

Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Remaja

by Andrika Telaumbanua

Submission date: 27-Aug-2024 10:43AM (UTC+0700)

Submission ID: 2438847887

File name: JBPAKK_VOL_2_NO.3_september_2024_hal_116-130.pdf (943.83K)

Word count: 5820

Character count: 36967



Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Remaja

Andrika Telaumbanua^{1*}, Afriani Damaris Purba², Piter Imanson Damanik³,
Elieser Marampa⁴

¹⁻⁴Sekolah Tinggi Teologi Ekumene, Indonesia

E-mail : ndktelaumbanua@gmail.com¹, damarisafriani@gmail.com², piterimanson@sttekumene.ac.id³,
esermarampa@sttekumene.ac.id⁴

Korespondensi Penulis: ndktelaumbanua@gmail.com*

Abstract.: *The role of Christian religious education teachers is crucial in guiding teenagers to use gadgets wisely and in line with Christian teachings. Uncontrollable use of gadgets can lead to addiction, which in turn can damage the understanding of Christian values and moral behavior of adolescents. The purpose of this study is to determine the role of Christian Religious Education Teachers in Preventing Gadget Addiction in Teenagers. The results of this study show that (1) Christian Religious Education teachers have a very important role in helping adolescents understand and overcome the problem of gadget addiction through moral and spiritual education based on biblical values. (2) Christian Religious Education teachers need to collaborate with parents in preventing and overcoming gadget addiction in adolescents (3) Christian Religious Education teachers, play a role in guiding adolescents in dealing with the use of gadgets wisely, as well as highlighting strategies that can be used to achieve this goal including effective communication. Thus, Christian Religious Education Teachers as a foundation in overcoming and building awareness of adolescents so that adolescents are not affected in the excessive use of gadgets.*

Keywords: Teenagers, Gadgets, Addiction, PAK Teachers

Abstrak: Peran guru pendidikan agama Kristen, sangat krusial dalam membimbing remaja agar menggunakan gadget secara bijaksana dan sejalan dengan ajaran agama Kristen. Penggunaan gadget yang tidak dapat terkendali dapat berdampak pada kecanduan, yang pada gilirannya dapat merusak pemahaman nilai-nilai agama Kristen dan perilaku moral remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Remaja. Adapun hasil dari kajian ini menunjukkan, bahwa (1) Guru Pendidikan Agama Kristen memiliki peran yang sangat penting dalam membantu remaja memahami dan mengatasi masalah kecanduan gadget melalui pendidikan moral dan spiritual berdasarkan nilai-nilai Alkitab. (2) Guru Pendidikan Agama Kristen perlu berkolaborasi dengan orang tua dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gadget pada remaja (3) Guru Pendidikan Agama Kristen, berperan membimbing remaja dalam menghadapi penggunaan gadget dengan bijak, serta menyoroti strategi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut termasuk komunikasi yang efektif. Dengan demikian Guru Pendidikan Agama Kristen sebagai peletak dasar dalam mengatasi dan membangun kesadaran remaja supaya remaja tidak terpengaruh dalam penggunaan gadget secara berlebihan.

Kata kunci: Remaja, Gadget, Kecanduan, Guru PAK

1. LATAR BELAKANG

Masa remaja merupakan fase yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, yang dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan selanjutnya. Hal ini, sejalan menurut pendapat Iredho menyatakan bahwa, Remaja merupakan harta yang sangat berharga di dalam suatu negara, yang dapat mempengaruhi adanya perkembangan, supaya terhindar dari ancaman di berbagai pihak (Iredho Fani Reza, 2016). Namun, seiring dengan perkembangannya, remaja sangat berpengaruh dengan hal-hal yang baru dan dapat dilihat dengan adanya perspektif mereka dalam menghadapi perkembangan dunia saat ini, yang dimana para remaja merespon

perkembangan dunia ini dengan adanya penyesuaian. Remaja dapat memiliki kepribadian yang tinggi ketika adanya pengaruh dari aspek-aspek yang lain (Jenny Gabriela, 2021). Dengan demikian, remaja seharusnya harus Peran seorang remaja bukan hanya sebatas usaha atau perjuangan. Hal ini sejalan menurut pendapat Yudhaswara, yang menyatakan bahwa perkembangan zaman sekarang, dapat mempengaruhi adanya peran remaja yang berasal dari era atau mendunia (Yudhaswara Januar Haryono, 2019). Negara Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki moral dan etika yang baik, dalam hal ini generasi muda sangat ikut berperan aktif dalam mengikuti gaya hidup tersebut. Masyarakat sangat berharap agar hal ini bisa diekspresikan oleh masing-masing remaja. Hal ini sejalan dengan pendapat Yunita mengungkapkan bahwa generasi muda seharusnya memiliki perilaku yang baik dalam menciptakan suatu keharmonisan didalam masyarakat, supaya bisa melihat moralitas dengan sederhana dan bisa memandang suatu perbuatan yang baik yang bisa mendukung kegiatan di dalam masyarakat (Yunita Dwi Setyaningsih, 2018). Kualitas para remaja sangat minim terutama dalam moral dan etika, hal ini disebabkan oleh penyalahgunaan teknologi (gadget). Hal yang senada menurut pendapat Yunardi, yang mengungkapkan bahwa gadget dapat memiliki konsekuensi negatif yang dapat dirasakan, seperti peningkatan kasus perilaku yang tidak terkontrol di kalangan remaja (Yunardi Kristian Zega, 2021). Oleh karena itu, seperti yang ditunjukkan di atas, dapat dilihat bahwa berbagai faktor dapat menyebabkan moral yang baik dijatuhkan oleh moral yang jahat.

Selain dari faktor masyarakat yang dapat merusak moral seorang remaja, ternyata adanya faktor lain yang dapat mempengaruhi kerusakan moral bagi seorang remaja, salah satunya yaitu rasa ingin tahu yang sering dilakukan oleh remaja. Rahmadani juga menjelaskan bahwa remaja memiliki kemampuan dalam meniru, dan adanya keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman dari berbagai rahasia (Ramadhani Suryaningsih 2021). Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang harus sehingga dapat memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan berbagai potensi. Adanya rasa ingin tahu yang dimiliki para remaja, dapat menyebabkan dampak negatif dan dampak positif. Hal sejalan yang diungkapkan Leafio, yang berpendapat bahwa dari berbagai informasi-informasi yang diketahui remaja, maka akan terus menerus remaja mencari apa yang ingin ditambah sebagai wawasan yang baru (Leafio Rinta, 2015). Rasa ingin tahu, pada remaja salah satu sifat alami yang penting untuk pengembangan wawasan, yang dimana rasa ingin tahu dapat mendorong remaja untuk menjelajahi dunia dan memberi dampak yang baik di dalam diri dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan data yang dirilis oleh (Bisnis Tekno), yang menyatakan bahwa jumlah pengguna gadget di Indonesia meningkat secara signifikan, pada awal 2024 sudah menyentuh angka 79,5%. Riset Asosiasi penyelenggara jaringan internet Indonesia (APJII) tahun 2024, juga menyatakan bahwa pada tahun 2023 lalu, masyarakat Indonesia yang sudah terkoneksi internet diperkirakan sekitar 215 juta jiwa, adanya peningkatan pada awal tahun 2024, yang dimana masyarakat Indonesia sudah terkoneksi internet sehingga adanya sekitar 221 jiwa yang sudah terkoneksi. Disini dapat dilihat bahwa, perkembangan teknologi sangat mempengaruhi penduduk Indonesia bahkan dunia. Lebih lanjut, dapat dilihat dari data yang dirilis Databoks tahun 2024, Laporan dari ⁷ We Are Social, pada Januari 2024 ada 185 juta individu pengguna internet di Indonesia, setara 66,5% dari total populasi nasional yang berjumlah 278,7 juta orang. Pengguna internet di Indonesia awal tahun ini tercatat bertambah sekitar 1,5 juta orang atau naik 0,8% dibanding Januari 2023 (*year-on-year/yoy*). Untuk itu, jumlah penggunaan gadget semakin meningkat khususnya di wilayah Indonesia.

Fenomena yang terjadi saat ini tentu dapat merusak gaya berpikir remaja. Hal ini sejalan menurut pendapat Victor, yang mengungkapkan bahwa teknologi dapat mematikan mental seorang remaja hal ini akan berakibat pada kehidupan sosialisasi dan moral remaja juga akan merosot (Viktor Deni Siregar, 2021). Penyalahgunaan gadget, dapat merusak akhlak seorang remaja. Hal ini sejalan menurut pendapat Nur, yang mengungkapkan bahwa gadget dapat merusak watak para remaja (Nur Hapipa Siregar, 2021) . Tentu dengan adanya Teknologi (gadget) dapat menyebabkan adanya dampak negatif yang dilakukan oleh remaja di dalam keluarga. Hal ini sejalan menurut pendapat Fitriana, yang mengungkapkan bahwa penggunaan *Gadget* secara berlebihan, dapat menjadikan remaja memiliki perasaan *Agitasi* (Fitriana, 2020). Gadget sangat mempengaruhi kehidupan remaja, sehingga dapat merusak kerangka berpikir remaja. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat adanya daya konsentrasi yang surut, sehingga dapat meningkatkan ketergantungan remaja (Jenny Gabriela, 2021). Remaja sangat sulit untuk memisahkan dirinya pada gadget, sehingga remaja menghabiskan waktunya untuk menonton, chat, mengedit (Muhimmatul Hasanah, 2017). Penyalahgunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan adanya gangguan dari rangsangan otak. Lydia mengungkapkan bahwa, akibat dari adanya game online dapat merusak kesehatan remaja (Lydia Mardison Putri, 2022). Ferdi mengungkapkan bahwa dalam penelitian data statistik deskriptif terdapat banyak remaja yang kecanduan dalam game online, sehingga jumlahnya mencapai (19%) remaja yang bermain game online selama 1-3/jam jika dilihat dari nilai rata-rata kecanduan game online sebesar 46,90 dan nilai rata-rata kualitas tidur sebesar 29,66 (Ferd Fauzi, 2024). Berdasarkan beberapa tantangan diatas, maka dapat dilihat secara garis besar bahwa adanya kecanduan

gadget pada remaja yang bisa memberi dampak negatif dalam lingkungan. Maka, persyaratan utama yang harus dipenuhi adalah setiap individu harus menjaga keseimbangan yang sehat antara penggunaan teknologi dan kehidupan nyata dan menghindari atau mengatasi kecanduan perangkat. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa masa perkembangan teknologi sekarang banyak merusak para remaja terutama dalam penggunaan gadget.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lamris, mengungkapkan bahwa orang tua harus berperan aktif dalam mencegah kecanduan gadget yang berlebihan pada remaja, sehingga adanya peraturan yang disetujui antara anak dan orang tua dalam penggunaan gadget (Lamris Sihotang, 2021). Penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada remaja akan menyebabkan kecanduan. Debi mengungkapkan bahwa, dalam mengatasi kecanduan *Gadget* bagi kalangan remaja, maka harus adanya *Behavior control* dalam diri remaja (Debi Angelina Br Barus, 2023). Banyak remaja sekarang yang berpengaruh terhadap lingkungan sekitar sehingga adanya pergaulan bebas pada remaja. Pentingnya kesadaran pada diri seorang remaja yang bisa mengubah prinsip dalam dirinya. Sejalan menurut pendapat Antung, yang mengungkapkan bahwa dalam menghadapi teknologi saat ini, harus seiring dengan sebuah keputusan yang ada pada remaja yang bisa menjadikan sebuah tindakan atau usaha (Antung Mas Farros Kholifah Nizar Kurniawan Ulil Amri, 2023). Tentu dalam hal ini, dapat memberi sebuah pembelajaran bagi seorang remaja, bahwa dalam kehidupan era globalisasi, perlu adanya inspirasi untuk memberi sebuah keputusan yang bisa menunjukkan adanya keharmonisan baik di dalam lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar. Rode juga mengungkapkan bahwa adanya penanganan dari orang tua, dan keputusan yang presisi dari pihak tertentu (Rode Rini, 2019). Dengan demikian, remaja berperan aktif dalam mengatasi kecanduan dari gadget yang bisa mematikan mental, dan gaya berpikir. Memperhatikan penelitian sebelumnya, bahwa untuk mengatasi kecanduan gadget pada remaja diperlukan peran aktif orang tua, adanya dukungan *behavior control* dalam diri remaja, serta diperlukan keputusan dan tindakan yang tegas dari diri remaja itu sendiri, sedangkan dalam penelitian saat ini akan lebih fokus untuk membahas peran guru pendidikan agama Kristen dalam mengatasi kecanduan gadget pada remaja.

Guru pendidikan agama Kristen, sangat penting untuk mengatasi kecanduan *Gadget* pada remaja. Fredrik, juga mengungkapkan bahwa adanya pengajaran firman Tuhan yang diajarkan oleh guru pendidikan agama Kristen, sebagai teori belajar pendidikan agama Kristen (Fredik Melkias Boiliu, 2020). Selain itu, guru pendidikan agama Kristen juga mengajarkan apa yang dialami siswa saat itu yang akan berdampak besar pada apa yang diajarkan oleh guru pendidikan agama Kristen di sekolah, sehingga tujuan pendidikan agama Kristen tidak tercapai. Hal ini sejalan menurut pendapat Yesa, yang mengungkapkan bahwa perlu adanya pengajaran

tentang nilai-nilai yang harus diterapkan siswa agar mereka menjadi orang yang benar-benar percaya kepada Yesus (Yesa Cinta, 2023). Guru pendidikan agama Kristen, juga dapat mengadakan diskusi terbuka tentang efek negatif kecanduan perangkat dari perspektif Kristen dan sekuler. Djoys juga mengungkapkan bahwa, guru agama kristen harus membantu siswa mereka, baik yang sudah kecanduan teknologi maupun yang belum, menggunakan teknologi sesuai kebutuhan (Djoys Anneke Rantung, 2020). Selain memperingatkan tentang bahaya kecanduan gadget, guru pendidikan agama Kristen juga dapat membantu remaja dalam mengembangkan minat atau keterampilan alternatif yang dapat mengurangi ketergantungan pada gadget. Ilham juga pernah melakukan penelitian, yang mengungkapkan bahwa guru pendidikan agama Kristen dapat berperan dalam membatasi penggunaan gadget pada anak-anak dan remaja, serta memberikan alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat seperti olahraga atau kegiatan sosial yang dapat meningkatkan keterampilan interpersonal (Ilham Kamaruddin, 2023). Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran guru pendidikan agama Kristen dalam mengatasi kecanduan gadget pada remaja.

2. METODE PENELITIAN

Dalam memperoleh berbagai data, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif dan kajian pustaka (literatur), di mana peneliti mengumpulkan data melalui berbagai sumber seperti artikel jurnal, buku dan internet sebagai sumber pendukungnya. Peneliti yang dilakukan menjelaskan berbagai fenomena masa lampau yang terus terjadi hingga sampai masa kini. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggunakan hasil literatur yang telah diterbitkan sebelumnya. Untuk mencapai tujuan ini, penulis mulai mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, termasuk buku cetak, artikel jurnal, dan buku yang berkaitan dengan subjek penelitian. Selanjutnya, data pustaka dibaca dan dipilih, dan informasi penting untuk dikutip dicatat. Selanjutnya, hasil penelitian dipelajari dan digunakan untuk menyelesaikan masalah penelitian. Proses mengatasi tantangan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dikenal sebagai penyelesaian masalah (Tina Sri Sumartini, 2016). Penelitian ini dinantikan untuk dapat mengatasi adanya kecanduan gadget pada remaja.

Dalam pencarian di berbagai sumber, maka betapa pentingnya dalam mengatasi kecanduan gadget yang menyebabkan adanya ketidaksesuaian moral para remaja. Seperti yang tercantum pada pasal 31 yang dimana dalam ayat (2) menyatakan bahwa orang tua, keluarga, dan masyarakat bertanggung jawab untuk melindungi anak dari dampak negatif informasi dan komunikasi. Tentu dalam mengatasi kecanduan perangkat elektronik pada remaja sangat penting karena dapat berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk

kesehatan fisik, mental, sosial, dan emosional. Namun, dengan usaha yang sungguh-sungguh dan komitmen dari semua pihak, kecanduan gadget pada remaja dapat diatasi dan digantikan dengan kebiasaan yang lebih sehat dan bermanfaat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan Gadget

Kecanduan adalah sesuatu hal yang merujuk pada keadaan di mana seseorang kehilangan kendali atas perilaku atau substansi tertentu dan menjadi tergantung padanya secara fisik atau emosional. Mariatul juga menyatakan, bahwa kecanduan dapat disebut sebagai sifat atau tindakan seseorang yang bergantung pada sesuatu yang disukainya (Maryatul Kibtiyah, 2023). Hal ini bisa berlaku untuk berbagai hal, mulai dari penggunaan media sosial (Gadget) dll. Gejala kecanduan termasuk keinginan yang kuat untuk menggunakan substansi tersebut dan sulit untuk mengendalikannya, ketidakmampuan untuk menghentikan atau mengurangi penggunaan meskipun menyadari efek negatifnya, dan gejala penarikan saat tidak melakukan perilaku atau penggunaan substansi tersebut. Hal ini senada dengan pendapat dari Adinda, yang mengungkapkan bahwa kecanduan internet dapat memberi gangguan psikologis baru yang ditandai dengan keinginan atau ketergantungan yang kuat terhadap internet (Adinda Untsa Naylul., 2023). Ini bisa menjadi masalah serius karena dapat mengganggu kehidupan sehari-hari seseorang, termasuk hubungan interpersonal, pekerjaan, dan kesehatan secara keseluruhan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter atau watak adalah sifat batin yang mempengaruhi segenap pikiran, perilaku, budi pekerti, dan tabiat yang dimiliki manusia atau makhluk hidup lainnya. Degradasi moral/penurunan karakter remaja, karena pengaruh Gadget dapat ditemukan mulai dari kasus yang paling sederhana yaitu budaya menyontek dan copy paste yang mengikis karakter jujur, mandiri, tanggung jawab dan malu sehingga hilangnya karakter malu di media sosial (medsos). Widayani juga mengungkapkan bahwa kecanduan perangkat pada perilaku sehari-hari remaja, termasuk penurunan minat dan disiplin dalam belajar, gangguan emosi dan perilaku, dan penurunan kemampuan bersosialisasi (Sri Widayani, 2020). Hal ini, menyangkut tentang kecanduan yang dapat mempengaruhi sifat dan karakter remaja.

Kecanduan Gadget telah menjadi fenomena yang marak di kalangan remaja dan berdampak negatif pada kesehatan fisik, mental, dan sosial mereka. Berdasarkan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Komunikasi (ITE), yang menyatakan bahwa dalam menindak lanjuti pelaku penyebaran konten negatif yang dapat membahayakan anak, seperti konten pornografi, kekerasan, dan kebencian. Oleh karena itu,

penting untuk melakukan upaya sistematis dan berkelanjutan untuk mengatasi kecanduan ini. Penting untuk diingat bahwa memerangi kecanduan perangkat membutuhkan waktu dan upaya kolektif. Menetapkan batasan yang jelas dan konsisten dalam penegakkan aturan serta menjalin komunikasi yang terbuka dan mendukung adalah penting. Hal ini sejalan menurut pendapat Jihan, yang mengungkapkan bahwa komunikasi yang efektif membutuhkan lingkungan sosial yang mendukung, tidak ada gangguan antara komunikator dan komunikan, dan media atau sarana komunikasi yang saling berkaitan (Jihan Afizha, 2021). Komunikasi dapat menjalankan berbagai tugas untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan atau ditetapkan sebelumnya.

Adanya komunikasi atau kerjasama dari pihak orang tua dan anak, harus dengan memiliki keharusan yang dapat memberikan pemahaman dan perspektif yang membangun. Penggunaan gadget secara berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku remaja dalam kesehariannya, remaja yang cenderung terus menerus menggunakan teknologi gadget tersebut. Berdasarkan KOMPAS, yang menyatakan bahwa pengguna internet yang berlebihan di Indonesia pada awal 2024 ini dilaporkan mencapai 221,5 juta jiwa atau tepatnya 221.563.479 jiwa. Dari jumlah tersebut, Generasi Z (kelahiran 1997-2012 berusia 12-27 tahun) menjadi kelompok usia yang paling banyak terkoneksi internet. Rudy, juga mengungkapkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan internet, yang dapat menyebabkan efek negatif atau gejala penyalahgunaan (Rudy Gunawan, 2020). Gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh remaja dalam aktivitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini remaja lebih sering bermain gadget daripada belajar apalagi untuk masuk ke ranah pesantren, hal ini sangatlah penting agar orang tua bisa mengawasi dan membujuk anak remajanya untuk beribadah atau belajar di pesantren, dan remaja juga kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Remaja

Berbicara mengenai peran guru pendidikan agama Kristen dalam mencegah adanya kecanduan gadget pada remaja, perlu adanya dorongan yang sangat kuat yang dilakukan guru PAK terhadap remaja. Peran guru pendidikan agama Kristen dalam mencegah adanya hal ini, sangat penting dan strategis. Upaya guru pendidikan agama Kristen untuk mencegah remaja di era digital menggunakan elektronik yang berlebihan sangat penting dan tepat. Ini karena peran orang tua dalam mengajar, mendidik, dan mendampingi anak dalam penggunaan elektronik, akan mengarahkan anak untuk menggunakan elektronik dengan arahan dan kontrol orang tua, sehingga dampak negatif dari penggunaan elektronik yang berlebihan akan dikurangi. Aviva juga, menyatakan bahwa kerja sama antara guru dan orang tua sangat penting karena guru tidak dapat memantau kegiatan siswa di rumah, sedangkan orang tua diharapkan untuk mengawasi

dan mengingatkan anak-anaknya (Luluk Aviva, 2022). Dalam hal ini, keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi pendidikan agama Kristen. Keluarga dikatakan sebagai tempat pertama dan utama bagi guru pendidikan agama Kristen dikarenakan orang tua sangat penting untuk mengasuh anak-anaknya dalam segala hal. Sangat penting bagi guru Kristen untuk mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan oleh remaja. Dalam hal ini, guru memiliki otoritas untuk mengajar, membimbing, dan mengarahkan siswa atau anak-anak dalam penggunaan gadget sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat Rosa, yang mengungkapkan bahwa, guru pendidikan agama Kristen dapat mempengaruhi jiwa dan karakter siswa (Rosa Indica Hama Purba, 2023). Guru pendidikan agama Kristen adalah pribadi yang bertanggung jawab untuk mengajar, membimbing, dan mengarahkan siswa atau anak-anak dalam penggunaan gadget sehingga mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakannya dan tidak terjerumus dalam penggunaan yang berlebihan.

Peran guru pendidikan agama Kristen sangat berguna dalam mengubah karakter dan perilaku remaja melalui peran guru yang efektif, remaja akan lebih dewasa dalam memahami cara menggunakan Gadget dengan cara yang baik dan benar. Dalam pendidikan agama Kristen, guru memiliki peran sebagai penafsir iman Kristen, gembala, pedoman dan pemimpin, dan penginjil. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rotua, menyatakan bahwa guru PAK mampu menjadi tokoh dan panutan bagi remaja dan masyarakatnya karena mereka mengajarkan iman (Rotua Samosir, 2019). Selain peran tersebut, guru Kristen juga bertugas sebagai pendidik, konselor, dan pendidik. Guru pendidikan agama harus mengajarkan anak-anak bagaimana menggunakan gadget yang baik dan benar, apa manfaatnya, tujuan, dan berapa lama menggunakannya. Fredrik, menyatakan bahwa tanggung jawab guru PAK cenderung membimbing dan mengarahkan remaja dalam penggunaan Gadget (Fredrik Melkias Boiliu, 2020). Guru Kristen juga harus mengajarkan anak-anak di sekolah tentang cara mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan. Dalam hal ini, guru PAK melakukan konseling pada anak-anak yang sudah candu gadget dan juga pada anak-anak yang belum candu sehingga mereka juga tidak kecanduan gadget atau menggunakan gadget secara berlebihan. Hal yang sejalan menurut pendapat Yesa, yang mengungkapkan bahwa guru Kristen berusaha untuk memberikan bimbingan kepada remaja, serta memberitahu mereka tentang penggunaan perangkat Gadget, secara baik dan benar (Yesa Cinta, 2023). Sebagai pendidik guru pendidikan agama Kristen harus mendidik anak-anak dengan cara memberikan disiplin dalam penggunaan gadget pada anak sehingga mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 41 Tahun 2010 tentang Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter,

menyatakan bahwa Peraturan ini memberikan panduan untuk mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah, termasuk integrasi nilai-nilai agama. Guru PAK dapat menggunakan kerangka kerja ini untuk memasukkan diskusi tentang penggunaan gawai yang bertanggung jawab ke dalam pelajaran mereka. Sesuai dengan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa Guru PAK dapat membantu remaja untuk mengembangkan keterampilan pengendalian diri dan disiplin diri dalam mengelola waktu mereka, termasuk mengurangi ketergantungan pada gadget. Dari uraian diatas, ¹⁶ maka dapat dikatakan bahwa peran guru pendidikan agama Kristen dapat memberikan nilai-nilai seperti berikut:

14

Guru Pendidikan Agama Kristen Menanamkan Nilai-Nilai Kristen Dalam Mencegah Kecanduan gadget

Dalam menggunakan cerita-cerita Alkitab sebagai sarana edukasi anti-kecanduan gadget dapat memberikan pelajaran moral yang kuat kepada remaja, memperkuat nilai-nilai seperti kemandirian, keseimbangan, dan pengendalian diri. Diana juga mengungkapkan bahwa, Kekristenan memiliki nilai-nilai moral yang sejalan dengan prinsip Alkitab (Ruat Diana, 2019). Cerita Alkitab dapat membantu mengatasi kecanduan gadget dengan beberapa cara. Cerita Alkitab dapat dijadikan sebagai contoh bagaimana manusia dapat mengatasi kecanduan dan ketergantungan pada teknologi. Misalnya, dalam cerita penciptaan, Allah menciptakan langit dan bumi dengan cara yang berbeda dari cara manusia biasanya menggunakan teknologi. Seperti dalam Efesus 5:15-16 mengungkapkan bahwa “Sebab itu, perhatikanlah baik-baik, bagaimana kamu hidup, janganlah seperti orang bodoh, tetapi seperti orang bijaksana. Manfaatkanlah waktu, karena hari-hari yang buruk”. Dalam ayat ini menekankan bahwa betapa pentingnya memanfaatkan waktu dengan baik. Hal yang sejalan menurut pendapat Daniel, yang menyatakan bahwa waktu yang bersiklus pada Alkitab cenderung terhadap siklus kehidupan manusia (Daniel Sutoyo, 2018). Dalam 1 Korintus 6:12, di ayat ini mengungkapkan bahwa, “Segala sesuatu boleh aku lakukan, tetapi tidak semuanya berguna; segala sesuatu boleh aku lakukan, tetapi aku tidak boleh dikuasai oleh sesuatupun”, dalam hal ini mengajarkan tentang keseimbangan dan pengendalian diri. Ketika seorang remaja mampu mengendalikan dirinya, maka dapat memiliki perilaku yang baik (Dr. Frans Pantan, 2019). Dalam 1 Korintus 10:23 “Segala sesuatu boleh dilakukan, tetapi tidaklah segala sesuatu berguna, segala sesuatu boleh kamu lakukan, tetapi tidaklah segala sesuatu mendatangkan kebaikan”, dalam ayat ini mengungkapkan bahwa, betapa pentingnya memilih tindakan yang memberikan manfaat dan membangun. Senada menurut pendapat dari Nita, yang mengungkapkan bahwa setiap ciptaan Tuhan maka harus memilih tindakan yang dapat membengun pekerjaan Tuhan (Nita Abia Salabai, 2022). Alkitab dapat membantu remaja memahami efek negatif penggunaan perangkat

elektronik secara berlebihan dan membangun sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi masalah tersebut. Dengan demikian, menggunakan Alkitab sebagai sarana edukasi anti-kecanduan perangkat elektronik dapat menawarkan solusi yang luas dan berkelanjutan untuk masalah kecanduan perangkat elektronik pada remaja.

Guru Pendidikan Agama Kristen Berkolaborasi Dengan Orang Tua Remaja

Guru pendidikan Agama Kristen, memiliki kompetensi sosial yakni berkomunikasi dengan orang tua remaja, sebab orang tua memiliki peran penting dalam mencegah kecanduan gadget pada remaja. Orang tua harus memberikan pola asuh yang baik kepada remaja (Sri Widayani, 2020). Sebab orang tua bertanggung jawab untuk menyediakan dan memberikan perangkat kepada anaknya. Orang tua harus memberikan perhatian kepada remaja dengan berkomunikasi dengan baik, untuk pencegahan kecanduan gadget terhadap remaja. Fitri juga mengungkapkan bahwa komunikasi yang baik antara orang tua dan anak akan mencegah anaknya terjebak dalam kecanduan gadget (Siti Maghfirah Fitri, 2022). Orang tua perlu berhati-hati dalam memberikan saran gadget pada remaja, karena itu dapat menjadi sarana mereka untuk mengetahui hal-hal yang baru yang membuat remaja rusak. Hal yang senada menurut pendapat Anizar, yang mengungkapkan bahwa orang tua harus memantau anaknya dalam setiap apa yang dilakukan anaknya melalui gadget tersebut (Anizar Ahmad, 2020). Untuk mencegah kecanduan gadget terhadap remaja, upaya yang dapat dilakukan oleh Guru Pendidikan Agama Kristen adalah menjalin komunikasi dan kerjasama dengan orang tua remaja. Guru Pendidikan Agama Kristen juga harus memberi pengertian bahwa orang tua perlu memberikan disiplin waktu bagi remaja untuk menggunakan gadget dengan cara membuat pengaturan gadget dalam waktu yang sudah ditentukan dengan persetujuan orang tua melalui family, supaya tidak memiliki banyak waktu untuk menggunakan gadget yang dapat mengakibatkan remaja terus menerus bermain dan menghabiskan waktunya untuk gadget. Farida juga mengungkapkan bahwa, orang tua perlu memberikan disiplin terhadap anaknya dalam menggunakan gadget (Farida Rohayani, 2020). Dapat dilakukan dengan cara orang tua dan Guru Pendidikan Agama Kristen, yang saling memiliki waktu untuk bertemu serta membawa remaja yang bermasalah dalam kecanduan gadget, dan kemudian diberikan penjelasan dan arahan kepada orang tua remaja bahwa orang tua sangat berperan penting dalam mengawasi anaknya selama di rumah.

Guru Pendidikan Agama Kristen Memberikan Sosialisasi Mengenai Penggunaan Gadget Pada Remaja

Sosialisasi yang dilakukan terhadap remaja bertujuan agar remaja memiliki pengertian yang benar mengenai pemakaian gadget. Hal ini juga dilakukan untuk membantu para pendidik agama Kristen mengurangi, menghindari, dan mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan. Yesa juga pernah melakukan penelitian, yang mengungkapkan bahwa Guru pendidikan agama Kristen berusaha untuk memberikan bimbingan atau konseling kepada remaja, memberitahu tentang penggunaan perangkat elektronik, membangun iman rohani dengan penjelasan tertentu, dan berbicara dengan orang tua remaja (Yesa Cinta, 2023). Apabila terdapat remaja yang kecanduan gadget, guru perlu memberikan informasi mengenai dampak-dampak negatif yang terjadi melalui media atau gambar yang dapat di share melalui grup kelas bahkan bisa melalui chat secara pribadi. Hal yang senada menurut pendapat Ester, yang mengungkapkan bahwa Guru Kristen memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan moral remaja dengan benar dan baik (Ester Nide, 2023). Guru pendidikan agama Kristen harus kreatif dengan menggunakan gadget untuk membuat karya-karya dan meningkatkan fungsinya dalam proses pembelajaran, sehingga mengurangi keinginan remaja untuk bermain gadget.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti memberikan kesimpulan sebagai berikut: (1) Guru Pendidikan Agama Kristen bertanggung jawab untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan prinsip-prinsip yang terkandung dalam Alkitab. Guru Pendidikan Agama Kristen harus memastikan bahwa remaja memahami pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita-cerita Alkitab, seperti kemandirian, keseimbangan, dan pengendalian diri. (2) Guru Pendidikan Agama Kristen perlu berkolaborasi dengan orang tua dalam memberikan disiplin waktu penggunaan gadget kepada anak (3) Guru Pendidikan Agama Kristen bertanggung jawab untuk menyampaikan informasi yang akurat dan benar mengenai pemakaian gadget kepada remaja. Dengan adanya peran Guru Pendidikan Agama Kristen, menjadi sangat penting dalam membantu remaja dalam memahami, menghindari, dan mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan, serta dapat membangun moral dan iman rohani remaja.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada lembaga serta dosen yang sudah membantu dan berkontribusi dalam menyelesaikan penulisan artikel jurnal.

DAFTAR REFERENSI

- Afizha, J. (2021). Penerapan komunikasi efektif 7C dalam pelayanan informasi publik oleh Kantor Pelayanan Kekayaan Negara dan Lelang Jakarta II, 3(3), Juli 2021.
- Ahmad, A. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, 5(2). Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:5elw1xvgr5ej:scholar.google.com/+Orang+Tua+Harus+Memantau+Remaja+Dalam+Menggunakan+Gadget&hl=id&as_sdt=0,5
- Arfandi, M. (2021). Guru sebagai model dan teladan dalam meningkatkan moralitas siswa. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:vZQy_2Qm6YEJ:scholar.google.com/+guru+adalah+seorang+teladan&hl=id&as_sdt=0,5
- Aviva, L. (2022). Upaya guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan, 4(1).
- Barus, D. A. B. (2023). Kontrol diri untuk mengurangi kecanduan gadget pada remaja, 2(3). Retrieved from <https://doi.org/10.2797/2127>
- Boiliu, F. M. (2020). Peran pendidikan agama Kristen di era digital sebagai upaya mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dalam keluarga di era disrupsi 4.0.
- Cinta, Y. (2023). *Discreet*. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:lrdw9x8cljUJ:scholar.google.com/+guru+pendidikan+agama+Kristen+ju+ga+mengajarkan+apa+yang+dialami+siswa+suapay+dapat+mengatasi+kecanduan+gedget+pada+remaja&hl=id&as_sdt=0,5
- Cinta, Y. (2023). *Discreet*. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:lrdw9x8cljUJ:scholar.google.com/+guru+pendidikan+agama+Kristen+ju+ga+mengajarkan+apa+yang+dialami+siswa+suapay+dapat+mengatasi+kecanduan+gedget+pada+remaja&hl=id&as_sdt=0,5
- Darianti. (2021). Strategi pendidikan agama Kristen dalam membentuk karakter remaja usia 12-15 tahun di era 4.0, 14(3), November, 202–211. <https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2>
- Fauzi, F. (2024). Hubungan kecanduan game online mobile legends bang-bang (MLBB) dengan sleep quality pada remaja, 4(1), 8041–8051.
- Fauzi, N. (2020). Dampak era globalisasi di pendidikan (pendidik dan peserta didik), 2(1), Juli, 24–36.
- Fitri, S. M. (2022). *Jurnal Perawi: Media Kajian Komunikasi Islam*. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Oodmwb84fmgj:scholar.google.com/+Orang+Tua+Harus+Berkomunikasi+Dengan+Remaja+Untuk+Mencegah+Kecanduan+Gadget&hl=id&as_sdt=0,5
- Fitriana. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga, 5(02).
- Gabriela, J. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan perilaku anak remaja masa kini, 5(1), Juni.

- Gunawan, R. (2020). Adiksi media sosial dan gadget bagi pengguna internet di Indonesia. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:X_6dBeXCaqIJ:scholar.google.com/+indonesia+yang+paling+banyak+kecanduan+gadget+khususnya+pada+remaja&hl=id&as_sdt=0,5
- Haryono, Y. J. (2019). Peran pemuda di era globalisasi.
- Hasanah, M. (2017). Tentang pengaruh gadget pada anak remaja.
- Kamaruddin, I. (2023). Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah, 06(01), September–Desember.
- Kholifah, A. M. F., Nizar, K., & Amri, U. (2023). Solusi gangguan smartphone addiction berdasarkan pendekatan psikologi Islam. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:KIAz4JnAfA4J:scholar.google.com/+kesadaran+remaja+untuk+mengatasi+adanya+kecanduan+gedget&hl=id&as_sdt=0,5
- Kibtiyah, M. (2023). Dampak kecanduan game online terhadap kesehatan mental remaja dan penanganannya dalam konseling Islam, 03(1).
- Kusuma Rini, M. (2020). Prevalensi dan dampak kecanduan gadget pada remaja: Literature review.
- Marpaung, J. R. (2018). *Jurnal KOPASTA*. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:lmvpmWKbjwJ:scholar.google.com/+gadget+menjadi+bagian+dari+gaya+hidup+modern&hl=id&as_sdt=0,5
- Mbeo, E. T. (2021). Pembinaan guru pendidikan agama Kristen dalam pendidikan karakter peserta didik di sekolah, 3(1), 17–29. <https://doi.org/10.55076/didache.v3i1.46>
- Nanggala, A. (2020). Peran generasi muda dalam era new normal. *Agust 2020*.
- Nide, E. (2023). Kontribusi pendidikan agama Kristen di era digital, 1(3), Juli. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v1i3.138>
- Nurtika, A. R. (2023). Dampak dari kurangnya resiliensi keluarga dalam penggunaan gadget pada masa perkembangan remaja, 3(1), Desember.
- Pantan, F. (2019). Pengaruh pelaksanaan pendidikan agama Kristen bagi anak usia 7-12 tahun terhadap perilaku disiplin anak di sekolah minggu. Retrieved from http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Xrb6ggkuqyaj:scholar.google.com/+Keseimbangan+Dan+Pengendalian+Diri+Sesuai+Dengan+Konteks+1+Korintus+6:12+Keseimbangan+Dan+Pengendalian+Diri&hl=id&as_sdt=0,5
- Pratama, A. (2023). Sosialisasi bahaya kecanduan gadget sebagai bentuk pemberdayaan siswa dalam membangun generasi digital yang sehat di SDN Karya U. Retrieved from http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ejGMKdJL9vAJ:scholar.google.com/+menggunakan+gedget+yang+bijaksana+dapat+mendukung+kegiatan&hl=id&as_sdt=0,5

- Puput Oktafia, D. (2021). Durasi penggunaan gadget terhadap personal sosial pada anak usia prasekolah: Literatur, 4(1).
- Purba, R. I. H. (2023). *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 12168. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ecfuaWrOgU0J:scholar.google.com/+guru+pendidikan+agama+kristen+adalah+pribadi+yang+bertanggung+jawab+untuk+mengajar,+dan+mengarahkan+kejala+yang+benar&hl=id&as_sdt=0.5
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Palangkaraya*. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:eENp5c7YLH0J:scholar.google.com/+Istilah+%22gadget%22+sering+digunakan+untuk+merujuk+pada+berbagai+jenis+perangkat+elektronik+kecil+dan+portabel+yang+dapat+melakukan+banyak+hal&hl=id&as_sdt=0.5
- Putri, L. M. (2022). Kesehatan mental remaja dalam penggunaan gadget.
- Rantung, D. A. (2020). Teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen yang antisipatif di era revolusi industri 4.0, 4(1), 93–107.
- Reza, I. F. (2016). Peran orang tua dalam penanggulangan penyalahgunaan narkoba pada generasi muda, 2(1), 40–49.
- Rini, R. (2019). Bentuk pendampingan pastoral untuk anak kecanduan gadget.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab problematika yang dihadapi anak usia dini di masa pandemi COVID-19, 14(1), 29–50. <https://doi.org/10.20414/qawwam.v14i1.2310>
- Salabai, N. A. (2022). Dasar membangun persekutuan Kristen menurut Rasul Paulus. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Q0v3UkCs6Rcj:scholar.google.com/+Memilih+Tindakan+Yang+Bai+Seperti+Dalam+Konteks+Alkitab+1+Korintus+10:23&hl=id&as_sdt=0,5
- Samosir, R. (2019). Guru pendidikan agama Kristen yang profesional. *P-ISSN: 2549-3043, E-ISSN: 2655-3201*. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:KxVKixcO3owJ:scholar.google.com/+Dalam+pendidikan+agama+Kristen,+guru+memiliki+peran+sebagai+penafsi+r+iman+Kristen,+gembala,+pedoman+dan+pemimpin,+dan+penginjil&hl=id&as_sdt=0.5
- Setyoningsih, Y. D. (2018). Tantangan konselor di era milenial dalam mencegah degradasi moral remaja.
- Sihotang, L. (2021). Peran orang tua mengatasi dampak negatif gadget pada remaja Kristen, 1(1), Agustus, 27–36.
- Siregar, N. H. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak remaja, 2, Mei, 152–158.
- Suryaningsih, R., & Yon, A. E. (2021). Pengaruh gadget bagi kemampuan bahasa anak usia dini, 5(2).

- Sutoyo, D. (2018). Kairos sebagai golden moment orang percaya. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:o0G1CCKi12cJ:scholar.google.com/+betapa+pentingnya+menggunakan+waktu+dengan+baik+seperti+dalam+konteks+kitab+efesus+5:15-16&hl=id&as_sdt=0,5
- Sutoyo, D. (2018). Kairos sebagai golden moment orang percaya. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:o0G1CCKi12cJ:scholar.google.com/+betapa+pentingnya+menggunakan+waktu+dengan+baik+seperti+dalam+konteks+kitab+efesus+5:15-16&hl=id&as_sdt=0,5
- Togatorop, K. (2020). Pengaruh peningkatan pendidikan agama Kristen terhadap spiritualitas remaja di era digital. *Providensi: Jurnal Pendidikan dan Teologi*, 3(1), Juni. Retrieved from https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Jqk3lxi2sgsj:scholar.google.com/+Mengajak+Remaja+Untuk+Dekat+Dengan+Tuhan+&hl=id&as_sdt=0,5
- Untsa Naylul, A. (2023). *BAB II kajian pustaka*. Retrieved from http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:00Ia5hjvVIJ:scholar.google.com/+kecanduan+adalah+sesuatu+hal+keinginan+yang+kuat+&hl=id&as_sdt=0,5
- Widayani, S. (2020). Pembentukan karakter remaja melalui pola asuh demokratis untuk mencegah kecanduan gadget di era revolusi industri 4.0.
- Widayani, S. (2020). Pembentukan karakter remaja melalui pola asuh demokratis untuk mencegah kecanduan gadget di era revolusi industri 4.0.
- Zega, Y. K. (2021). Pendidikan agama Kristen dalam keluarga: Upaya membangun spiritualitas remaja generasi Z, 7(1), Juni.

Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Remaja

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.ojs.sttrealbatam.ac.id Internet Source	5%
2	doaj.org Internet Source	2%
3	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	2%
4	journal.ummat.ac.id Internet Source	1%
5	btikp.babelprov.go.id Internet Source	1%
6	journal.aripafi.or.id Internet Source	1%
7	beta-databoks.katadata.co.id Internet Source	1%
8	Submitted to University of Mary Student Paper	1%
9	tekno.kompas.com Internet Source	1%

10	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1 %
11	jonedu.org Internet Source	1 %
12	ejournal.iaknkupang.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1 %
14	Sudiro Putra Sianipar. "Peran Guru PAK dan Orang Tua dalam Membentuk Kerohanian Siswa", Open Science Framework, 2022 Publication	1 %
15	repository.sttbi.ac.id Internet Source	1 %
16	www.grafiati.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On