

Pemberdayaan Kelompok Anak Remaja Terkait Penggunaan *Gadget* di Jemaat GMIT Lahairoi Kuanheun

Merensiana Hale¹, Eritrika Nulik¹

¹Fakultas Teologi, Universitas Kristen Artha Wacana
e-mail: ¹merenslao0@gmail.com

ABSTRACT

The church has a big responsibility in building or educating the congregation in the context of its struggles. Teenagers are part of the congregation. They are congregations entrusted by God in the church, so that the church is in charge of serving the spiritual needs of youth in context. The struggle of partners based on need assessment is that adolescents have not been able to use the internet well or positively. It was found that adolescents have difficulty using the internet properly. Adolescent's difficulties can be seen in the daily lives of adolescents, namely they tend to use the internet negatively and get trapped in unsocial conditions. There was also a tendency to access negative content and use cellphones without any restrictions and this caused unrest for the church. In this digital era, the internet has become a basic necessity for all people, including teenagers, and this cannot be avoided. In responding to this, it is necessary to provide guidance for adolescents regarding the use of the internet properly. This guidance aims to empower youth groups to become critical, responsible, creative and innovative teenagers in using the internet. In addition, it is also necessary to provide learning resources for adolescents in order to develop critical and responsible abilities in using digital media.

Keywords: *youth, church, critical, gadget*

ABSTRAK

Gereja memiliki tanggungjawab yang besar dalam membina atau mendidik jemaat sesuai konteks pergumulannya. Anak remaja merupakan bagian dari jemaat. Mereka adalah jemaat yang dipercayakan Tuhan dalam gereja, sehingga gereja bertugas melayani kebutuhan rohani anak remaja dalam konteks. Pergumulan mitra berdasarkan *need assesment* adalah remaja belum mampu menggunakan internet dengan baik atau positif. Ditemui bahwa remaja kesulitan menggunakan internet dengan baik. Kesulitan remaja tersebut terlihat dalam keseharian remaja yakni cenderung menggunakan internet secara negatif dan terjebak dalam *unsocial condition*. Ada juga kecenderungan mengakses konten-konten negatif dan menggunakan *handphone* tanpa ada batasan dan hal ini menimbulkan keresahan bagi gereja. Di era digital ini internet menjadi kebutuhan pokok bagi semua kalangan termasuk remaja dan hal ini tidak dapat dihindari. Dalam menyikapi hal ini maka perlu dilakukan pembinaan terhadap anak-anak remaja mengenai penggunaan internet secara baik. Pembinaan dimaksud bertujuan agar kelompok anak remaja diberdayakan menjadi anak-anak remaja yang kritis, bertanggungjawab, kreatif dan inovatif dalam menggunakan internet. Selain itu perlu juga disediakan sumber

belajar bagi anak-anak remaja agar dapat mengembangkan kemampuan kritis dan bertanggungjawab dalam menggunakan media *digital*.

Kata Kunci: remaja, gereja, kritis, gadget

Pendahuluan

Jemaat GMIT Lahairoi Kuanheun, Klasis Kupang Barat terletak di Desa Kuanheun, Kecamatan Kupang Barat, Kabupaten Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Jemaat ini terletak kurang lebih 20, 6 kilometer dari kota Kupang, ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Timur. Jemaat ini memiliki 280 KK (kepala keluarga) dengan 1255 anggota jemaat yang terdiri atas 653 orang laki-laki dan 552 orang perempuan. Jemaat ini dipimpin oleh seorang pendeta perempuan yaitu Pdt. Maria D. Se'u-Dimu, S.Th.

Dalam hal bertanggung-jawab terhadap tugas mendampingi remaja, jemaat Lahairoi Kuanheun melalui Majelis Jemaatnya memberi tugas dan tanggungjawab kepada dua (2) orang tenaga pengajar atas nama Pgjr. Novi Boimau dan Baron Polin. Kedua pengajar ini mendampingi kelompok remaja yang berjumlah 50 orang melalui ibadah tiap hari sabtu. Umumnya remaja yang didampingi mengenyam pendidikan Sekolah Menengah Pertama dan hampir sebagian besar yakni 40 orang telah memiliki HP *android*.

Dalam kenyataannya, berdasarkan keterangan dalam diskusi bersama mitra, tidak semua anak remaja mampu menggunakan internet dengan bertanggungjawab. Sebagian dari mereka menggunakan internet tanpa batasan bahkan mengakses dan meneruskan hoax dan konten-konten bermuatan pornografi. Di jemaat GMIT Lahairoi Kuanheun, fakta menunjukkan bahwa banyak remaja tidak bertanggungjawab menggunakan internet. Hal ini disebabkan oleh secara psikologis, perkembangan mereka yang belum stabil dan kurangnya pembinaan terkait penggunaan internet, sehingga mereka cenderung menggunakan internet secara negatif dan tidak bertanggungjawab.

Remaja dalam kategori usianya (usia 13-15 tahun) mereka berada dalam masa transisi dalam masa tersebut mereka membutuhkan pegangan nilai dalam bersosialisasi. Dalam masa ini remaja memiliki gejolak yang tinggi dalam hal pencarian identitas. Persoalan dan kebutuhan remaja ini akan menjadi peluang dan kesempatan bagi gereja dalam melakukan pembinaan tentang penggunaan internet. Tujuan pembinaan tersebut dilakukan untuk mencapai solusi mengatasi permasalahan di atas yakni: Membina anak remaja agar memiliki kemampuan untuk kritis dan bertanggungjawab dalam menggunakan internet; Menyediakan sumber-sumber belajar berupa buku-buku referensi terkait perkembangan remaja dan internet serta memfasilitasi remaja agar dapat mengakses situs/link media online sebagai media pembelajaran yang positif; Membuat buku saku tentang remaja dan internet.

Metode

Dengan menggunakan metode kemitraan, pengabdian ini bermitra dengan gereja GMIT Lahairoi Kuanheun. Kegiatan pengabdian ini menempatkan mitra sebagai obyek sekaligus subyek dengan harapan adanya keaktifan dan keterbukaan dalam

menyampaikan masalah dan kondisi yang diharapkan dari permasalahan. Mitra akan diberikan ruang untuk sharing tentang pengalaman penggunaan *gadget* secara negatif oleh remaja gereja, kemudian akan diedukasi apa yang seharusnya dilakukan untuk dapat menggunakan *gadget* secara kritis dan positif. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut: 1. Persiapan: (a) memastikan kesiapan dan kesediaan mitra (kontak dengan ketua majelis klasis dan ketua majelis jemaat setempat); dan (b) Memastikan lokasi kegiatan yang fleksibel dan nyaman bagi mitra. 2. Pelatihan: (a) menyiapkan tema yang berhubungan dengan penggunaan gadget oleh remaja; (b) menentukan waktu dan tempat pelaksanaan; (c) Menyiapkan narasumber yang berkompeten dibidang ini (d) mengundang peserta yang terdiri dari remaja, pendamping remaja, ketua majelis jemaat, ketua majelis klasis, pihak Universitas Kristen Artha Wacana; (e) melakukan tanya jawab antara peserta dengan narasumber; dan (f) praktek menggunakan *Gadget (Smartphone)* secara kritis. 3. Pendampingan: (a) membentuk obrolan grup *WhatsApp (WA)* sebagai media sharing antara mitra dan tim pengusul; dan (b) memastikan komunikasi grup berjalan maksimal sehingga proses komunikasi bisa berlangsung dimana saja dan kapan saja. 4. Pengabdian: (a) rancangan evaluasi melalui *google* formulir. (b) rancangan evaluasi melalui pengisian *google* formulir untuk melihat pemahaman dan kemampuan dalam menggunakan *gadget* secara kritis dan positif.

Hasil dan Pembahasan

Pemberdayaan kelompok anak remaja terkait penggunaan *gadget*, berawal dari persoalan mitra. Persoalan mitra yakni, anak-anak remaja belum memiliki kemampuan kritis dan bertanggungjawab dalam menggunakan internet. Terbukti dengan ada kasus menggunakan gadget untuk mengakses dan menyebarluaskan konten-konten negatif. Berdasarkan persoalan mitra di atas tim melakukan pengabdian untuk memecahkan persoalan mitra dengan cara melatih dan membina anak remaja di gereja GMIT Laharoi Kuanheun.

Dalam pelatihan dan pembinaan bersama mitra, tim menyampaikan materi-materi untuk remaja dengan struktur sebagai berikut: *Gadget* merupakan alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi. Alat ini juga didefinisikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan gadget dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Artinya, *gadget* selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi faktor tertarik dengan gadget, di samping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi (Prawiro, 2020).

Gadget sebagai media digital di mana Kata "*digital*" merupakan kata yang mempunyai asosiasi beragam. Kata "*digital*" tentu saja tidak hanya terbatas dan berhubungan dengan perkembangan teknologi semata, namun juga efek-efek dan kemungkinan-kemungkinan yang diakibatkan dari perkembangan sebuah teknologi. Teknologi hanya merupakan salah satu faktor. Masih ada faktor-faktor yang lain yang melingkupinya. Maka berbicara era *digital* berbicara juga soal interaksi, hubungan sebab akibat atau implikasi antara manusia sebagai pengguna teknologi

dan pengembangan teknologi itu sendiri. Ada beragam karakteristik yang muncul memengaruhi budaya atau perilaku manusia pada era *digital* ini, yaitu antara lain; *digital* dan konvergen, interaktif dan saling terkait serta virtual dan global-mondial. Era *digital* ditandai dengan informasi yang berlimpah, relasi yang langsung namun bercorak sepintas dan dangkal, Corak pengetahuan yang didapat: cepat namun tidak mendalam, Bahasa baru untuk berkomunikasi, dan manusia yang cenderung semakin tidak manusia (KWI, 2015) 10-12).

Generasi *digital* merupakan generasi yang melekat *gadget*. *Gadget* menjadi kebutuhan primer dalam kehidupannya. *Gadget* merupakan objek teknologi (Alat) dengan fungsi yang lebih canggih dan lebih praktis. *Gadget* merupakan teknologi yang dibuat agar memiliki fungsi lebih baik, komplit, dan praktis dibandingkan dengan teknologi sebelumnya dan secara *kasat mata*, desain yang terdapat pada suatu *gadget* juga memang lebih mutakhir, keren dan kekinian. Contoh: Laptop, *smartphone*, dan modem wifi, semuanya merupakan *gadget*, dan berasal dari teknologi sebelumnya. Laptop berasal dari Komputer Desktop; *Smartphone* berasal dari Telepon Genggam; Modem Mifi berasal Modem USB (Dowithgadget, 2020). Jadi, *gadget* bukanlah sesuatu yang benar-benar baru, karena hanya merupakan *transformasi* dari perangkat elektronik yang sudah ada dan sudah cukup lama dikenal dan digunakan.

Smartphone merupakan salah satu bentuk *gadget* yang sangat populer di kalangan remaja. *Smartphone* merupakan *transformasi* dari telepon genggam (Handphone) yang dianggap sudah ketinggalan zaman. Dulunya, telepon genggam hanya berfungsi untuk menelepon dan berkirim pesan singkat saja dan bentuknya pun tak terlalu diperhatikan oleh para pembuatnya. Hingga pada akhirnya, muncul ponsel cerdas/*smartphone* yang merupakan pengembangan dari telepon genggam tersebut. Tak hanya digunakan untuk menelepon dan berkirim pesan singkat, sebuah *smartphone* juga bisa menghasilkan foto berkualitas, menonton video, mengakses internet, serta membuat konten-konten menarik. Selain itu, bentuknya juga lebih kecil, ringan, dan tentunya *stylish*. Istilah kerennya *all in one*. *Smartphone* hanya merupakan pengembangan telepon genggam (Dowithgadget, 2020).

Yang berikut adalah Siapa Remaja? Teori generasi membagi generasi orang-orang yang hidup pada abad XX-XXI ini ke dalam tujuh generasi: (1) Generasi GI, lahir tahun 1906-1924, (2) generasi Silent, lahir tahun (1925-1943), (3) Generasi Baby Boomer, lahir 1944-1962, (4) Generasi X, lahir tahun 1963-1981, (5) Generasi Y, lahir tahun 1982-1994, (6) Generasi Z, lahir tahun 1995-2010, dan (7) Generasi Alpha, lahir tahun 2011-2025 (Menconi 2010, 31-123). Berdasarkan teori generasi maka remaja menjadi bagian dalam kelompok generasi Z.

Generasi Z (1995-2010) adalah generasi yang sejak lahir sudah akrab dengan penggunaan teknologi, khususnya teknologi digital (Komisi Kateketika KWI 2015, 23). Artinya teknologi sudah menjadi bagian dari hidup mereka sejak mereka lahir, sehingga tidak heran mereka yang lahir di era generasi Z mahir menggunakan berbagai perangkat teknologi *digital*. Generasi Z merupakan generasi yang dibanjiri oleh kemajuan perangkat teknologi *digital* dan kecepatan perkembangan yang luar biasa. Generasi Z merupakan generasi yang hampir sebagian besar hidupnya mengandalkan teknologi dalam berkomunikasi, bermain, dan bersosialisasi.

Generasi ini bahkan mengerjakan berbagai hal dari tugas sekolah, berinteraksi, berkomunikasi dengan teman dan keluarganya, semuanya melalui perangkat teknologi digital. Generasi ini disebut generasi digital yang mempunyai ciri khas seperti: mahir dalam menggunakan teknologi informasi dengan berbagai aplikasinya, berkomunikasi dan bersosialisasi melalui situs jejaring sosial, multitasking, instant, tidak suka proses dan komitmen rendah (Zarra, 2017) 36-37).

Pengaruh positif dan negative penggunaan gadget. Pengaruh positif dari media digital antara lain (KWI, 2015): 1) Anak menjadi fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi. Semua ini berdampak baik karena kemajuan ini membawa banyak kemudahan seperti mendapatkan informasi dan menjalin kontak. 2) Menciptakan kolam pergaulan lewat jalur maya. Tidak bisa tidak, anak dapat mengenal dan menjalin hubungan dengan lebih banyak orang dari pelbagai belahan dunia. 3) Menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Pengaruh positif dari gadget sekaligus menjadi peluang bagi gereja untuk mengembangkan pelayanan pendidikan bagi generasi digital.

Selain pengaruh positif gadget, tidak dapat dipungkiri bahwa ada juga pengaruh negatif dari penggunaan gadget, yang merupakan produk kemajuan teknologi adalah (KWI, 2015) 60): 1) Kemajuan teknologi berpotensi membuat generasi digital cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap bahwa apa yang dibacanya di internet adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Faktanya, ada begitu banyak hal yang mesti digali lewat proses pembelajaran tradisional dan internet tidak bisa menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. Kalau tidak dicermati maka akan ada kecenderungan bagi generasi mendatang untuk menjadi generasi yang cepat puas dan cenderung berpikir dangkal. 2) Karena kemajuan teknologi membawa banyak kemudahan maka generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, asumsi yang tersirat dalam diri generasi digital adalah bahwa hidup seharusnya mudah. Singkat kata, pada akhirnya generasi digital berpacu untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. 3) Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari generasi digital pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan kelambanan dan keajegan. Alhasil generasi digital makin hari, makin lemah dan hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera. 4) Kemajuan teknologi juga berpotensi mendorong generasi digital untuk menjalin reasi secara dangkal.

Apa yang harus dilakukan oleh remaja Kristen, Media *digital* termasuk gadget merupakan anugrah Allah. Oleh sebab itu, remaja Kristen perlu membuat pilihan cerdas dan dapat dipertanggungjawabkan. Mereka juga harus bisa selektif dan bijaksana, karena media adalah cara berjumpa Allah dengan kita, pun kita dengan Allah. Selanjutnya, remaja juga perlu menyikapi dan menghidupi era digital dalam nilai-nilai Kristus. Nilai tidak dapat dibentuk melalui proses intelektual saja namun iman juga harus dilibatkan. Dalam rangka menggunakan *gadget* secara bertanggungjawab, para remaja dapat memulainya dengan melakukan beberapa

hal berikut: Pakai *gadget* sesuai kebutuhan (tempat dan keadaan), Hapus aplikasi yang tidak penting, Matikan gadget saat tidur, Menjadikan alat pencari informasi yang benar (bukan *hoax*), Menggunakan sebagai hiburan yang positif, Media pembelajaran, Media komunikasi, Untuk usaha, Menjaga privasi, Teknologi hanyalah media bukan segalanya dan Menghidupi nilai-nilai kristiani seperti: kebenaran, keadilan, cinta kasih dan kebebasan. Setelah penyampaian materi, remaja didampingi untuk mengevaluasi proses pembinaan. Hal ini menjadi penting sebab remaja didampingi untuk menangkap nilai-nilai kristiani yang dapat dijadikan filter atau alat kristis dalam menggunakan *gadget*. Berikut ringkasan hasil evaluasi:

Pendampingan tahap awal Pengabdian Masyarakat terkait Remaja Bijak Gaget	
1. Apa itu <i>Gadget</i> ?	Dari 44 kuesoner yang dibagikan, 42 peserta memahami bahwa <i>gadget</i> merupakan alat komunikasi dan informasi. Sedangkan berdasarkan kuesoner, 2 orang peserta mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui apa itu <i>gadget</i> .
2. Dampak positif penggunaan <i>gadget</i>	Berdasarkan 44 kuesoner yang dibagikan, terdapat berbagai pandangan dari para peserta tentang dampak positif dari penggunaan <i>gadget</i> . 6 peserta mengatakan bahwa mereka tidak mengetahui dampak positif dari penggunaan <i>gadget</i> . Sedangkan, 38 peserta memberikan jawaban yang beragam terhadap dampak positif penggunaan <i>gadget</i> . Ada yang berpendapat bahwa <i>gadget</i> sebagai media untuk berkomunikasi dan bertukar informasi. Rata-rata peserta adalah remaja sehingga lebih banyak, mereka menggunakan <i>gadget</i> untuk mendownload buku elektronik, belajar via <i>online</i> bahkan mendapatkan banyak teman melalui media-media sosial.
3. Dampak Negatif Penggunaan <i>gadget</i>	Berdasarkan 44 kuesoner yang dibagikan, terdapat berbagai pandangan dari para peserta. 8 orang peserta mengatakan bahwa mereka tidak memiliki pengetahuan tentang bagaimana dampak negatif dari penggunaan <i>gadget</i> . Sedangkan 36 peserta lainnya memberikan jawaban yang beragam. Hasil rata-rata peserta memberikan jawaban bahwa dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> adalah memberikan kecanduan, seperti melihat gambar-gambar atau video yang tak pantas serta kurangnya manajemen waktu yang berdampak pada timbulnya sikap menunda-nunda pekerjaan
4. Kata Alkitab Tentang <i>Gadget</i>	Berdasarkan hasil kuesoner sebanyak 29 peserta tidak memiliki pengetahuan terkait apa kata Alkitab tentang <i>gadget</i> . Sedangkan 15 peserta lainnya,

	memiliki pemahaman yang berbeda-beda terkait apa kata Alkitab tentang gadget. Ada yang mengatakan bahwa Alkitab memiliki pandangan tentang <i>gadget</i> sebagai alat komunikasi dan anugerah Allah bagi manusia. Namun ada juga yang mengatakan bahwa Alkitab hanya memberikan pemahaman, bahwa Alkitab hanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat atau yang berdampak positif.
--	---

**Pendampingan Tahap Lanjutan Pengabdian Masyarakat terkait
Remaja Bijak Gadget**

Berdasarkan kuesoner yang dibagikan, 21 peserta merasa bahwa sesi paling menarik bagi mereka yaitu generasi Z, alasannya yaitu materi ini sesuai dengan usia mereka dan juga mereka hidup dimana teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, jadi materi ini menolong mereka dan memberikan mereka pemahaman tentang bagaimana mengaplikasikan teknologi di era saat ini.

Berdasarkan kuesoner yang dibagikan, 12 peserta merasa bahwa sesi paling menarik bagi mereka adalah dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*, dengan alasan materi ini memberikan mereka pengetahuan tentang dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget*. Tidak hanya itu, peserta juga memberikan alasan memilih materi ini karena materi memberikan mereka pemahaman tentang bagaimana mengatur waktu dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan kuisioner yang dibagikan, 11 orang peserta merasa bahwa materi ini sangat penting bagi mereka karena dengan mengetahui bagaimana menggunakan *gadget*, mereka dapat lebih bijak lagi menggunakan *gadget* seperti untuk belajar, berkomunikasi dan mencari informasi yang berguna bagi mereka. Selain itu, peserta juga merasa bahwa materi ini menolong mereka untuk bisa menguasai diri dalam menggunakan *gadget* seperti dalam keadaan dan tempat tertentu *gadget* tidak perlu untuk dipakai.

Berdasarkan wawancara terkait keterampilan memegang nilai-nilai kristiani yang mendukung remaja bijak menggunakan *gadget*. 40 orang peserta merasa bahwa materi ini menambah wawasan mereka terkait dengan tema "Remaja bijak *gadget*".

Para peserta merasa bahwa sesi ini menolong mereka dalam memahami nilai-nilai universal seperti kebenaran, keadilan, cinta kasih dan kebenaran. Peserta pun merasa bahwa nilai pertumbuhan menolong mereka untuk semakin bertumbuh di dalam Kristus.

Simpulan dan Rekomendasi

Pengabdian pemberdayaan kelompok anak remaja terkait penggunaan *gadget* di Jemaat GMIT Lahairoi Kuanheun, telah memberikan dampak yang signifikan dalam hal pemanfaatan dan penggunaan *gadget*. Hal ini tergambar dari hasil pendampingan dan evaluasi yang telah dilakukan oleh tim. Tim merekomendasikan untuk adanya pelatihan bagi pelayan atau pendamping remaja sebab mereka yang akan *mem-follow up* pembinaan anak-anak di gereja.

Penghargaan

Tim mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Artha Wacana melalui LPPM atas bantuan dana hibah pengabdian tahun 2020, dan juga kepada mitra, pimpinan Fakultas Teologi yang sangat mendukung kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Dowithgadget. (2020, Juni 16). *Pengertian Gadget*. Retrieved from <https://www.dowithgadget.com/pengertian-gadget/>
- KWI, K. K. (2015). *Hidup di Era Digital*. Yogyakarta: Kanisius.
- Menconi, P. (2010). *The Intergenerational Church*. USA: Mt. Sage Publishing.
- Prawiro. (2020, Juni 20). *Pengertian Gadget: Arti, Fungsi, dan Jenis-Jenis Gadget*. Retrieved from <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-gadget.html>
- Zarra, E. J. (2017). *Helping Parents Understand the Minds and Hearts of Generation Z*. USA: Rowman&Littlefield.