



Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Remaja di Jemaat GKI Mahanaim Burere

Konstantina Kreuta¹, Melina Hutapea²
Sekolah Tinggi Agama Kristen Protestan Negeri Sentani^{1,2}
kreutakonstantina17@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to determine the impact of gadgets on the moral development of adolescent children. The method used in this writing is the Qualitative Descriptive method, to describe or explain events and occurrences that provide a concrete picture. The results of the research achieved are that the activities of Sunday school teachers are quite good, but it seems that they are still not optimal in providing motivation to children, and will be improved in the activities of children aged 8 - 12 years. It is known that children are still hesitant and embarrassed to express their opinions on the learning material. what is being learned so it is necessary to provide motivation and reinforcement before the learning process so that children are creative. The mistakes they make often cause anxiety and unpleasant feelings for their environment and their parents. Mistakes made by teenagers will only please their peers. This is because they are all still looking for their identity. Mistakes that cause environmental resentment are what are often referred to as juvenile delinquency. In newspapers we often read news about student fights, the spread of narcotics, the use of drugs, alcohol, mugging by teenage boys, the increase in pregnancies among young women and so on. This is a problem faced by society which is now increasingly widespread. Therefore, the problem of juvenile delinquency should receive serious and focused attention to direct teenagers in a more positive direction, the emphasis being on creating a system for dealing with delinquency among teenagers.

Keywords: *Gadget Impact, Children's Moral Development, GKI Mahanaim Burere*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap perkembangan moral anak usia remaja. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode Kualitatif Deskriptif, untuk mendiskripsikan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang memberikan gambaran yang konkrit. Adapun hasil penelitian yang dicapai yaitu aktivitas guru sekolah minggu pada sudah cukup baik, namun terlihat masih kurang maksimal dalam memberikan motivasi pada anak, dan akan diperbaiki pada aktivitas anak usia 8 – 12 tahun diketahui anak-anak masih ragu dan malu menyampaikan pendapatnya terhadap materi pembelajaran yang dipelajari sehingga perlu diberikan motivasi dan

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2023 | Konstantina Kreuta¹, Melina Hutapea²

Proses Artikel Diterima 09-11-2023; Revisi 16-11-2023; Terbit Online 30-11-2023

penguatan sebelum proses pembelajaran agar anak kreatif., Kesalahan yang dilakukannya sering menimbulkan kekuatiran serta perasaan yang tidak menyenangkan bagi lingkungannya, orangtuanya. Kesalahan yang diperbuat para remaja hanya akan menyenangkan teman sebayanya. Hal ini karena mereka semua memang masih dalam masa mencari identitas. Kesalahan yang menimbulkan kekesalan lingkungan inilah yang sering disebut sebagai kenakalan remaja. Dalam surat kabar sering kali kita membaca berita tentang perkelahian pelajar, penyebaran narkotika, pemakaian obat bius, minuman keras, penjangbret yang dilakukan oleh anak yang berusia belasan tahun, meningkatnya kehamilan di kalangan remaja putri dan lain sebagainya. Hal tersebut adalah merupakan suatu masalah yang dihadapi masyarakat yang kini semakin marak, Oleh karena itu masalah kenakalan remaja seyogyanya mendapatkan perhatian yang serius dan terfokus untuk mengarahkan remaja ke arah yang lebih positif, yang titik beratnya untuk terciptanya suatu sistem dalam menanggulangi kenakalan di kalangan remaja.

Kata Kunci: Dampak *Gadget*, Perkembangan Moral Anak, GKI Mahanaim Burere

1. PENDAHULUAN (INTRODUCTION)

Remaja zaman sekarang tak aneh lagi punya gadget seperti smartphone dan komputer tablet, apapun sistem operasi atau OS-nya. Saat ini gadget di kalangan remaja tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi saja tapi sudah multi fungsi. Kamera salah satunya, dapat dimanfaatkan oleh para pengguna gadget untuk mengabadikan momen pribadi, selain itu fasilitas media sosial juga menjadi daya tarik tersendiri bagi para remaja untuk bersosialisasi atupun menunjukkan kreativitas yang mereka punya.

Pokok masalah utama yang akan di kedepankan dalam penulisan ini adalah: Sejauh mana dampak *gadget* bagi perkembangan moral anak usia remaja di Jemaat GKI Mahanaim Burere.

Metode penelitian yang dipakai adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian sehingga metode ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar belaka.

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode Kualitatif Deskriptif maksudnya ialah untuk mendiskripsikan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang memberikan gambaran yang konkrit, mengenai permasalahan yang di hadapi berdasarkan fakta dan gejala-gejala yang dihadapi sebagaimana, sesuai dengan metode deskriptif sedangkan Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositive yang digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah, {sebagai lawannya adalah eksperimen}.di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Sampel sumber data di ambil secara *postpositive* dan *snowball*, pengumpulan data dengan tringulasi {gabungan}, analisa data bersifat induktif ,dan hasil penelitian kualitatif generalisasi

Dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang sering digunakan adalah *purpoice sampling* dan *snowball sampling*. Dalam penelitian ini penulis menggambarkan teknik snowball sampling untuk mendapatkan sumber data, snowball sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data ,yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. hal ini di lakukan karena dari jumlah sumber data yang sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang lengkap. maka peneliti perlu mencari informasi yang lain untuk mengembangkan data penelitian.

Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif di lakukan pada saat peneliti mulai memasuki lapangan penelitian, dan selama penelitian berlangsung Emergeni sampling

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2023 | Konstantina Kreuta¹, Melina Hutapea²

Proses Artikel Diterima 09-11-2023; **Revisi** 16-11-2023; **Terbit Online** 30-11-2023

design .caranya yaitu peneliti memilih orang tertentu yang di pertimbangkan akan memberikan data yang di perlukan,selanjutnya berdasarkan data atau informasi yang di peroleh dari data informasi sebelumnya itu,peneliti dapat menetapkan sampel lainnya yang dipertimbangkan akan memberi data lebih lengkap.

2. METODE (METHODOLOGY)

Dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung, data yang di gunakan adalah sebagai berikut :

2.1 Observasi/pengamatan

Dalam metode Observasi, peneliti mengamati tanpa (Intervensi), subjek Penelitian (tempatny gejala yang ada pada subjek) dalam suatu hasil pengamatan itu.Pengamatan tidak hanya dilakukan pada data yang terlihat, tetapi juga bisa mencakup data yang dapat dicitum, didengar, dicakap, dan diraba.Penelitian dapat mengamati subjek secara langsung, tetapi juga bisa dari hasil rekaman.Selain itu juga dilakukan pengamatan adalah gejala-gejala sosial dalam kategori yang tepat, alat bantuan seperti alat pencatat,lir dan alat mekanik. Dalam pelaksanaannya digunakan alat bantu seperti checklis, sekata penilaian atau alat seperti *tipe recorder*.

Pengamatan data dengan observasi langsung adalah cara langsung untuk mengambil data dengan menggunakan mata tanpa menggunakan bantuan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

Menurut marsall (1995) menyatakan bahwa melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku , dan makna dari perilaku tersebut .dengan demikian dalam penelitian ini ,penulis akan melakukan observasi terhadap objek peneliti.

2.2. Wawancara / interview

Wawancara adalah merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab.sehingga dapat dikordinasikan makna dalam suatu topic tertentu . Dengan demikian yang akan di lakukan oleh peneliti adalah melakukan wawancara terstruktur dengan cara rsonden sebagai sampel penelitian terkait dengan topic penelitian tersebut.

2.3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik atau cara mengumpulkan data –data teoritis guna memperoleh pendapat atau pandangan oleh berbagai ahli dengan mengumpulkan berbagai buku, catatan, dokumentasi guna untuk menunjang penelitian tersebut,dengan demikian penulis akan menggali informasi sebanyak mungkin dari berbagai literature yang memperkaya kajian teoritis maupun analisis terhadap hasil penelitian.

2.4. Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket adalah pengumpulan data yang melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan secara tertulispada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang di lakukan oleh peneliti. Ada empat tahapan analisis dalam penelitian kualitatif, yaitu :

1. Pengumpulan Data

Hal pertama yang perlu dilakukan peneliti tentunya mengumpulkan data berdasarkan pertanyaan atau permasalahan yang sudah dirumuskan. Data kualitatif bisa dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara mendalam, kajian dokumen, atau focus group discussion.

2. Reduksi Dan Kategorisasi Data

Setelah mengumpulkan data, langkah selanjutnya ialah mereduksi data. Menurut Miles, reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari data-data lapangan.

Usai direduksi, peneliti harus mengkategorikan data sesuai dengan kebutuhan. Misalnya, data dikelompokkan berdasarkan tanggal, karakteristik informan, atau lokasi penelitian. Dalam tahap ini, dibutuhkan kemampuan interpretasi data yang baik agar data tersebut tidak salah masuk kategori.

3. Penampilan Data

Display atau penampilan data merupakan tahap yang perlu dilakukan setelah mereduksi dan mengkategorisasi data. Menurut Miles, display data adalah analisis merancang deretan dan kolom sebuah metrik untuk data kualitatif.

Berdasarkan rancangan tersebut, peneliti dapat menentukan jenis serta bentuk data yang dimasukkan ke dalam kotak-kotak metrik. Penampilan data bisa dilakukan dalam bentuk naratif, bagan, *flowchart*, dan sebagainya.

4. Penarikan Kesimpulan

Hal terakhir yang harus dilakukan adalah menarik kesimpulan. Secara garis besar, kesimpulan harus mencakup informasi-informasi penting dalam penelitian. Kesimpulan tersebut juga mesti ditulis dalam bahasa yang mudah dimengerti pembaca dan tidak berbelit-belit.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN (FINDING AND DISCUSSION)

3.1 Hasil

Aktifitas anak sekolah minggu memperlihatkan adanya respon yang baik terhadap metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), namun terlihat dalam proses pembelajaran, anak-anak masih agak kaku dan malu – malu dalam berdiskusi, hal ini mungkin dikarenakan anak belum terbiasa dengan metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam proses pembelajaran sehingga perlu kerja keras dan kesabaran dalam membimbing anak sekolah minggu. Terlihat pada saat proses diskusi anak-anak masih sungkan bertanya terhadap materi yang disampaikan kelompok temannya, masih ragu dan malu menjawab pertanyaan yang diajukan temannya dikarenakan mereka takut salah atau ditertawakan oleh teman lainnya. Ini menjadi pekerjaan rumah (PR) besar bagi penulis untuk

dapat menimbulkan kepercayaan diri anak-anak dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil penelitian observasi aktifitas guru sekolah minggu oleh peneliti, terlihat aktivitas guru sekolah minggu pada sudah cukup baik, namun terlihat masih kurang maksimal dalam memberikan motivasi pada anak usia 8 – 12, ini akan diperbaiki pada aktivitas anak usia 8 – 12 tahun diketahui anak-anak masih ragu dan malu menyampaikan pendapatnya terhadap materi pembelajaran yang dipelajari sehingga perlu diberikan motivasi dan penguatan sebelum proses pembelajaran agar anak kreatif. Kurang maksimalnya aktivitas anak usia 8 – 12 tahun dalam proses pengembangan kreatifitas anak.

Selama mengadakan kegiatan kreatif di sekolah minggu, peneliti melihat bahwa satu hal yang harus selalu diingat ialah tidak memaksa anak melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. Biarkan mereka melakukannya dengan gembira. Yang terpenting dari kegiatan ini adalah proses kreatif yang dilalui anak. Jadi, jangan berorientasi kepada bagus atau tidaknya hasil. Tujuannya yang paling utama adalah memupuk erat kasih persaudaraan dengan teman yang lainnya dan terkhususnya kepada Tuhan. Dengan melakukannya anak -anak akan jauh lebih mengingat pengajaran yang diberikan di dibandingkan hanya dengan memberikan pengajaran berupa lisan dan tulisan. Inilah informasi singkat yang tersedia.

Anak-anak harus diberikan motivasi, semangat, bimbingan agar mereka dapat menerapkan dan dapat mampu untuk memimpin doa, memimpin liturgi, mampu memimpin pujian, mampu membaca Alkitab bila di tunjuk, semakin bertumbuh dalam iman, mampu berkreasi dan mandiri.

3.2 Pembahasan

Di bawah ini ada beberapa poin yang harus dimiliki oleh seorang anak, berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap orang tua, berkaitan dengan penggunaan dan dampak *gadget* bagi anak usia remaja sebagian besar orang tua memberikan respons maka seperti yang ada pada tabel hasil dari 20 orang tua yang diberikan pertanyaan 18 orang jawabannya seperti yang terdapat dalam tabel dan 2 orang mendukung apa yang dilakukan oleh anak. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Angket Responden Orang Tua

NO	PILIHAN	PERSENTASE			
		1	2	3	4
1.	Apakah Anak aktif dalam menggunakan <i>gadget</i>	✓			
2.	Waktu sepenuhnya digunakan untuk menggunakan <i>gadget</i>	✓			
3.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> sehari 8 jam lebih, orang tua mengizinkan			✓	
4.	Apakah ada waktu kebersamaan dengan teman-teman			✓	
5.	Apakah anak suka membantah	✓			
6.	Apakah <i>gadget</i> dapat mempengaruhi perkembangan moral anak	✓			
7.	Tidak mengerjakan tugas dan malas belajar				✓

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2023 | Konstantina Kreuta¹, Melina Hutapea²

Proses Artikel Diterima 09-11-2023; Revisi 16-11-2023; Terbit Online 30-11-2023

8.	Apakah anak belajar menggunakan media		✓
9.	Apakah anak mudah lelah, kurang konsentrasi dan kurang tidur ?	✓	
10.	Apakah anak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game	✓	
11.	Panik jika tidak ada <i>gadget</i>	✓	
12.	Anak suka menyendiri, pemurung	✓	

4. KESIMPULAN (Conclusion)

Penerapan metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat mengembangkan kreatifitas anak Usia 8 – 12 tahun Persekutan Anak dan Remaja Jemaat GKI Mahanaim Burere perlu adanya motivasi dari guru sekolah minggu untuk menilai dan memilah kreatifitas dari anak-anak.

Dalam pengembangan metode *Contextual Teaching and Learning*, pemberian motivasi pada anak harus maksimal agar dapat mengembangkan kreatifitas anak usia 8 – 12 tahun agar dapat kreatif dalam menemukan minat dan bakatnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa Guru diharapkan mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar anak, anak dengan guru sekolah minggu, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada anak.

Daftar Pustaka (References)

- Andreas B. Subagyo, (2014). *Pengantar Risert Kuantitatif & Kualitatif*. Bandung : Yayasan Kalam Hidup.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194.
- Jamilah, J., Astutik, C., & Asiah, K. (2020). Revolusi Industri 4.0 dan Pengaruhnya pada Kenakalan Remaja. *Shine: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 23-29.
- Kinayati Djojuroto & M.L.A Sumaryati (2014), *Bahasa dan Sastra*, Bandung : Nuasa Cendeka.
- Kinayati Djojuroto & M.L.A Sumaryati (2014), *Bahasa dan Sastra*, Bandung : Nuasa Cendeka.
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Liuzha, M. (2022). *Upaya Guru Pai Dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Tsanawiyah Hasyim Asy'ari Bangsri Jepara (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS)*.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2023 | Konstantina Kreuta¹, Melina Hutapea²

Proses Artikel Diterima 09-11-2023; Revisi 16-11-2023; Terbit Online 30-11-2023

- Mary Go Setiawani, (2014). *Pembaruan Mengajar*, terbitan Yayasan Kalam Hidup.
- Muyassarrah, M. (2019). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Cara Mendidik Anak Dan Dampaknya Terhadap Budget Keuangan Keluarga Muslim. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-14.
- Muslich, Mansur. (2009). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana, (1988). *Tuntunan Penyusunan Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru.
- Nurdin, A., Bahri, I., Pangastuti, Y., & Megawati, C. (2023). Penyuluhan Tentang Kenakalan Remaja, Bahaya Gadget, Bahaya Merokok Dan Bahaya Bergadang Pada Siswa-Siswi Sma Negeri Jangka Buya Pidie Jaya. *ADM: Jurnal Abdi Dosen dan Mahasiswa*, 1(1), 79-86.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sofyan, Gusarmin dan Amiruddin B. (2007). Modul Diklat Profesi Guru Model-Model Pembelajaran I. Kendari: Universitas Haluoleo.
- Tafonao, T. (2018). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Terhadap Perilaku Anak. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 121-133.
- Wanti Rohani, (2003). Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Untuk Pemecahan Masalah Berbasis CTL Di Kelas I SMU Negeri 5 Malang. Tesis Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Yaung, S., Pardomuan, G. N., & Sahureka, C. M. (2023). Penerapan Metode Media Visual Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas VIII B SMP Negeri 7 Sentani. *Cantata Deo: Jurnal Musik dan Seni*, 1(1), 25-39.