

Melindungi Anak di Era Digital: Peran Orang Tua Kristen dalam Mengelola Penggunaan Gadget dengan Bijak

Protecting Children in the Digital Era: The Role of Christian Parents in Managing Gadget Use Wisely

Autor:

Elvi Putri Jelita Hia^{1*}
Marhendra Betzy
Erlan Sono²
Mery Cristina Lumban Gaol³
Evrain Anggreini Br Hombing⁴
Rahel Triastuti Hutabarat⁵
Yunardi Kristian Zega⁶

Afilian

Sekolah Tinggi Teologi Real Batam^{1,2,3,4,5}
Politeknik Negeri Kupang⁶

*Email:

elvi_hia@gmail.com

Dates:

Submitted: 22/01/2024
Revised: 23/02/2024
Accepted: 21/03/2024

DOI :

10.53547/rdj.v%vi%i.521

Licensee: REAL DIDACHE. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License



Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan dampak positif dan negatif pada manusia. Salah satu kemajuan teknologi yang mencolok adalah keberadaan gadget, sebagai media komunikasi yang efisien. Penggunaan gadget, terutama oleh remaja, sering menimbulkan dampak negatif akibat penyalahgunaan. Peran orang tua menjadi krusial dalam mencegah dampak negatif gadget terhadap remaja sebagai sumber pendidikan pertama bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan mengungkap peran orang tua dalam pencegahan efek negatif gadget pada remaja, dengan fokus pada pengajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam keluarga. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan kepustakaan. Hasil dari penelitian ini adalah orang tua harus dapat mendampingi remaja dalam penggunaan gadget dengan beberapa langkah, yaitu: pertama, memperhatikan aktivitas remaja saat menggunakan gadget; kedua, menetapkan kesepakatan atau jadwal waktu yang ditentukan untuk penggunaan gadget; ketiga, membuat kesepakatan mengenai fitur atau program yang diperbolehkan digunakan saat bermain gadget; keempat, memberikan waktu bagi anak untuk bercerita tentang aktivitas harian mereka; dan kelima, menghindari penggunaan gadget secara berlebihan ketika berada di dekat anak. Melalui implementasi langkah-langkah tersebut, orang tua dapat memainkan peran yang efektif dalam membimbing remaja menggunakan gadget secara positif dan menciptakan lingkungan keluarga yang sehat secara teknologi.

Kata Kunci: era digital; generasi gadget; pendidikan agama kristen; peran orang tua

Abstract

The development of technology has both positive and negative impacts on humanity. One prominent technological advancement is the existence of gadgets, serving as efficient communication media. The use of gadgets, especially by teenagers, often leads to negative impacts due to misuse. The role of parents is crucial in preventing the negative effects of gadgets on teenagers as they are the primary source of education for children. This research aims to elucidate the role of parents in preventing the negative effects of gadgets on teenagers, focusing on the teaching of Christian Religious Education (PAK) within the family. The research method employed is descriptive qualitative research with literature review. The findings of this research suggest that parents should accompany teenagers in gadget usage through several steps: firstly, paying attention to teenagers' activities while using gadgets; secondly, establishing agreements or designated schedules for gadget usage; thirdly, making agreements regarding the features or programs allowed during gadget play; fourthly, allocating time for children to share about their daily activities; and fifthly, avoiding excessive gadget usage when around children. Through the implementation of these steps, parents can effectively guide teenagers in using gadgets positively and create a healthy technological family environment.

Keywords: Digital Era; Gadget Generation; Christian Education; The Role of Parents

PENDAHULUAN

Gadget sebagai salah satu alat dalam teknologi informasi dan komunikasi memiliki kemampuan untuk menyelesaikan berbagai tugas manusia dengan cepat. Berbagai fitur dan fasilitas seperti *multimedia (audio/visual)*, *internet*, *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, *You Tube*, dan lain-lain tersedia pada *gadget*. Fenomena ini mencerminkan popularitas tinggi teknologi tersebut yang digunakan oleh orang dewasa maupun anak-anak. Terdapat tren di mana banyak produk *gadget* dikembangkan untuk pasar anak-anak, sehingga anak-anak menjadi pengguna aktif dalam penggunaan *gadget*. (Palar et al., 2018). *Gadget* merupakan perangkat multi fungsi yang dirancang untuk berbagai keperluan, seperti akses berita, interaksi sosial, kegiatan hobi, dan hiburan. Saat ini, penggunaan *gadget* tidak terbatas hanya pada kalangan pekerja, melainkan juga melibatkan beragam kelompok usia, termasuk remaja, dewasa, dan orang tua. Banyak individu mengalokasikan sebagian besar waktu harian mereka untuk menggunakan *gadget* dalam menjalankan berbagai aktivitas (Kurniawati, 2020).

Dalam tulisan Ariston mengatakan, *gadget* adalah perangkat canggih yang dirancang untuk mengakses berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan. Penggunaan *gadget* tidak terbatas pada kalangan pekerja saja, melainkan melibatkan hampir semua kelompok usia, termasuk remaja, dewasa, dan orang tua. Banyak orang menghabiskan waktu sehari-hari mereka menggunakan *gadget* untuk berbagai aktivitas keseharian. (Ariston et al., 2018) Chusna mengatakan, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif pada seorang anak, terutama remaja. Remaja yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung menjadi lebih emosional dan mungkin menjadi pemberontak, merasa terganggu saat asyik bermain *game*. Mereka bahkan dapat mengorbankan waktu malam untuk menyelesaikan rutinitas harian karena terlalu terpacu pada penggunaan *gadget*. Salah satu faktor yang memicu kecanduan *gadget* pada anak adalah kurangnya perhatian dari orang tua, yang mungkin sudah terbiasa memberikan kebebasan tanpa pengawasan yang memadai. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anak, sehingga penggunaannya dapat dikontrol dengan baik (Puji Asmaul Chusna, 2017).

Untuk mengatasi masalah di atas, Ariston menyarankan agar peran orang tua dalam keluarga perlu untuk lebih memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak saat di rumah dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain di luar rumah, diajak untuk lebih beraktivitas

misalnya olahraga, bermain musik, dan bersosialisasi dengan teman sebayanya (Ariston et al., 2018). Fitriana mengatakan, peran orang tua sangat penting dalam mendidik anak agar tidak terjerumus dalam penyalahgunaan *gadget*. Hal ini dapat dicapai melalui komunikasi yang baik dengan anak, memberikan waktu luang untuk mendengarkan cerita mereka, dan menyediakan kegiatan yang membangun karakter anak. Orang tua juga memiliki tanggung jawab untuk memberikan arahan positif, membimbing anak saat mengerjakan tugas, dan menciptakan suasana di mana anak merasa lebih nyaman bersama keluarga daripada di luar keluarga (Fitriana et al., 2021). Ruli juga mengatakan bahwa peran orang tua dalam keluarga sangat penting karena mereka merupakan unit pertama dan institusi pertama dalam masyarakat. Dalam lingkungan keluarga, individu mengalami perkembangan awal dan mulai berinteraksi, memperoleh pengetahuan, keterampilan, minat, dan sikap dalam kehidupan. Menurut Efrianus, peran orang tua menjadi sangat signifikan karena sebagian besar waktu anak dihabiskan dalam lingkungan keluarga, terutama bagi anak yang masih di bawah pengasuhan atau anak usia sekolah dasar (Ruli, 2020). Oleh karena itu, peran orang tua memiliki dampak besar dalam membentuk sikap dan perkembangan anak.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengulas permasalahan tersebut, terutama dalam konteks penanganan penyalahgunaan gadget di lingkungan keluarga Kristen. Salah satu studi yang relevan adalah karya yang dilakukan oleh Saputra et al., yang menyoroti peran signifikan Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam membantu individu memperoleh kedewasaan iman yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan teknologi secara kritis dan kreatif (Saputra & Serdianus, 2022) Tafonao juga mengatakan, salah satu peran PAK dalam keluarga saat ini adalah mengupayakan kerjasama ayah dan ibu dalam mendidik anak serta menciptakan keharmonisan dalam keluarga (Tafonao, 2018). Dari beragam pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua memiliki signifikansi yang besar dalam memberikan pengawasan serta mengendalikan penggunaan gadget pada remaja. Melalui bimbingan dan pengawasan yang tepat dari orang tua, remaja memiliki peluang yang lebih besar untuk menghindari jatuh ke dalam pola penggunaan gadget yang tidak sehat atau penyalahgunaan *gadget* secara berlebihan.

Dengan demikian, untuk menjawab persoalan di atas, maka penelitian ini akan berfokus tentang bagaimana PAK dalam keluarga untuk mengantisipasi dampak negatif penggunaan

gadget terhadap anak remaja? Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kesadaran orang tua dalam memberikan *gadget* kepada remaja dengan pertimbangan yang lebih matang. Orang tua diharapkan dapat memberikan perhatian yang lebih intensif kepada anak, dengan fokus pada pengajaran nilai-nilai keagamaan untuk mencegah anak terjerumus ke perilaku yang tidak diinginkan. Melalui penelitian ini, diharapkan orang tua juga dapat memahami betapa pentingnya perhatian dari keluarga dalam mendukung pertumbuhan anak.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam tulisan ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan kepustakaan. Metode penelitian kualitatif ditandai dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan konsep dari temuan fakta ke arah pembentukan teori ilmiah. Pendekatan kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur seperti jurnal, buku, internet, dan sumber-sumber lain yang memiliki akreditasi akademik yang dapat dipertanggungjawabkan (Zega et al., 2023).

Tahapan dalam proses penulisan artikel ini adalah penulis mengkaji, diantaranya sebagai berikut: *pertama*, Dampak Penggunaan *Gadget* di Kalangan Remaja, *kedua*, Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga, dan *ketiga*, Mengantisipasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* di Kalangan Remaja. Dalam memperoleh hasil, penelitian ini menggunakan literatur dari penelitian sebelumnya untuk mengumpulkan data yang relevan. Proses pengelolaan data melibatkan tiga tahap utama: reduksi data, klasifikasi, verifikasi, dan validasi data, dengan tujuan menemukan fakta dan hasil penelitian yang signifikan. Kesimpulan kemudian ditarik berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Penggunaan *Gadget* di Kalangan Remaja

Secara konvensional, *gadget* dipandang sebagai entitas elektronik yang menawarkan fungsionalitas spesifik dalam konteks perangkat teknologi (Jey & Mau, 2021). *Gadget* adalah perangkat modern yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi untuk mengakses berbagai jenis media seperti berita, jejaring sosial, hobi, dan hiburan (*The Effect of Use of Gadget in Life*,

2023.) *Gadget* memiliki definisi sebagai alat yang digunakan untuk mengakses atau menjalankan program tertentu yang menarik dan mendorong kreativitas. *Gadget* juga berfungsi sebagai alat komunikasi bagi semua kalangan, termasuk orang tua, remaja, dan anak-anak. Secara keseluruhan, *gadget* merupakan alat elektronik yang dapat dimiliki oleh siapa saja, terutama dengan kemunculan teknologi terbaru yang membuat kehidupan manusia menjadi lebih praktis, khususnya melalui ponsel dan *smartphone* untuk kegunaan sehari-hari. Dalam era serba online saat ini, kebutuhan akan internet semakin meningkat, menjadikannya lebih diperlukan dalam jumlah yang lebih besar (Sari et al., 2020).

Remaja dapat dianggap sebagai fase transisi kritis yang menandai peralihan dari masa anak-anak menuju kedewasaan. Proses ini melibatkan sejumlah perubahan signifikan yang bertujuan untuk mempersiapkan individu menghadapi tanggung jawab dewasa. Usia remaja sering dibagi menjadi tiga tahap: remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun). Definisi remaja juga bervariasi menurut lembaga dan organisasi, misalnya, *World Health Organization* (WHO) mendefinisikan remaja sebagai individu dalam rentang usia 12-24 tahun, sedangkan menurut definisi Menteri Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2010, remaja berusia antara 10-19 tahun. Dalam konteks penelitian ini, penekanan khusus diberikan pada kelompok usia 12-18 tahun, di mana terjadi perkembangan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Terutama pada fase awal remaja, penyesuaian sikap, nilai-nilai, dan minat terhadap hal-hal baru memiliki implikasi penting dalam proses perkembangan remaja (Juliani & Wulandari, 2022).

Ciri-ciri remaja menurut (Saputro, 2018) dapat diuraikan sebagai berikut: *Pertama*, masa remaja merupakan periode krusial yang ditandai oleh pertumbuhan fisik dan psikologis yang cepat, terutama pada awal masa remaja. Periode ini memiliki dampak yang signifikan baik secara langsung maupun dalam jangka panjang terhadap individu. *Kedua*, masa remaja merupakan tahap peralihan di mana individu tidak lagi dianggap sebagai anak-anak namun belum sepenuhnya dewasa. Remaja sering kali diberikan tantangan untuk bertindak dan berpikir lebih dewasa, meskipun mereka masih berada dalam proses pembentukan identitas dan nilai-nilai. *Ketiga*, masa remaja adalah periode transformasi di mana perubahan sikap dan perilaku beriringan dengan perubahan fisik yang terjadi selama masa ini. Perubahan ini sering kali menuntut penyesuaian yang kompleks dari individu terhadap lingkungan dan tuntutan

sosial yang baru. *Keempat*, masa remaja sering kali dianggap sebagai masa yang penuh dengan masalah, di mana setiap tahap perkembangan memiliki tantangannya sendiri. Masalah yang muncul selama masa remaja cenderung sulit diatasi, baik oleh remaja laki-laki maupun perempuan, karena kompleksitasnya serta perubahan yang terjadi secara cepat dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Kelima, masa remaja merupakan fase di mana individu mencari identitas mereka. Pada tahap-tahap awal masa remaja, penting bagi remaja, baik laki-laki maupun perempuan, untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sebaya mereka. *Keenam*, masa remaja sering kali dianggap sebagai periode yang menimbulkan ketakutan. Stereotip budaya menggambarkan remaja sebagai individu yang cenderung melakukan segala sesuatu secara mandiri atau bersikap "semau gue," yang sering dianggap tidak dapat dipercaya dan rentan melakukan perilaku yang merusak. *Ketujuh*, masa remaja juga dianggap sebagai ambang dewasa, di mana remaja mulai merasa gelisah untuk meninggalkan stereotip remaja dan memberikan kesan bahwa mereka hampir dewasa. Meskipun demikian, berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa belum cukup untuk mencapai kematangan yang sebenarnya.

Dalam era teknologi yang pesat saat ini, masalah yang dihadapi oleh anak remaja seringkali terkait dengan penyalahgunaan *gadget*. Sebagian besar anak dan remaja menjadi pengguna media digital, terutama melalui penggunaan *gadget*. Anak remaja yang sudah memiliki *gadget* cenderung kurang berinteraksi sosial dan kurang memperlihatkan sikap santun terhadap lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu terikat dengan *gadget*, tanpa memperhatikan situasi dan kondisi di sekitarnya (Jey & Mau, 2021). Anak yang telah terbiasa bermain *gadget* dapat menunjukkan reaksi negatif jika diambil *gadget*nya, bahkan hingga bersikap marah atau melawan, seperti yang diungkapkan oleh Nugroho dalam tulisan Febriani. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, dan tanpa disadari, terlalu lama menatap layar *gadget* dapat berdampak buruk pada kesehatan (Saniyyah et al., 2021). Meskipun pengenalan *gadget* pada anak memiliki manfaat, terdapat perluasan kehati-hatian karena *gadget* tidak hanya membawa dampak negatif, tetapi juga dampak positif. Pemahaman dan penggunaan yang bijak perlu diterapkan agar manfaat positif dari *gadget* dapat diperoleh tanpa mengorbankan aspek-aspek negatif yang mungkin timbul akibat penyalahgunaan (Febriani et al., 2023).

Adapun beberapa contoh dampak positif pada *gadget* (Zega, 2021b), antara lain: Secara umum, dampak positif dari penggunaan *gadget* yang dapat diketahui, antara lain: *Pertama*, cara manusia berkomunikasi semakin maju. Dulu, orang berkomunikasi melalui pikiran dan surat pos, tapi sekarang dengan *handphone*, kita bisa berkomunikasi dengan cepat dan mudah. *Kedua*, *gadget* sosial punya banyak fitur dan aplikasi yang memungkinkan kita berbagi berita dan cerita. Ini bisa membantu kita menjalin hubungan dengan teman dan keluarga tanpa harus bertemu langsung. *Ketiga*, pendidikan juga ikut berkembang. Sekarang, belajar tidak hanya dari buku, tapi juga dari *gadget*. Ini memudahkan akses kita ke berbagai jenis ilmu pengetahuan tanpa harus pergi jauh-jauh ke perpustakaan.

Selain itu, adapun beberapa contoh dampak positif pada *gadget* (Jey & Mau, 2021), antara lain: *Pertama*, anak memiliki akses yang luas terhadap pengetahuan melalui penggunaan *gadget* karena sifatnya yang tidak terbatas dalam mencari informasi, dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. *Kedua*, penggunaan *gadget* dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena menyajikan materi pembelajaran secara visual yang menarik, termasuk gambar hidup, warna-warni, dan karakter kartun yang disukai, yang mampu memicu kegembiraan pada anak. *Ketiga*, belajar melalui *gadget* mempermudah pemahaman materi pelajaran karena memberikan akses kepada contoh konkret yang dapat dihadapi oleh anak, bukan hanya secara teoretis. Sebagai contoh, melalui video pembelajaran, anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap perilaku sopan santun, saling menghargai, tolong-menolong, dan memaafkan dalam konteks nyata.

Sementara dampak negative *gadget* pada anak: *Pertama*, penggunaan *gadget* menyebabkan pemborosan waktu karena anak-anak cenderung lupa waktu saat terlalu asik bermain *gadget*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas yang mendukung perkembangan mereka terbuang percuma. *Kedua*, terlalu lama terpapar dengan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari dapat menghambat perkembangan otak anak. Hal ini dapat menyebabkan gangguan dalam kemampuan berkomunikasi, seperti kesulitan dalam berbicara dan ekspresi pikiran. *Ketiga*, banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak dapat menyebabkan kekurangan nilai-nilai normatif, edukasi, dan agama. *Keempat*, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan, terutama pada kesehatan mata. Selain itu, kebiasaan menggunakan *gadget* juga dapat mengurangi minat baca anak karena

lebih terbiasa dengan objek visual dan bergerak. *Kelima*, ketergantungan pada gadget dapat mengurangi minat anak pada aktivitas bermain atau kegiatan lainnya, yang kemudian dapat menyebabkan perilaku individualistis atau menyendiri.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah fase transisi dari masa anak-anak menuju dewasa, yang mencakup perubahan biologis, psikologis, dan sosial. Selama masa ini, remaja mulai mengenal dan terlibat dengan teknologi, seperti *gadget*. *Gadget* tidak hanya berdampak negatif tetapi berdampak positif juga bagi orang yang menggunakannya dengan baik. (Mahmudah, 2021) mengatakan, remaja dapat menyalahgunakan *gadget* apabila tidak ada yang mengawasinya. Menurut Febriani (Febriani et al., 2023) peran orang tua dalam mengelola penggunaan gadget menjadi krusial untuk mencegah dampak negatif yang mungkin timbul. Mereka menegaskan bahwa pendidikan keluarga memiliki peran penting dalam mengantisipasi dampak buruk dari penggunaan gadget. Oleh karena itu, implementasi pendidikan Kristen dalam lingkungan keluarga dianggap perlu sebagai upaya untuk mengajarkan nilai-nilai spiritual kepada anak-anak, sehingga mereka dapat menghindari dampak negatif, khususnya terkait penggunaan teknologi.

Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga (PAK Keluarga)

Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah pelayanan yang memberikan pengajaran berdasarkan ajaran Alkitab kepada peserta didik dengan tujuan mengembangkan pertumbuhan spiritual yang baik, sehingga mereka dapat menunjukkan karakter hidup yang sesuai dengan ajaran iman Kristen (Zega, 2021a). Adapun tujuan PAK menurut para ahli yang di ringkas dari artikel jurnal yang di tulis oleh (Tafonao, 2018) mengenai Tujuan PAK, antara lain: *Pertama*, Hironimus menguraikan bahwa esensi Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah untuk merangsang proses pembentukan jiwa menuju kedekatan dengan Tuhan, sehingga individu dapat menginternalisasi nilai-nilai spiritualitas yang mengarah pada kedewasaan rohani. *Kedua*, Agustinus menyampaikan bahwa Pendidikan Agama Kristen (PAK) bertujuan untuk membimbing individu dalam menjalani kehidupan yang mencerminkan ajaran agama, yang pada akhirnya mempersiapkan mereka menjadi individu yang berada dalam kesetiaan dan ketaatan kepada Tuhan. *Ketiga*, Martin Luther menyoroti bahwa Pendidikan Agama Kristen (PAK) memiliki tujuan untuk mengajarkan kesadaran akan dosa dan keberadaan penebusan

melalui Yesus Kristus, serta membawa sukacita dalam pemahaman akan anugerah dan kelepasan dari hukuman dosa. Keempat, John Calvin menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Kristen (PAK) dimaksudkan untuk memberdayakan jemaat gereja dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip Alkitab dengan bijaksana, dibimbing oleh Roh Kudus, sehingga mereka dapat melaksanakan pelayanan gereja secara efektif dan bersyukur atas anugerah penebusan yang diberikan melalui pengorbanan Yesus Kristus. Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga adalah Pendidikan yang sangat penting, sebab PAK adalah Pendidikan yang memberikan landasan iman Kristen kepada setiap orang (Zakaria, 2021). Keluarga adalah lembaga yang diterapkan Allah di bumi. Allah mendirikan keluarga agar anak belajar dari orang tua. Allah mentabiskan pernikahan dan keluarga sebagai bangunan dasar masyarakat. Tidak ada tempat yang lebih baik untuk menumbuhkan iman, dan menaburkan nilai-nilai Kristiani selain keluarga. Pendidikan agama Kristen harus mengajarkan tentang kehidupan yang nyata kepada anak, agar mengerti tentang tujuan hidup (Tafonao, 2018). Artinya Pendidikan dalam keluarga itu penting untuk bisa menjadikan anak menjadi tumbuh dan berkembang dalam kristus sehingga anak jauh dari hal yang tidak baik terlebih dalam penyalagunaan *gadget* dan yang paling berperan dalam hal tersebut yaitu orang tua. Peran orang tua dalam pendidikan anak yaitu mengajarkan anak untuk melakukan ibadah, dan mengajarkan anak untuk mengikuti kegiatan yang positif (Ruli, 2020).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Kristen memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan anak-anak. Penting untuk mengajarkan nilai-nilai agama Kristen di lingkungan keluarga, sekolah, tempat ibadah, dan masyarakat. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, mampu mengatasi berbagai masalah secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget*. Peran orang tua sangat krusial dalam menyelenggarakan pendidikan agama ini. (Sutriyanti, 2016) menjelaskan, sebelum anak mengenal masyarakat secara luas dan mendapatkan bimbingan dari sekolah, pengaruh terbesar terjadi di keluarga. Lingkungan di mana seorang anak belajar dan karakternya terbentuk pertama kali adalah dalam keluarga. Jika sikap anak tidak baik, hal ini dapat mencerminkan kualitas pendidikan dalam keluarga. Oleh karena itu, peran orang tua, yang terdiri dari ayah dan ibu dalam perkawinan yang sah, sangat krusial. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing

anak-anak mereka menuju tahapan perkembangan tertentu yang mempersiapkan mereka untuk kehidupan bermasyarakat. Karakter anak terbentuk melalui bimbingan dan ajaran yang diberikan oleh orang tua. Oleh karena itu, pendidikan dan bimbingan yang baik dari orang tua, mulai dari usia dini hingga remaja, memiliki dampak signifikan pada masa depan anak-anak. Dengan demikian, peran orang tua memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan mempersiapkan anak-anak untuk masa depan mereka.

Mengantisipasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja

Untuk mengatasi konsekuensi buruk dari penggunaan gadget pada anak, disarankan agar orang tua memiliki kapasitas untuk memberikan pendidikan dan arahan kepada anak-anak sejak dini dengan menunjukkan sikap dan perilaku yang menjadi teladan bagi mereka. (Hidayatuladkia et al., 2021). Hal ini berarti bahwa proses pengajaran oleh orang tua seharusnya dimulai sejak usia dini, dengan fokus pada tugas mendidik, membimbing, mengajar, dan memberikan contoh yang positif kepada anak-anak. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat tumbuh dan berkembang tanpa kesalahan dalam interaksi sosial. Selain itu, orang tua juga diharapkan dapat melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* oleh anak-anak, dengan menghindari memberikan *gadget* secara sembarangan.

Peran Pendidikan Agama Kristen dalam mengantisipasi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada anak memegang peranan yang sangat signifikan. Orang tua dipandang memiliki tanggung jawab penting untuk menyampaikan nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam Firman Tuhan, memperkenalkan praktik ibadah kepada anak-anak, dan memberikan pedoman yang tepat mengenai penggunaan *gadget* dengan penuh kedisiplinan. Pendampingan yang dilakukan oleh orang tua dalam penggunaan gadget oleh anak-anak haruslah mencakup pengawasan yang cermat terhadap konten-konten yang diakses. Selain itu, dialog terbuka antara orang tua dan anak mengenai konten dan penggunaan gadget juga dianggap sebagai strategi yang sangat esensial dalam upaya mengarahkan penggunaan gadget yang sehat dan bermanfaat bagi anak-anak.

Menurut (Sihotang et al., 2021) ada beberapa cara untuk mengatasi dan mengontrol penggunaan *gadget* pada anak melibatkan tindakan konkret, antara lain: pertama, menghindari pemasangan perangkat elektronik; kedua, menciptakan aturan yang disepakati bersama dengan

anak, termasuk pembatasan waktu penggunaan *gadget*; ketiga, orang tua harus aktif mengawasi dan memperhatikan aktivitas anak, khususnya terkait dengan game dan film yang mereka akses; keempat, kontrol yang selektif terhadap fitur game melalui Play Store untuk menghindari dampak negatif pada karakter anak.

Ketidakpedulian dan ketidakresponsifan anak terhadap lingkungan dapat terjadi apabila orang tua tidak memberikan perhatian yang cukup (Supriyono, 2020). Permata Sari menyarankan bahwa pencegahan dampak negatif *gadget* pada anak dapat dilakukan dengan berkomunikasi secara langsung, melibatkan percakapan mengenai kegiatan sehari-hari anak di sekolah, interaksi dengan teman-temannya, dan memberikan pemahaman mengenai risiko kecanduan *gadget*. Dengan pendekatan ini, anak diharapkan dapat lebih berhati-hati dan mengurangi interaksi yang berlebihan dengan *gadget* (Sari et al., 2020). Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat sentral dalam mengantisipasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak. Dalam konteks ini, penulis menekankan bahwa pendekatan utama yang harus dilakukan oleh orang tua adalah memberikan pengajaran mengenai Firman Tuhan.

Tugas utama mengajarkan firman Tuhan merupakan aspek yang tidak pernah diabaikan oleh orang tua Yahudi. Mereka menetapkan pola perilaku yang konsisten dan terjadwal, dengan mempersembahkan waktu secara rutin untuk menyampaikan kebenaran-kebenaran dalam firman Tuhan kepada anggota keluarga, termasuk anak-anak, dalam setiap kesempatan yang ada (Sihombing & Sarungallo, 2019). Menurut Sitohang, sebagai orang tua dari remaja Kristen, kita perlu waspada terhadap perkembangan teknologi digital. Kita punya tanggung jawab besar untuk mengajarkan nilai-nilai Alkitab kepada keluarga kita agar anak-anak tidak terpengaruh buruk oleh penggunaan *gadget*. Beberapa langkah yang bisa dilakukan keluarga Kristen termasuk: Pertama, kita harus rutin membicarakan firman Tuhan kepada anak-anak kita, seperti yang disarankan dalam Ulangan 11:19. Orang tua harus membimbing anak-anak kita untuk dekat dengan Tuhan. Kedua, orang tua juga harus menjadi pendidik yang memberikan waktu, tempat, dan tanggung jawab dalam keluarga. Kita perlu memantau aktivitas anak-anak di luar sekolah dan menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas mereka di rumah. Ketiga, kita harus menerapkan disiplin kepada anak-anak sesuai dengan ajaran Alkitab, seperti yang dinyatakan dalam Amsal 3:11-12, 19:15, dan 22:15 (Sitohang et al., 2021).

Mengajarkan Firman Tuhan adalah tugas yang sangat penting bagi orang tua Yahudi. Mereka selalu meluangkan waktu dan kesempatan untuk mengajarkan kebenaran Firman Tuhan kepada anak-anak dan seluruh anggota keluarga secara teratur (Sihombing & Sarungallo, 2019). Oleh sebab itu, (Sihotang et al., 2021) mengatakan, sebagai orang tua dari remaja Kristen, perlu memiliki sikap yang kritis terhadap perkembangan era digital menjadi sangat penting. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk menanamkan prinsip-prinsip Alkitab sebagai landasan yang kuat bagi keluarga Kristen. Pendidikan agama Kristen kepada anak remaja harus diarahkan agar tidak terpengaruh oleh dampak negatif penggunaan *gadget*. Beberapa tindakan yang dapat dilakukan oleh keluarga Kristen melibatkan: pertama, mengajar dengan mengacu pada Ulangan 11:19, yang mengajarkan pentingnya berbicara tentang firman Tuhan setiap saat, baik di rumah, dalam perjalanan, ketika berbaring, maupun saat bangun. Orang tua berperan dan bertanggung jawab untuk membicarakan Firman Tuhan kepada anak-anaknya secara terus-menerus dan membimbing mereka agar memiliki persekutuan dengan Tuhan. Kedua, orang tua sebagai pendidik di dalam keluarga perlu menyediakan waktu dan tempat yang mendukung, memberikan tanggung jawab, memantau kegiatan anak di luar sekolah, dan menciptakan lingkungan rumah yang kondusif untuk mengembangkan kreativitas anak remaja. Ketiga, penerapan disiplin, sesuai dengan Amsal 3:11-12, 19:15, dan 22:15, yang menekankan pentingnya orang tua untuk mengajarkan disiplin kepada anak-anaknya.

(Gulo, 2017) menegaskan bahwa prinsip Pendidikan Agama Kristen dalam keluarga, berlandaskan pada Ulangan 6:4-13, mencakup empat aspek kunci: pertama, pada ayat 5, menekankan pentingnya "mengasihi Tuhan"; kedua, pada ayat 7, mengajarkan prinsip "berulang-ulang"; ketiga, pada ayat 12, menyoroti kegiatan "mengingat Tuhan"; dan keempat, pada ayat 13, menekankan perlunya "beribadah kepada Tuhan". Dengan demikian, dapat diakui bahwa pengajaran Firman Tuhan merupakan tugas mulia yang wajib dilakukan oleh setiap orang tua. Pengajaran ini melibatkan pendekatan berulang-ulang, beribadah kepada Tuhan dengan kesadaran dan penghargaan, serta mengingat Tuhan dalam segala aspek kehidupan. Hal ini penting agar karakter anak dapat terbentuk dengan baik, dan agar fokus anak tidak teralihkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Peran Pendidikan Agama Kristen dalam mengantisipasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak menjadi sangat penting. Orang tua harus mampu mengajarkan Firman

Tuhan, mengajak anak beribadah, dan mendisiplinkan anak dalam penggunaan *gadget* dengan mengontrol konten yang ada di dalamnya. Proses ini juga melibatkan diskusi aktif dengan anak, di mana pertanyaan dan jawaban mengenai isi *gadget* anak-anaknya menjadi bagian penting dari pembelajaran. Dengan demikian, melalui pengajaran agama Kristen, diharapkan anak dapat membangun karakter yang kuat dan tidak terlalu terfokus pada penggunaan *gadget* secara berlebihan.

Berikut beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk mendisiplinkan anak remaja dan meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget*: *Pertama*, memperhatikan remaja saat menggunakan *gadget*. Orang tua wajib memberikan perhatian saat anak remaja menggunakan *gadget*, sehingga dapat mengetahui aktivitas yang dilakukan anak. *Kedua*, membuat kesepakatan atau jadwal waktu penggunaan *gadget*. Orang tua perlu membuat kesepakatan atau jadwal waktu penggunaan *gadget* bersama anak remaja. Hal ini bertujuan untuk mengatur dan membatasi waktu yang dihabiskan untuk bermain *gadget*. *Ketiga*, menetapkan kesepakatan mengenai fitur atau program yang digunakan. Orang tua sebaiknya membuat kesepakatan mengenai fitur atau program apa saja yang boleh digunakan saat anak remaja menggunakan *gadget*. *Keempat*, memberikan waktu untuk berbicara tentang hari-hari anak. Penting bagi orang tua untuk memberikan waktu kepada anak remaja untuk menceritakan pengalaman dan aktivitas harian mereka. Ini dapat membantu membangun hubungan komunikatif yang baik antara orang tua dan anak.

Kelima, penggunaan *gadget* orang tua. Orang tua sebaiknya tidak terus-menerus menggunakan *gadget* ketika berada di dekat anak. Sebaliknya, mereka harus menghabiskan waktu bersama anak, menciptakan kedekatan hubungan. *Keenam*, pengajaran firman Tuhan. Terus-menerus mengajarkan Firman Tuhan kepada anak merupakan langkah kunci. Membimbing anak untuk membangun persekutuan dengan Tuhan juga perlu menjadi fokus dalam pendidikan agama Kristen. Dengan demikian, orang tua sebagai pendidik dalam keluarga, harus menyediakan waktu, tempat, dan tanggung jawab. Ini melibatkan pemberian tugas di dalam keluarga, pengajaran disiplin, dan memberikan contoh keteladanan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui upaya ini, orang tua diharapkan dapat berhasil meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, mengurangi ketergantungan, dan mencegah kecanduan terhadap *gadget*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mengantisipasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak memiliki signifikansi yang sangat penting. Orang tua memegang peranan sentral sebagai figur terdekat bagi anak dalam mendapatkan pengetahuan dan pemahaman. Tindakan yang perlu dilakukan oleh orang tua mencakup beberapa aspek. Pertama, perlu memberikan perhatian saat remaja menggunakan *gadget*. Kedua, sebaiknya menetapkan kesepakatan atau jadwal waktu penggunaan *gadget* bersama anak. Ketiga, penting untuk menetapkan kesepakatan terkait fitur atau program yang diperbolehkan saat anak bermain *gadget*. Keempat, memberikan waktu kepada anak untuk berbagi pengalaman dan kegiatan mereka. Kelima, menyadari bahwa orang tua sebaiknya tidak terus-menerus menggunakan *gadget* ketika berada di dekat anak, melainkan memberikan fokus utama pada waktu dan perhatian kepada anak. Selain itu, kewajiban orang tua juga melibatkan pengajaran ajaran Tuhan secara berulang-ulang dan membimbing anak dalam membangun persekutuan dengan Tuhan. Melalui upaya ini, diharapkan orang tua dapat berhasil meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, mengurangi ketergantungan, dan mencegah kecanduan terhadap *gadget* dengan efektif.

REFERENSI

- Ariston, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan*. 1(2), 86–91.
- Febriani, I., Sumardi, L., Hadisaputra, S., & Muhaimi, L. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif *Gadget* Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 613–619. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V8i1b.1225>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/Psikoislamedia.V5i2.7898>
- Gulo, S. (2017). Prinsip Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Bagi Keluarga Banua Niha Keriso Protestan (Bnkp) Gunung Sitoli. *Jurnal Global Edukasi*, 3(3), 452–456.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 11 Tahun. 5(3), 363–372.
- Jey, G., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1),

- 99–110. <https://doi.org/10.51730/Ed.V5i1.70>
- Juliani, I. R., & Wulandari, I. S. M. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan Bsi*, 10(1), 30–40.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 79–84.
- Mahmudah, M. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok Sebagai Media Informasi Penyalahgunaan *Gadget* Dikalangan Anak Remaja. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(1), 27–33. <https://doi.org/10.52657/Jfk.V7i1.1271>
- Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan *Gadget*. *E-Journal Keperawatan*, 6(2), 1–8.
- Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life)*. (N.D.).
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 17(No 2), 318.
- Ruli, E. (2020). Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak. *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol.1(No.1), Hlm.145.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Saputra, T., & Serdianus, S. (2022). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Menjawab Tantangan Perkembangan Teknologi Di Era Posthuman. *Jurnal Gamaliel: Teologi Praktika*, 4(1), 44–61. <https://doi.org/10.38052/Gamaliel.V4i1.91>
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25. <https://doi.org/10.14421/Aplikasia.V17i1.1362>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi. *Ijip: Indonesian Journal Of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/Ijip.V2i2.267-289>
- Sihombing, R. U., & Sarungallo, R. R. (2019). Peranan Orang Tua Dalam Mendewasakan Iman Keluarga Kristen. *Journal Kerusso*, 4(1), 34–41. <https://doi.org/10.33856/Kerusso.V4i1.104>
- Sihotang, L., Gerrit, R., Kartika, E., & Novalina, M. (2021). Peran Orang Tua Mengatasi Dampak Negatif *Gadget* Pada Remaja Kristen. *Prosiding Stt Erikson-Tritt*, 1(1), 27–36.

<https://doi.org/10.53827/pros.v1i1.40>

- Supriyono, L. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menyikapi *Gadget* Dan Implikasinya Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(2), 159–166. <https://doi.org/10.23917/profetika.v2i2.13077>
- Sutriyanti, N. K. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Karakter Melalui Peran Orang Tua Dalam Keluarga. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i1.57>
- Tafonao, T. (2018). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Terhadap Prilaku Anak. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(No.2), 126.
- Zakaria, Z. (2021). Pengaruh Kompetensi Pemimpin Kristen Terhadap Efektivitas Pelayanan Gereja Kemah Injil Indonesia Daerah Melawi Hilir Kalimantan Barat. *Integritas: Jurnal Teologi*, 3(2), 174–189. <https://doi.org/10.47628/ijt.v3i2.71>
- Zega, Y. K. (2021a). Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga : Upaya Membangun Spiritualitas Remaja Generasi Z. *Jurnal Luxnos*, 7(1), 105–116. <https://doi.org/10.47304/jl.v7i1.145>
- Zega, Y. K. (2021b). Mentorship Gereja Dalam Membentuk Karakter Remaja Di Bnkp Jemaat Hiliomasio Medan. *Vox Dei: Jurnal Teologi Dan Pastoral*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.46408/vxd.v2i2.41>
- Zega, Y. K., Sulistiawati, H., Harefa, O., & Tetelepta, H. B. (2023). Mentransformasi Generasi Kepemimpinan Kristen Berlandaskan Teori Perkembangan Iman Karya James W. Fowler. *Jurnal Shanan*, 7(1), 1–18. <https://doi.org/10.33541/shanan.v7i1.4671>