keteladanan mereka dalam berinteraksi, berperilaku dan bersosialisasi. di era metaverse ini, sebagai besar pelajar dan mahasiswa telah mengalami kerusakan moral dan etika. Salah satu contoh yang sering dijumpai dalam lingkungan masyarakat adalah pemberian gadget kepada anak usia dini secara bebas hingga sangat mudah mengakses video yang tidak selayaknya mereka lihat bahkan melakukan judi secara online yang berdampak pada karakter negatif generasi. Karakter negatif tersebut menunjukkan kerapuhan karakter anak khusus dalam bermasyarakat karena di lain orang tua sangat minim. Pelaksanaan pendidikan karakter oleh orang tua tentunya dimaksudkan untuk membentuk akhlak untuk membedakan antara individu dengan individu lainnya. Karakter yang baik tidaklah diperoleh secara instan tetapi harus melalui proses yang panjang yang disertai dengan usaha dan kesabaran dalam menanamkan karakter baik dan benar.[6, pp. 11–19] Pendidikan karakter merupakan suatu sistem untuk menanamkan nilai-nilai moral sehingga individu dapat bertindak sesuai dengan kaidah-kaidah budayanya. Dengan karakter yang baik keindahan dan kesempurnaan jasmani manusia menjadi lebih indah dan lebih elok. Pembentukan karakter bagi anak sangat dipengaruhi dengan hubungan antara dirinya sendiri, lingkungan (sosial) dan keluarga serta spiritual.[7] Berdasarkan aspek seluruh perkembangan, peran orang tua yang paling penting dalam proses perkembangan anak.

#### 3.2. Pendidikan Karakter Bagi Generasi Alpha

Pada dasarnya pendidikan dapat dikelompokkan dalam tiga bagian yakni pendidikan formal, informal, dan nonformal. Tetapi untuk pendidikan anak generasi alpha difokuskan pada pendidikan informal karena orang tua sebagai pemeran utama yang bertanggungjawab terhadap anaknya khususnya dalam proses pembentukan karakter. Pendidikan karakter bagi anak generasi alpha di era metaverse dilaksanakan dengan memberikan contoh dan keteladanan dari keluarga, orang tua masyarakat dan pendidik. Peran dan keteladanan orang tua merupakan guru yang paling hidup bagi sepanjang hidup anak-anaknya. Orang tua sebagai penanggungjawab yang berpengaruh besar bagi proses pertumbuhan mereka. Proses pembentukan karakter bagi setiap generasi tentunya berbeda-beda misalnya proses pendidikan generasi X, W, Z dengan proses pendidikan generasi alpha. Generasi Alpha sering disebut dengan generasi digital native. Generasi ini tumbuh dalam masyarakat yang lebih beragam

sehingga pikiran mereka lebih terbuka tentang dirinya dengan orang lain. Anak generasi alpha sangat nyaman dengan teknologi karena sejak dari lahir mereka sudah bersentuhan dengan teknologi bahkan sudah terbiasa mengakses informasi via internet hingga kepiagawain menggunakan tombol *touchscreen* untuk mengakses berbagai program pada perangkat lunak seperti *telpon genggam*, komputer dan gawai lainnya. Generasi alpha mulai dalam kandungan ibu sudah direkam dengan teknologi mendidik generasi alpha khususnya pada proses pembentukan karakter tentulah berbeda dengan mendidik generasi sebelumnya seperti Generasi Z, W, dan X yang lahir dibawah tahun 2000. Pada proses pendidikan karakter khususnya pada era *metaverse* sebagian orang tua belum mampu untuk membedakan proses pendidikan namun penting untuk dipahami bahwa teknologi bagaikan pedang bermata dua artinya bisa memberikan dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positif dari teknologi dapat mempermudah dalam memperoleh informasi dan komunikasi jadi dengan teknologi komunikasi akan semakin mudah. Namun disisi lainnya teknologi bisa memberi dampak negatif misalnya anak – anak dengan mudah mengakses video atau gambar tidak bermoral (*pornografi*).

Pada generasi alpha sebagian besar kegiatan anak – anak tidak berinteraksi dengan manusia melainkan teknologi sehingga anak – anak kurang memiliki skill untuk berinteraksi (*berdialog*) dengan orang lain, anak – anak kurang memiliki rasa percaya diri dan penghargaan diri bahkan rentan pada posisi menyerah. Pada proses pembentukan anak seharusnya hal lebih banyak untuk diberikan kepada anak adalah daya juang dan tata krama (*pengajaran tentang moral, kemandirian, empati, harga diri, rasa percaya diri dan lain sebagainya*). Pada umumnya orang tua cenderung memiliki pola pikir yang kurang tepat karena memiliki pemahaman bahwa dengan pemberian teknologi kepada anak – anak akan mempermudah pekerjaan. Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain, bergerak yang didalamnya dapat belajar tampil bergerak untuk keterampilan hidup. Anak – anak yang diberikan kebebasan sepenuhnya tidak akan pernah memiliki tujuan (*visi dan misi*) dalam hidupnya. Setiap anak memiliki metode dan pendisiplinan yang berbeda oleh karena itu orang tua harus mampu memberikan apa yang tidak diberikan teknologi misalnya empati, bersosialisasi dan mengontrol kegiatan anak.

### 3.3. Karakteristik Generasi Alpha

Di era *metaverse*, generasi alpha memiliki karakteristik tertentu yakni memiliki ketergantungan yang besar terhadap dunia digital sehingga sulit untuk fokus pada satu hal bahkan kurang peduli terhadap orang lain dengan kata lain empati anak kurang karena terlalu banyak berpacu pada gadget. Mc Crindle dalam tulisan Cristina Stebenz menyatakan bahwa generasi alpha adalah generasi yang paling cerdas dibandingkan generasi sebelumnya karena Gen-A sangat akrab dengan internet sepanjang masa bahkan tidak bisa lepas dari gadget.[8] karakteristik yang dimiliki generasi alpha tidaklah jauh berbeda dengan karakter generasi Z karena generasi alpha mereka juga lahir dari karakter orang tua yang menurun keanakannya. Perkembangan yang begitu cepat telah mengubah semua perilaku manusia modern terutama dan hal berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Perubahan inilah yang menggeser peran orang tua dalam tatanan keluarga, dari tatanan tradisional telah berubah menjadi tatanan digital milenial. Dunia generasi alpha dalam era *metaverse* dengan mudah mengubah pola tatanan yang lama menjadi tatanan yang baru. Karena itu, proses mendidik anak generasi Alpha perlu usaha yang ekstra dan strategi dibandingkan dengan zaman puluhan tahun silam. Kemajuan dunia digital dapat memberi kemudahan dan peluang, namun dapat pula membuat jurang pemisah antara orang tua dan anak bahkan dengan masyarakat luas.

Generasi Alpha (2010-2025) merupakan generasi yang lahir setelah Generasi Z (1995-2009). [9] secara umum Tapscot menggabungkan empat generasi sebelum muncul generasi alpha yaitu Baby Boomers (1946 – 1964), generasi X (1965-1980), generasi Y (1981-1995) dan generasi Z (1996-2010).[10, p. 102] Generasi alpha dapat pula disebut sebagai generasi yang kurang mengharagai proses karena hanya menginginkan hal yang instan. Perkembangan anak generasi alpha di era *metaverse* tentunya banyak merubah paradigma dan pola hidup masyarakat yang awalnya konvensional telah menjadi inkonvensional. Berdasarkan hasil observasinya Michael Merzinich menyatakan bahwa trend teknologi pada generasi alpha akan terus meningkat dan akan mendorong kearah otomatisasi dalam memenuhi tugas pekerjaan baik dalam bidang transportasi, informasi maupun manufaktur dan aktifitas lainnya namun memiliki resiko tinggi.[8, pp. 178–186]. Perkembangan yang semakin maju pada era *metaverse* dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya pada Gen-A karena dengan teknologi digital anak-anak dengan mudah belajar sehingga dapat meningkatkan intelegensi dan kapasitasnya tetapi untuk mencapai perkembangan tersebut tidak akan terjadi secara natural tanpa adanya pengalaman dengan lingkungan (*sosial*). Oleh karena itu, generasi alpha memerlukan sikap yang arif atas perubahan yang begitu cepat terjadi sehingga mereka tetap menjadi generasi yang memberi manfaat dalam hal positif.

### 3.4. Metaverse Dalam Pendidikan Karakter Generasi Alpha

Evolusi industri terus berkembang hingga tercipta era digitalisasi yang menghasilkan pengetahuan baru dan memberi gambaran tentang teknologi masa yang akan datang. Hadirnya *metaverse* dalam bidang pendidikan

mebutuhkan kesiapan yang matang karena akan terjadi berbagai perubahan yang dapat memberi ciri pada dirinya dan pada perubahan zaman. Bila perubahan dalam dunia dikaitkan dengan kehidupan generasi tentu memiliki ciri dan karakter yang berbeda – beda oleh karena itu pembentukan generasi sangat berkaitan erat dengan pendidikan karena melalui pendidikan kemandirian seseorang akan terwujud dan nilai budaya dapat ditanamkan. Kehidupan dalam dunia metaverse tentu akan menimbulkan dampak positif dan dampak negatif terlebih kepada generasi alpha. Era metaverse akan memberi peluang bagi setiap individu untuk merasakan pengalaman dalam dunia maya yang lebih imersif dan memudahkan dalam berbisnis terlebih dalam bidang pendidikan proses pembelajaran akan menjadi interaktif dan berkualitas. Berbagai keuntungan dari metaverse tetapi juga memiliki kekurangan diantaranya adalah cenderung membuat manusia malas bergerak dan berinteraksi dalam dunia nyata. Munculnya era metaverse diperkirakan dapat menggeser nilai – nilai moral bagi generasi baru karena ruang, latar belakang dan karakter yang diharapkan berbeda dari kenyataan. Kehidupan dan pemikiran manusia sehari – hari secara produktif dipuaskan dengan berbagai media sosial, tingkat kebebasan yang tinggi merupakan keunggulan dalam metaverse dan akibatnya rasa bersalah pada orang yang berbuat kejahatan menjadi berkurang. Dalam dunia metaverse fenomena sosial berbeda dengan yang terjadi sebelumnya contohnya kehidupan dunia telah beralih ke dunia maya (*cyber crime*) dengan memanfaatkan internet dalam berbagai bentuk.[11, p. 15] Anak sekolah generasi alpha telah memegang gadget sebelum mengenal sekolah. Anak yang hidup pada puluhan tahun yang lampau diperkaya dengan pengalaman bermasyarakat dibandingkan dengan anak zaman generasi alpha sehingga membuat anak lebih unggul dalam hal religius dan sosial.

Di era metaverse selain karakter anak yang berbeda ternyata karakter orangtua pun berbeda dengan zaman dulu. Pada zaman dulu proses pendidikan anak sungguh menjadi perhatian dan tanggungjawab utama yang dilaksanakan oleh orang tua, tetapi di era sekarang peran orang tua dalam hal proses pendidikan karakter telah digantikan oleh gadget dan berakibat pada perkembangan yang buruk. Anak yang memegang gadget sepuasnya akan lupa dengan waktu bahkan lebih mengutamakan gadget dibanding bercengkrama dengan anggota keluarganya. Oleh karena, itu hidup dalam era metaverse harus penuh perhatian dan kebijakan karena dapat menciptakan risiko yang signifikan bagi remaja muda dan generasi baru seperti generasi alpha dengan sedikitnya pengalaman sosial secara nyata. Dalam menghadapi perkembangan ini, pendidikan karakterlah yang akan berperan untuk menanamkan nilai – nilai moral dan etika dalam dunia maya karena ketika perbedaan antara dunia digital dan dunia nyata telah kabur para penggunanya akan kehilangan identitasnya. Kehidupan dalam dunia metaverse akan mengubah pola pikir dan gaya hidup manusia selanjutnya semua kegiatan sosial, budaya akan pindah ke platform metaverse hal ini akan menghilangkan kehangatan sosial karena tidak melakukan interaksi dengan manusia secara langsung. Menghadapi era metaverse hanya sebatas alat bagi manusia untuk memudahkan dalam proses pekerjaan tanpa menghilangkan semua yang ada dalam dunia nyata karena tujuan dari dunia pendidikan adalah memanusiakan manusia bukan memvirtualkan manusia. Selanjutnya, Pendidikan karakter bagi generasi alpha dalam era metaverse berperan untuk menanamkan nilai – nilai moral, etika, budaya dan agama.

### 3.5. Generasi Alfa pada Era Metaverse

Dunia sosial media telah banyak mengubah kehidupan manusia dan kini telah datang dunia baru yang jauh lebih berpengaruh dalam perkembangan manusia yaitu dunia metaverse. Metaverse kini menjadi perbincangan banyak orang setelah Mark Zuckerberg pendiri facebook mengumumkan arah baru perusahaannya yang akan mengoptimalkan metaverse. Metaverse pertama kali diciptakan oleh Neal Stephenson yang ditulis dalam novelnya yang berjudul *snow Crash*, istilah ini merujuk pada dunia virtual yang dihubungkan oleh avatar orang sungguhan namun kemudian Mark Zuckerberg menggambarkan metaverse sebagai lingkungan virtual yang manusia dapat masuk sehingga dapat diartikan bahwa metavers merupakan dunia komunitas virtual tanpa akhir yang bisa saling terhubung dan manusia bisa saling bertemu.[12] Perkembangan yang terjadi sampai pada era metaverse tentu mempengaruhi berbagai bidang salah satunya adalah pendidikan karakter bagi anak. Anak Generasi Alpha adalah generasi yang telah lahir diatas tahun 2010. Generasi ini memiliki ciri khas yakni sangat dekat dengan gawai karena sudah menjadi bagian dalam hidup mereka bahkan menguasainya dengan mudah.[13, p. 130] Perkembangan dunia digital apabila tidak bijak dalam beradaptasi maka akan memberikan dampak negatif baik kepada anak – anak maupun pada kondisi keluarga. Metaverse adalah gabungan dari kata *meta* artinya melampaui dan *verse* artinya semesta/imajinasi, jadi metaverse berarti dunia yang melampaui semesta atau imajinasi.[14] Metaverse merupakan gabungan dari konsep sosial media, media platforms konten dan marketplace dalam satu dunia, dalam dunia metaverse terdapat tiga elemen diantaranya adalah teknologi virtual reality, teknologi web tripoinzero dan teknologi blockchain.[15, p. 1] teknologi virtual reality adalah teknologi yang memungkinkan interaksi antara pengguna dengan lingkungan artifisial yang dibuat oleh komputer sedangkan web tripoinzero adalah versi terbaru dari internet yang ditandai dengan adanya konten – konten yang diproduksi oleh user sehingga siapa pun dapat mengaksesnya, internet web tripoinzero merupakan internet

generasi ketiga yang disebut dengan era disentralisasi internet dimana user akan memiliki kontrol sepenuhnya atas aset digital yang sudah diciptakan sehingga tidak harus bergantung pada platform yang ada dan ini hanya memungkinkan dengan adanya teknologi blockchain. Teknologi blockchain adalah teknologi pencatatan data yang terdesentralisasi dan tidak satupun orang atau identitas yang menguasai data tersebut dengan Teknologi blockchain akan muncul berbagai aplikasi penerapan misalnya cryptocurrency. Jadi intinya bahwa Metaverse sebagai gabungan antara dunia virtual dengan dunia nyata. dunia virtual akan menciptakan ruang bagi pengguna untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi layaknya seperti dunia nyata jadi metaverse ini berbasis teknologi yang berupa virtual reality dan augmented reality. Dalam dunia pendidikan metaverse dapat memberi manfaat yang beragam seperti meningkatkan motivasi, memberi peluang yang baru untuk berinteraksi, dan memperluas pelaksanaan proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin meningkat, kini Gen-A yang hidup dalam era metaverse telah banyak dikuasai dengan teknologi untuk melaksanakan proses pembelajaran yang juga mempengaruhi proses perkembangan dan pertumbuhan anak. Lahirnya metaverse dapat menciptakan dunia virtual yang seolah – olah membuat manusia saling berinteraksi secara nyata. penggunaan teknologi digital memiliki potensi yang sangat luas dimasa mendatang dengan metaverse proses pendidikan dapat dilakukan secara virtual dan memudahkan dalam proses interaksi untuk melakukan kontrol pada anak namun, kenyataannya belum digunakan dengan sepenuhnya sehingga banyak menimbulkan dampak negatif bagi setiap pengguna terlebih pada generasi alpha.

### 3.6. Strategi Orang Tua Menanamkan Pendidikan Karakter Dalam Era Metaverse

Memasuki era metaverse yang ditandai dengan kehadiran virtual reality dan Augmented Reality. Virtual reality merupakan jenis metaverse yang mensimulasi dunia batin sedangkan Augmented Reality merupakan jenis argumentasi dari dunia luar yang mengara pada perluasan dunia fisik.[16, pp. 44–52] Era metaverse merupakan evolusi dari teknologi, berbagai gaya hidup yang bermunculan sering majunya dunia digital salah satunya dalam hal mencari pekerjaan dan melaksakan proses pendidikan. Era metaverse telah banyak melahirkan kemaslatan terhadap kehidupan manusia dan menumbuhkan inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi. Perkembangan teknologi dan informasi kian makin maju dari waktu ke waktu perubahan ini membutuhkan strategi yang tepat karena pada digitalisasi jaringan internet sudah sangat menguasai seseorang dalam beraktifitas sehingga memiliki dampak negatif, diantaranya adalah degradasi akhlak. Zakiah Daradjad menyatakan bahwa keterbukaan pada era metaverse dapat membawa akibat negatif seperti antisosial, kenakalan remaja, korupsi, dekadensi karakter dan lain sebagainya.[17, p. 72] Kemerossotan karakter bagi anak yang disebabkan teknologi bukanlah hal yang baru dan asing bahkan mulai dari anak – anak hingga orang tua (lansia) mereka sudah bergelut dengan media Sosial. Penggunaan media sosial dengan bijak akan menambah wawasan baru tetapi sebaliknya penggunaan teknologi yang hanya mengakses konten – konten berbaur negatif akan membunuh karakter seseorang. Berdasarkan persoalan yang muncul dalam dunia metaverse, maka kemajuan dan perkembangan suatu generasi sangat dipengaruhi oleh karakter yang baik. Generasi yang menjunjung tinggi nilai – nilai moral dan akhlak yang baik harus mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga menjadi generasi yang berkualitas. Kondisi dalam lingkungan kehidupan manusia banyak memperlihatkan bahwa kegagalan dan kehancuran generasi mudah disebabkan oleh karakter yang tidak terpuji. Oleh karena itu orang tua harus mampu menghadapi karakter generasi muda (generasi alpha) dengan menanamkan pendidikan karakter sebagai prinsip dasar dan keutamaan untuk menjadi individu yang dewasa dan bertanggungjawab

Perbincangan kehidupan dalam dunia metaverse semakin viral, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang pesat. teknologi telah menjadi hal yang begitu signifikan dalam kehidupan manusia karena itu orang tua bertanggung jawab terhadap masalah pendidikan karakter untuk menghindarkan anak-anak dari berbagai fenomena yang sifatnya hina. Selanjutnya, jika mengamati keadaan karakter anak – anak dalam era metaverse ini tampaklah terdapat berbagai gejala yang menunjukkan rendahnya kualitas dan akhlak mereka. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya perhatian dan pemahaman tentang perilaku anak yang berpengaruh pada lingkungan sosial bahkan tidak dapat dipungkiri bahwa kemerossotan karakter yang baik telah terjadi karena dampak negatif dari kemajuan dalam bidang IPTEK yang tidak selaras dengan keimanan seseorang. Mengingat pentingnya pendidikan karakter bagi generasi alpha maka pembinaan dan kontrol menjadi salah satu strategi dalam menghadapi era metaverse yang begitu berdampak bagi kehidupan anak – anak baik dampak positif maupun negatif. Salah satu cara untuk mengatasi dampak negatif dari kemajuan IPTEK dalam era metaverse adalah orang tua harus mampu menanamkan dan mempertahankan pendidikan karakter melalui keteladanan dan kebiasaan terhadap anak – anaknya yang sudah hidup ketergantungan dengan teknologi. Dalam artian bahwa orang tua harus menyiapkan mental yang kuat dan perlu mempelajari pola aktivitas dalam dunia metaverse sehingga dapat meluruskan dan membimbing jika terjadi penyimpangan, orang tua harus memberi stimulus melalui perhatian, imitasi dan mengidentifikasi perilaku anak - anaknya. Tanggung jawab orang tua

adalah mendidik dan mengarahkan anak -anaknya sejak dini untuk berlaku benar dan dapat dipercaya, jadi selayaknya orang tua memperkaya pengetahuan tentang dunia virtual secara matang untuk bisa mengikuti perkembangannya dan tidak gegabah dalam menghadapi dunia anak generasi alpa dengan baik. Dunia pendidikan yang semakin maju hingga telah memasuki era metaverse yang ditandai dengan kehadiran virtual reality dan Augmented Reality. Virtual reality merupakan jenis metaverse yang mensimulasi dunia batin sedangkan Augmented Reality merupakan jenis argumentasi dari dunia luar yang mengara pada perluasan dunia fisik.[16, pp. 44–52].

#### 4. KESIMPULAN

Generasi alpha merupakan anak yang dilahirkan pada rentan waktu 2010. Salah satu yang menjadi karakter dari anak generasi alpha mereka hidup ketergantungan teknologi bahkan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dielakkan. Penggunaan teknologi yang rentan pada dampak negatif menjadi perhatian bagi orang tua generasi alpha. Orang tua memiliki peran penting dalam pengawasan perkembangan anak. Pengasuhan dan pendidikan anak dalam era metaverse menjadi point penting bagi orang tua sehingga anak menjadi individu yang berkualitas dan berkarakter mulia karena pada intinya era metaverse menggambarkan bagaimana manusia masuk dalam dunia internet dan melakukan aktivitas apapun dalam dunia yang rill.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Rohimin, "Reposisi Pendidikan Keluarga Bagi Anak Generasi Alfa," *Nuansa*, vol. 12, no. 2, pp. 152–172, 2020, doi: 10.29300/nuansa.v12i2.2765.
- [2] M. Indrayana, H. Aryanto, "Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alfa," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 12, 2018, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7511>
- [3] M. M. A., *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenada Media Group, 2012.
- [4] A. Munawwaroh, "Keteladanan sebagai metode pendidikan karakter," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, 2019, [Online]. Available: <https://riset-iaid.net/index.php/jppi/article/view/363>
- [5] Novita, "Pengaruh Iklim Keluarga dan Keteladanan Orang Tua terhadap Karakter Remaja Perdesaan," *J. Pendidik. Karakter*, vol. 5, no. 2, 2015.
- [6] S. Fikriyah, A. Mayasari, U. Ulfah, "Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying," *J. Tahsinia*, vol. 3, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.rakeyantang.ac.id/index.php/ths/article/view/306>
- [7] N. Pratiwi, "Pentingnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar," *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/908>
- [8] I. Fadlurrohman, A. Husein, L. Yulia. "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0," *Focus J.* vol. 2, no. 2, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unpad.ac.id/focus/article/view/26235>
- [9] M. S. Assingkiy, K. Z. Putro, and S. Sirait, "Kearifan Menyikapi Anak Usia Dasar di Era Generasi Alpha (Ditinjau dari Perspektif Fenomenologi)," *Attadib J. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 2, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/492>
- [10] R. Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*, Jakarta: Kencana, 2014.
- [11] D. D. Sari, *Mendidik Generasi Alpha Dalam Membangun Sikap Mandiri, Sosial Dan Tanggung Jawab*. repository.iainbengkulu.ac.id, 2020. [Online]. Available: <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4359/>
- [12] U. D. Cepi Barlian, "Metaverse Sebagai Upaya Menghadapi Tantangan Pendidikan Di Masa Depan," *J. Educ. Lang. Res.*, vol. 12, no. 1, pp. 2133–2139, 2022, doi: 10.21608/pshj.2022.250026.
- [13] Y. Surya Saputra, "Teori Perbedaan Generasi," *J. Among Makarti*, vol. 9, no. 18, p. 130, 2016.
- [14] E. Susilawati, *Digitalisasi Era Metaverse*, Tulungagung: Akademia Pustaka, 2022.
- [15] S. H. A. Sugiharto, M. B. A. M. Y. Musa, *NFT & Metaverse: Blockchain, Dunia Virtual & Regulasi*. Jakarta selatan: books.google.com, 2022. [Online]. Available: [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=D\\_5ZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=generasi+alf+a+dan+era+metaverse&ots=DLYfhgBSFk&sig=MOzNS3-ocDf\\_IdmtvzWfgGHFXOM](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=D_5ZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=generasi+alf+a+dan+era+metaverse&ots=DLYfhgBSFk&sig=MOzNS3-ocDf_IdmtvzWfgGHFXOM)
- [16] N. I. Putri, D. Widhiantoro, Z. Munawar, "Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan," *J. Teknol. Inf. Komun.*, vol. 9, no. 1, 2022, [Online]. Available:

<http://www.jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/904>

- [17] Z. Daradjat, *Peran Agama Dalam Kesehatan Mental*. Jakarta: CV. Haji Mas Agung, 1998.