SIKIP
Jurnal Pendidikan Agama Kristen
Volume 3, No 2, Agustus 2022 (129-138)
e-ISSN 2721-1622
Available at: *http://sttikat.ac.id/e-journal/index.php/sikip*

Dampak Adiksi Gadget terhadap Perkembangan Kerohanian Anak: Sebuah Studi Kasus pada Siswa Star Generation School, Manembo–Nembo, Bitung

Hizkia Elfran Mawey
Sekolah Tinggi Teologi Rumah Murid Kristus, Bitung
Correspondence email: hizkiaelfran@gmail.com

Abstract
The use of gadgets for early childhood development can significantly influence the growth and development of early childhood both physically and mentally. The impacts and influences that arise can be positive or negative influences on child development. Children used to gadgets will impact their thinking ability and creativity, damaging morals and religious values. Gadgets cause reduced social interaction between children and the surrounding environment, making children tend to be too lazy to move and rarely do activities; gadgets can also impact the development of speaking ability. In addition, using gadgets properly and correctly in early childhood can be a medium of stimulation that can optimize child development. Conversely, excessive and unsupervised use of gadgets will also harm children's spiritual development in the future.

Keywords: children's spiritual development; gadget addiction; Star Generation School

Abstrak
Penggunaan gadget bagi perkembangan anak usia dini dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi tumbuh kembang anak usia dini baik secara fisik maupun mentalnya. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan dapat berupa pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya, dapat berakibat pada kerusakan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motorik, gadget juga dapat memberikan dampak dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Selain itu, penggunaan gadget secara tepat dan benar oleh anak usia dini akan dapat menjadi suatu media stimulasi yang mampu mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Sebaliknya, pemakaian gadget yang secara berlebihan dan tanpa pengawasan juga akan berakibat buruk bagi perkembangan kerohanian anak dimasa mendatang.

Kata kunci: perkembangan rohani anak; kecanduan *gadget*; Star Generation School kognitif

CC BY SA

DOI: https://doi.org/10.52220/sikip.v3i1.53

Pendahuluan

Alkitab memberi petunjuk tentang kehadiran teknologi. Setidaknya kisah dalam Kejadian memberi informasi tentang teknologi yang sederhana terkait peristiwa air bah, "Buatlah bagimu sebuah bahtera dari kayu gofir; bahtera itu harus kau buat berpetak-petak dan harus kau tutup dengan pangkal dari luar dan dari dalam" (Kej. 6:14). Dunia saat ini sudah berkembang pesat, terutama di bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Banyak negara memanfaatkan pengetahuan untuk menciptakan teknologi yang sangat

canggih demi meningkatkan kesejahteraan hidup.[1] Gadget (gawai), yang merupakan salah satu bentuk teknologi yang sudah menjadi bagian kehidupan manusia posmodern saat ini, telah memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan dan gereja.

Salah satu jenis gawai adalah *smartphone*, yang sangat populer, yang merupakan transformasi hasil pengembangan dari telepon genggam (*handphone*) yang dianggap sudah sangat ketinggalan zaman. Dulunya, telepon genggam hanya dapat digunakan sebatas untuk mengirim pesan singkat dan menelepon saja, namun sekarang muncul ponsel cerdas (*smartphone*) yang merupakan hasil pengembangan dari teknologi, yang mampu menghadirkan "dunia" dalam genggaman. *Smartphone* juga telah menjadi tantangan tersendiri dalam dunia pelayanan gerejawi, baik dengan tawaran kemudahan seperti menyajikan Alkitab elektronik[2], maupun segi negatif yang membuat tidak sedikit orang tergoda untuk bermain saat ibadah.[3] Bukan hanya itu, anak-anak sekarang pun sudah lekat dengan gawai dan cenderung tidak canggung dengan penggunaan alat canggih tersebut.

Gadget mempengaruhi periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 6-9 tahun, sebagai masa anak usia kanak-kanak sehingga sering disebut the golden age.[4] Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada *the Golden Age* semua informasi akan terserap dengan cepat.[5] Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, kerohanian dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik.[6] Akan tetapi

---

[1] Winda Afriyenis, Anita Ade Rahma, and Febri Aldi, "Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Zakat Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Miskin," *JEBI: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* 3, no. 2 (2018): 227–236.n

[2] Randy Prayudi Lengkong, "Kajian Terhadap Gereja Daring Menurut Doktrin Ekklesiologi Reformed" (Sekolah Tinggi Teologi SAAT Malang, 2020); Apin Militia Christi et al., "Pembinaan Spiritualitas Melalui Media Digital Kepada Teens Gereja GBI AKR Sore Pada Era Distrupsi," *Pneumata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019): 40–48.

[3] Viktorianus Baama TUKAN, "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Kehidupan Menggereja Kaum Muda Di Stasi St. Yosef Freinademetz-Nanga" (IFTK Ledalero, 2021); Willius Kogoya, Nurhasanah Nurhasanah, and Permenas Kristian Korwa, "SOSIALISASI SOLUSI PENANGGULANGAN DAMPAK NEGATIF GADGET BAGI REMAJA," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan* 2, no. 4 (2022): 150–161.

[4] Diren Agasi et al., "Pengaruh Pemakaian Gadget Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan Dengan Perkembangan Psikologinya," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10763–10768.

[5] Rahma Hidayati, "Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age," *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (2020); Yashinta Yashinta et al., "Penggunaan Teknologi Digital Menambah Kemampuan Dalam Berkomunikasi Dan Mengembangkan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tadika Puri Jakarta," *JUTEKBIDIK: Jurnal Teknologi, Bisnis \& Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 138–150; Herdi Handoko and Khikmah Novitasari, "Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia Untuk Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age* 3, no. 02 (2019): 64–72.

[6] Handoko and Novitasari, "Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia Untuk Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini"; Yashinta et al., "Penggunaan Teknologi Digital Menambah Kemampuan Dalam Berkomunikasi Dan Mengembangkan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tadika Puri Jakarta."

di balik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan kerohanian anak, juga pertumbuhan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih dividual dengan zona nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang bertumbuh dalam Tuhan, juga aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Menurut Jhon Santrock[7] Secara garis besar proses perkembangan manusia terdiri dari proses biologis, kognitif, sosial, dan emosional. Proses biologis meliputi pewarisan gen dari orang tua. Proses kognitif meliputi perubahan dalam pikiran, inteligensi, dan bahasa manusia. Proses sosial emosi merupakan perubahan dalam hubungan manusia dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan dalam kepribadian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang ketergantungan atau sifat adiktif *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini memperhatikan fenomena penggunaan gadget yang membuat anak-anak usia Sekolah Dasar menjadi ketagihan atau kecanduan. Untuk mewakili semua gejala atau fenomen digital tersebut penelitian ini menggunakan istilah *adiksi* atau *adiktif*. Metode yang digunakan adalah pendekatan fenomenologi oleh Schutz[8], yaitu bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang) melalui interpretaso. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. Dimana, manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama, sehingga, ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tifikasi atas dunia bersama, jadi hasil penelitian ini bukanlah berupa sebuah angka-angka melainkan hasil dari pengukuran, akan tetapi berupa informasi. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal – hal yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak Sekolah Dasar. Dalam proses pengumpulan data dapat digunakan berbagai sarana seperti wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan Anak

Para psikolog menyatakan anak-anak mengalami beberapa periode perkembangan. Hurlock[9] menyatakan ada 5 (lima) tahap perkembangan yang dialami pada masa anak-anak. Pertama, periode prenatal yaitu periode konsepsi sampai lahir. Kedua, periode bayi mulai dari kelahiran sampai akhir minggu kedua. Ketiga, akhir minggu kedua masa kelahiran

[7] John W. Santrock, *Educational Psychology* (5th Edition ed.) (New York: Mc Graw Hill, 2011)

[8] Alfred Schutz, dalam John Wild dkk., *The Phenomenology of the Social World* (Illinois: Northon niversity Press., 1967)

[9] Ibid., 23.

akhir tahun kedua. Keempat, awal masa kanak-kanak dua sampai enam tahun. Kelima, akhir masa anak-anak, enam sepuluh atau dua belas tahun

Maria Montessori, Obserbent Mind (Madras: The Theosophical Publishing House, Periode pertama dalam kehidupan manusia terjadi pada usia 0-6 tahun. Pada usia 0-3 tahun anak-anak menunjukkan perkembangan mental yang sulit didekati dan dipengaruhi orang dewasa. Pada usia 3-6 tahun, anak-anak sudah mulai bisa didekati dan dipengaruhi pada situasi-situasi tertentu. Tahap kedua, masa kanak-kanak dari usia 2 (dua) sampai 12 tahun. Pada tahap ini anak telah memiliki kemerdekaan sendiri; mereka sudah memiliki banyak keterampilan fisik, kemampuan berbicara. Tahap ketiga, masa kanak-kanak akhir dari usia 12 sampai 15 tahun, memiliki kemampuan berpikir, dan membuat abstraksi.

Pada Perkembangan Anak 6-9 tahun adalah masa ini anak memasuki masa belajar di dalam sekolah dan diluar sekolah. Anak belajar di sekolah, tetapi membuat latihan di rumah yang mendukung hasil belajar di sekolah. Banyak aspek perilaku dibentuk melalui penguatan verbal, keteladanan, dan identifikasi. Anak-anak pada masa ini juga mempunyai tugas-tugas perkembangan menurut Robert J. Havighurst[10], yakni: Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan; bermain sepak bola, loncat tali, berenang; Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis; Belajar bergaul dengan teman-teman sebaya; Belajar memainkan peranan sesuai dengan jenis kelaminnya; Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, berhitung; Belajar mengembangkan konsep sehari-hari; Membentuk hati nurani, nilai moral, dan nilai sosial; Memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi; Membentuk sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga- lembaga.

Dalam perkembangan ini anak masih perlu mengembangkan pengetahuan melalui belajar. Belajar secara sistematis di sekolah juga belajar mengembangkan sikap, kebiasaan di rumah maupun lingkungan sekitarnya. Anak juga perlu diberi pujian atau penghargaan dalam prestasinya, namun pengawasan dari guru dan orang tua juga perlu untuk memunculkan sikap dan kebiasaan yang baik.

Tahap Perkembangan Anak Masa Sekolah 6-9 Tahun

Pertumbuhan fisik anak pada usia SD cenderung lebih lambat dan konsisten bila dibandingkan dengan masa usia dini. Rata-rata anak usia SD mengalami penambahan berat badan sekitar 2,5-3,5 kg, dan penambahan tinggi badan 5-7 cm per tahun. Oleh Karena itu periode ini juga sering disebut periode tenang sebelum menjelang masa remaja.tetapi hal ini tidak berarti bahwa pada masa ini tidak terjadi proses pertumbuhan fisik yang berarti. Karena selama masa ini terjadi, terutama bertambahnya ukuran sistem rangka dan otot, serta ukuran beberapa organ tubuh. Pada saat yang sama kekuatan otot-otot secara berangsur-angsur bertambah dan gemuk bayi (baby fat) berkurang. Pertambahan kekuatan otot ini adalah karena faktor keturunan dan latihan (olah raga). Karena faktor perbedaan jumlah sel-sel otot, maka pada umumnya untuk anak laki-laki lebih kuat dari pada anak perempuan.[11].

Kemampuan anak untuk duduk, berlari, dan melompat termasuk contoh perkembangan motorik kasar. Otot-otot besar dan sebagian atau seluruh anggota tubuh digunakan oleh anak untuk melakukan gerakan tubuh. Perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh proses kematangan anak. Karena proses kematangan setiap anak berbeda, maka laju

[10] Robert. J. Havighurst, *Human Development and Education* (New York :Longmans, Green & Co., 1953).

[11] John W. Santrock, *Life-span Development: Perkembangan Masa Hidup*, edisi 5. Jilid 2 (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1995)

perkembangan seorang anak bisa saja berbeda dengan anak lainnya. Adapun perkembangan motorik halus merupakan perkembangan gerakan anak yang menggunakan otot-otot kecil atau sebagian anggota tubuh tertentu. Perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih. Kemampuan menulis, menggunting, dan menysun balok termasuk contoh gerakan motorik halus.

Anak juga mengalami perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah perkembangan anak dalam kemampuan berpikir Seiring dengan masuknya anak ke sekolah dasar, kemampuan kognitifnya urut mengalami perkembangan yang pesat. Karena dengan masuk sekolah, berarti dunia dan minat anak bertambah luas. Dengan meluasnya minat maka bertambah pula pengertian tentang manusia dan objek-objek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak. Dalam keadaan normal, pikiran anak usia sekolah berkembang secara berangsur-angsur. Kalau pada masa sebelumnya daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris maka pada masa ini daya pikir anak berkembang ke arah berpikir konkrit, rasional dan objektif. Daya ingatnya menjadi sangat kuat sehingga anak benar-benar berada dalam suatu stadium belajar.

Menurut teori piaget, pemikiran anak masa sekolah dasar disebut juga pemikiran operasional konkrit *(concrete operational thought)*, artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek peristiwa nyata atau konkret dalam upaya memahami alam sekitarnya mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indera, karena anak mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya (logikanya).

Lalau ada perkembangan psikologis. Perkembangan seorang anak seperti yang telah banyak tersurat di atas, tidak hanya terbatas pada perkembangan fisik saja tetapi juga pada perkembangan psikologisnya: mental, sosial dan emosional. Psikologi perkembangan menyelidiki pengaruh dari natur dan nurture pada proses tumbuh kembang manusia dan juga berbagai proses perubahan di berbagai waktu. Banyak para periset yang tertarik pada interaksi antara karakter personal, perilaku individu dan faktor lingkungan sekitar termasuk di dalamnya konteks sosial dan pembentukan lingkungan.

Perkembangan yang tidak kalah penting adalah perkembangan kerohanian anak. Pertumbuhan atau perkembangan kerohanian anak tidak terlepas dari konsep Alkitab yang mencatat tentang penugasan Allah kepada orang tua untuk mengajarkan Firman Tuhan kepada anak, “Apa yang kuperintahkan kepadamu pada hari ini haruslah engkau perhatikan, haruslah engkau mengajarkan berulang-ulang kepada anak-anakmu dan membicarakannya apabila engkau duduk di rumahmu, apabila engkau sedang perjalanan, apabila engkau berbaring dan apabila engkau bangun" (Ul. 6:6-7).

Perkembangan yang terjadi dalam kehidupan manusia normal adalah sejajar antara pertumbuhan usia dan juga perkembangan kerohanian. Seiring dengan bertambahnya usia, maka pertumbuhan rohani seharusnya juga mengalami perkembangan. Saat usia dini, seorang anak akan menangkap apa yang dia lihat, dan cenderung mencontoh apa yang ia lihat, dan itu pula yang dilakukannya.

Masa kanak-kanak antara usia 6-9 tahun adalah masa di mana anak-anak memerlukan teladan. Jika teladan yang didapat itu baik, maka dia akan melakukan yang baik pula, namun jika teladan yang didapat itu buruk, maka yang buruk pula akan dilakukannya. Perkembangan kerohanian anak pada usia ini tergantung kepada pendidikan, teladan, pengajaran yang dia dapatkan, baik dari orang tua, lingkungan, sekolah minggu, maupun lingkungan sekolahnya.

Dampak Penggunaan Gadget

Menurut Handrianto[12], mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Dampak Positif	**Dampak Negatif**
Mempermudah komunikasi Dalam hal ini Gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget kita.	Merusak mata. Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus-menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.
Menambah pengetahuan Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita	Mengubah postur tubuh. Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya
Menambah Teman Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki.	Mengganggu pendengaran. Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan. apalagi dengan volume yang terlalu besar
Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini. dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.	Mengganggu saat istirahat. Komputer, laptop, tablet dan ponsel mengganggu *hormone melatonin* yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent. atau jauhkan dari tempat tidur

Beberapa hal terkait dampak positif juga ada pada penggunaan gadget bagi anak. Dampak positif tersebut seperti dapat mengakibatkan berkembangnya imajinasi, karena dengan melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan. Selain itu juga dapat melatih kecerdasan, yang mana dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar. Anak dapat meningkatkan rasa percaya diri, seperti saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan. Dan yang tidak kalah penting, anak dapat mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah; dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.

Namun yang perlu diperhatikan juga bahwa ada dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak. Ada kecenderungan terjadi penurunan konsentrasi saat belajar, karena pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak

[12] Handrianto, P. (2015) Dampak smartphone [Online]. Available: http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail\KESEHATAN DampakSmartphone.html

teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut.[13] Ada kecenderungan anak menjadi malas menulis dan membaca, hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari. Ada kekhawatiran bahwa terjadi penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak mempedulikan keadaan di sekelilingnya.

Pada tingkat yang paling meresahkan gadget dapat mengakibatkan kecanduan, anak sulit melepaskan diri dari penggunaan gadget dan akan mengalami ketergantungan karena hal tersebut telah menjadi kebutuhan untuknya. Beberapa hasil kajian menunjukkan tingkat adiksi anak terhadap gadget.[14] Bahkan, hal tersebut terjadi juga pada anak-anak di usia dini, mereka yang disebut generasi Alfa.[15] Kemampuan anak menggunakan gadget menunjukkan bahwa hal ini telah menjadi bagian dari kehidupan mereka (habit). Namun demikian, sekalipun hal tersebut telah menjadi bagian dari kehidupan generasi Alfa, kita harus dapat membuat perbedaan antara kebutuhan dalam kehidupan dengan sikap adiktif.

Ada kecenderungan lain pada anak yang suka menggunakan gadget, mereka terbiasa menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya.[16] Fatalnya, anak suka meniru apa yang ditontonnya, bahkan hingga pada perilaku kekerasan.[17] Anak memang tidak dapat dilepaskan dari gadget karena hal ini telah menjadi bagian kehidupan mereka; hanya saja orang tua harus dapat melakukan kontrol atas penggunaannya. Bahkan lebih dari itu, harus ada edukasi atas penggunaan gadget.[18] Dengan demikian perlu adanya pembinaan spiritual untuk melakukan edukasi terhadap penggunaan gadget, terutama bagi anak-anak.

Menangani Adiksi Anak terhadap Gadget

Penanganan sifat dan sikap adiksi anak terhadap gadget tidaklah begitu mudah, namun juga bukan berarti bah hal tersebut sangat sulit untuk diterapkan dalam keluarga. Dari mana hal itu dimulai? Tentunya, semua pihak harus berpartisipasi dalam melakukan hal ini, bukan hanya menyerahkannya kepada gereja atau sekolah namun juga orang tua dalam keluarga harus dapat melakukannya.[19] Gereja dapat menggunakan pendekatan konseling untuk melakukan tindakan preventif terhadap adiksi anak.[20] Penanganan ini tentunya diserahkan

---

[13] Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 05 (2021): 778–789.

[14] Ibid.; Novita Maulidya Jalal et al., "Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak," *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 420–426.

[15] Moh Idris Marzuki et al., "Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak PAUD Harapan Bunda Desa Sentul," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darul Ulum* 1, no. 1 (2022): 30–36.

[16] Evi Octaviana, "Analisis Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung," *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner* 1, no. 1 Agustus (2022): 53–62.

[17] Dwi Wulandari and Triana Lestari, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak," *Jurnal pendidikan tambusai* 5, no. 1 (2021): 1689–1695.

[18] Mas Zulfah Kamaliyatul Azamiah, Hendriati Agustiani, and Lucia Voni Pebriani, "Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 234–244.

[19] Hermawan and Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital"; Jalal et al., "Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak."

[20] Titin Aritonang, Novalina Manik, and Yenti Tamba, "Bimbingan Konseling Dalam Gereja Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Remaja," *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 27–38.

seutuhnya pada gereja untuk melakukan bentuk program gereja yang tepat dalam segala skala usia.

Anak generasi Alfa sangat lekat dengan teknologi, sehingga mereka tidak canggung dalam menggunakannya, sekalipun mungkin ada orang tua yang masih kurang dapat mengikuti kecanggihannya (gaptek). Namun demikian, orang tua harus dapat dengan bijak melakukan edukasi, jangan sampai membuat mereka seolah terpenjara oleh karena kita melihat segi negatifnya ketimbang banyak manfaatnya. Manfaat positif itulah yang harus difokuskan pada edukasi penggunaan gadget pada anak. Menanamkan nilai-nilai pendidikan kristiani juga bisa dilakukan di sekolah-sekolah.[21] Orang tua harus dapat memberikan teladan dalam penggunaan gadget; jangan orang tua melarang namun ia senang dan tenang menggunakannya di depan anak-anak.

Keteladanan para guru akan sangat membantu dalam mengedukasi anak terhadap adiksi penggunaan gadget. Guru jangan menggunakan gadget di dalam kelas, atau menunjukkan perilaku serupa di depan anak-anak. Guru juga jangan sebentar-sebentar menggunakan *handphone* sementara mengajar anak-anak. Hal-hal sederhana seperti itulah yang akan juga direkam oleh anak dalam proses pendidikan kristiani.[22] Hal ini pun yang sejatinya dapat dilakukan oleh para guru dalam menanamkan nilai-nilai kristiani terkait penggunaan gadget di Sekolah Star Generation School Manembo–nembo Bitung.

Kesimpulan

Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti mengenai dampak ketergantungan gadget terhadap perkembangan kerohanian anak sekolah dasar kelas 1-3 di Star Generation School Manembo – nembo Bitung, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Bentuk penggunaan gadget pada anak sekolah dasar star generation school sangat bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih satu jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton video kartun, dan menonton youtube; Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar di star generation school Manembo – nembo Bitung menunjukkan banyak mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kerohanian anak baik positif maupun negatif seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalahgunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan. Positifnya daya tangkap anak lebih meningkat, contohnya menonton video rohani superbook anak anak menjadi lebih tahu tentang tokoh dalam Alkitab; Rata-rata siswa star generation school grade 1-3 dalam perkembangan kerohaniannya ada yang bertumbuh dengan tidak dipengaruhi oleh gadget, ada juga siswa terpengaruh oleh gadget dan membuat kerohanian bertumbuh.

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak

---

[21] Yonatan Alex Arifianto, "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pendidikan Etis-Teologis Mengatasi Dekadensi Moral Di Tengah Era Disrupsi," *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6, no. 1 (2021): 45–59; Reni Triposa, Yonatan Alex Arifianto, and Yudi Hendrilia, "Peran Guru PAK Sebagai Teladan Dalam Meningkatkan Kerohanian Dan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)* 1, no. 2 (2021): 124–143; Irene Preisilia Ilat, Sylvana Talangamin, and Kartini Aprilia Wullur, "Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Sekolah Minggu Di Era Digital (Penggunaan Media Pembelajaran Superbook Bagi Anak Usia 6-12 Tahun)," *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 1–9.

[22] Fredik Melkias Boiliu and Meyva Polii, "Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Di Era Digital Terhadap Pembentukan Spiritualitas Dan Moralitas Anak," *IMMANUEL: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2020): 76–91.

memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu perkembangan kerohanian anak. Ajaklah anak anda berdoa, baca firman, dan pergi ke tempat ibadah, yakin dan percaya tanpa gadget kerohanian anak anda bisa bertumbuh. Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada perkembangan kerohanian anak.

Referensi

Afriyenis, Winda, Anita Ade Rahma, and Febri Aldi. "Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Zakat Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Miskin." *JEBI: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* 3, no. 2 (2018): 227–236.

Agasi, Diren, Rizka Oktarina, Desyandri Desyandri, and Irda Murni. "Pengaruh Pemakaian Gadget Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan Dengan Perkembangan Psikologinya." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 10763–10768.

Arifianto, Yonatan Alex. "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pendidikan Etis-Teologis Mengatasi Dekadensi Moral Di Tengah Era Disrupsi." *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6, no. 1 (2021): 45–59.

Aritonang, Titin, Novalina Manik, and Yenti Tamba. "Bimbingan Konseling Dalam Gereja Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Remaja." *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 27–38.

Azamiah, Mas Zulfah Kamaliyatul, Hendriati Agustiani, and Lucia Voni Pebriani. "Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 234–244.

Boiliu, Fredik Melkias, and Meyva Polii. "Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Di Era Digital Terhadap Pembentukan Spiritualitas Dan Moralitas Anak." *IMMANUEL: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2020): 76–91.

Christi, Apin Militia, Andreas Christanto, Yusak Setianto, and Ceria Tarigan. "Pembinaan Spiritualitas Melalui Media Digital Kepada Teens Gereja GBI AKR Sore Pada Era Distrupsi." *Pneumata: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019): 40–48.

Handrianto, P. *Dampak smartphone [Online],* 2015. Available: http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail\KESEHATAN Dampak

Havighurst, Robert. J.. Human Development and Education. New York: Longmans, Green & Co., 1953

Handoko, Herdi, and Khikmah Novitasari. "Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia Untuk Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 3, no. 02 (2019): 64–72.

Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 05 (2021): 778–789.

Hidayati, Rahma. "Peran Orang Tua: Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age." *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (2020).

Ilat, Irene Preisilia, Sylvana Talangamin, and Kartini Aprilia Wullur. "Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Sekolah Minggu Di Era Digital (Penggunaan Media Pembelajaran Superbook Bagi Anak Usia 6-12 Tahun)." *Montessori Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2021): 1–9.

Jalal, Novita Maulidya, Rahmawati Syam, Irdianti Irdianti, Muhrajan Piara, and others. "Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak." *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 420–426.

Kogoya, Willius, Nurhasanah Nurhasanah, and Permenas Kristian Korwa. "SOSIALISASI SOLUSI PENANGGULANGAN DAMPAK NEGATIF GADGET BAGI REMAJA." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan* 2, no. 4 (2022): 150–161.

Lengkong, Randy Prayudi. "Kajian Terhadap Gereja Daring Menurut Doktrin Ekklesiologi Reformed." Sekolah Tinggi Teologi SAAT Malang, 2020.

Marzuki, Moh Idris, Muhammad Fajrul Falah, Effy Indriati, Nensy Triristina, and Miming Suryoningsih. "Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak PAUD Harapan Bunda Desa Sentul." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darul Ulum* 1, no. 1 (2022): 30–36.

Octaviana, Evi. "Analisis Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung." *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner* 1, no. 1 Agustus (2022): 53–62.

Santrock, John W. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 1995.

Santrock, John W. *Educational Psychology (5th Edition ed.)*, New York: McGraw Hill, 2011.

Schutz, Alfred dalam John Wild dkk. *The Phenomenology of the Social World*, Illinois: Northon University Press., 1967

Triposa, Reni, Yonatan Alex Arifianto, and Yudi Hendrilia. "Peran Guru PAK Sebagai Teladan Dalam Meningkatkan Kerohanian Dan Karakter Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)* 1, no. 2 (2021): 124–143.

TUKAN, Viktorianus Baama. "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Kehidupan Menggereja Kaum Muda Di Stasi St. Yosef Freinademetz-Nanga." IFTK Ledalero, 2021.

Wulandari, Dwi, and Triana Lestari. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak." *Jurnal pendidikan tambusai* 5, no. 1 (2021): 1689–1695.

Yashinta, Yashinta, Rina Silfya, Reimond Hasangapan Mikkael Napitulu, and others. "Penggunaan Teknologi Digital Menambah Kemampuan Dalam Berkomunikasi Dan Mengembangkan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tadika Puri Jakarta." *JUTEKBIDIK: Jurnal Teknologi, Bisnis \& Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 138–150.