

Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0

Fredik Melkias Boiliu,¹ Kaleb Samalinggai,²Devi Wahyu Setiawati³
Mahasiswa Pasca Sarjana Prodi MPAK UKI Jakarta¹
Mahasiswa Prodi PAK FKIP UKI Jakarta^{2,3}
boiliufredik@gmail.com

Abstract

This article reviews the teaching of Christian religious education in the digital age as an effort to overcome the excessive use of gadgets in children in families in the era of disruption 4.0. Technological advances are so fast and increasingly sophisticated bring major changes in human life in various fields. In this case, such a gadget can have a big impact and everyone in the world must have been connected with the gadget. The use of gadgets is not for people who work, but almost all people, including children and toddlers, are already using gadgets in their daily activities. Gadgets have good values and benefits for certain people, but many negative impacts arise in the excessive use of gadgets for teenagers, children, and even toddlers. Therefore, parents have a very important role to overcome the excessive use of gadgets in children through the teaching of Christian religious education in the family. In carrying out Christian religious education in the family, parents play a role as teachers, educators and assistants to children in the use of gadgets. The method used in this paper is literature review and library research.

Keywords: Digital Era, Disruption, Gadgets, Christian Religious Education

Abstrak

Artikel ini mengulas tentang pengajaran pendidikan agama Kristen di era digital sebagai upaya untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dalam keluarga di era disrupsi 4.0. Kemajuan teknologi yang begitu cepat dan semakin canggih membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Dalam hal ini, seperti gadget dapat memiliki dampak besar dan semua orang di dunia pasti telah terhubung dengan *gadget*. Penggunaan *gadget* bukan pada orang yang bekerja, tapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap hari. *Gadget* memiliki nilai yang baik dan manfaat bagi orang tertentu, tetapi banyak dampak negatif yang timbul dalam pemanfaatan *gadget* berlebihan untuk remaja, anak, dan bahkan balita. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak melalui pengajaran pendidikan agama Kristen dalam keluarga. Dalam melaksanakan pendidikan agama Kristen di keluarga, orang tua berperan sebagai pengajar, pendidik dan pendamping terhadap anak dalam penggunaan gadget. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah kajian literatur dan riset pustaka.

Kata Kunci: Era digital, Disrupsi, Gadget, Pendidikan Agama Kristen

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi ke arah digital kini semakin berkembang pesat dan dapat menyebabkan terjadinya perubahan besar dalam dunia. Era digital membawa suatu perubahan besar dalam hidup manusia. Dalam hal ini, manusia dengan mudah dapat melakukan akses terhadap informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas, namun dampak negative pun muncul sebagai mengancam. Dengan demikian, tindak kejahatan mudah terfasilitasi melalui game online yang dapat merusak mental generasi muda, pornografi, dan pelanggaran hak cipta mudah dilakukan, dan lain-lain.

Teknologi yang membawa perubahan pada manusia di era digital adalah *gadget*. Dalam hal ini, setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget* dan bahkan sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*. Dalam penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya sehingga anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari.

Di era digital ini terbukti bahwa anak lebih senang bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu dalam penggunaan *gadget* anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Karena ada beberapa kasus mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak yaitu mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Dalam hal ini, orang tua tidak bisa memisahkan anak dari *gadget* atau melarang anak supaya tidak menggunakan *gadget* karena penggunaan *gadget* juga sangat penting bagi anak untuk belajar hal-hal yang menambah pengetahuan bagi anak. Jadi bagaimanapun orang tua harus memberikan *gadget* pada anak namun tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua maka akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif dalam penggunaan *gadget* yaitu anak akan lebih mudah mengakses berbagai konten pornografi dari *gadget* yang dimiliki karena lebih mudah dan juga praktis.

Pada era ini, membuat anak-anak sudah sangat akrab dengan *gadget* dan mereka sudah terbiasa melakukan aktivitas dengan *gadget*. Oleh sebab itu, orang tua harus bisa menyikapi masalah ini dengan baik dan yang harus menjadi perhatian untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan *gadget* sebagai media bermain atau media komunikasi, khususnya dalam lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan moral dan spiritua sebagai tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam pemberian *gadget* pada anak. Hal ini membutuhkan peran pendidikan agama Kristen dalam keluarga untuk mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

Peran pendidikan agama Kristen yang harus dilakukan dalam keluarga untuk mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak adalah orang tua mengajarkan kepada anak bagaimana cara menggunakan *gadget* dengan baik dan benar, mendidik anak dalam penggunaan *gadget* dengan cara mendisiplinkan anak dan orang tua mendampingi anak dalam penggunaan *gadget* dengan cara dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *gadget* yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Upaya pendidikan agama Kristen untuk mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak juga perlu dilakukan di sekolah karena selain orang tua guru juga memiliki peran penting untuk mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak melalui pengajaran pendidikan agama Kristen. Peran pendidikan agama Kristen yang dilakukan disekolah oleh guru pendidikan agama Kristen sangat penting untuk mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak. Dalam hal ini, selain guru mengajarkan

Firman Tuhan sebagai teori belajar pendidikan agama kristen, guru juga perlu mengajarkan apa yang sedang di alami oleh peserta didik saat karena itu akan sangat berpengaruh terhadap pengajaran Pendidikan agama Kristen yang telah di sampaikan oleh guru di sekolah sehingga tujuan pendidikan agama Kristen tidak tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era Digital

Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar masyarakat pada era ini menggunakan menggunakan system digital dalam kehidupan sehari-hari. Digital berasal dari bahasa yunani yaitu, kata Digitus yang berarti jari jemari. Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia.¹ Menurut Wawan Setiawan Teknologi digital adalah teknologi canggih yang dapat mempermudah manusia dalam melakukan akses terhadap informasi melalui banyak cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas, namun dampak negatif muncul pula sebagai mengancam.² Senada dengan hal ini, menurut Vania Maovangi Day Era digital merupakan ciri dari era millennial, dan tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan literasi, karena selalu berkaitan dengan cara mendapatkan informasi dari yang seharusnya bisa dimanfaatkan secara bijak dan beretika.³

Dalam hal ini, hasil olah kecerdasan manusia, merekayasa sinyal digital menghasilkan input keistimewaan tersendiri, sehingga dengan kecepatan teknologi digital tersebut mengirimkan sinyal melebihi kecepatan cahaya, yang sistem ini tidak ditemukan dalam teknologi analog. Teknologi digital menghasilkan kecanggihan dalam perspektif komunikasi, dimana penyampaian pesan secara efisien, lebih dinamis tanpa terhalang oleh jarak, ruang dan waktu. Menurut Muhasim teknologi digital dalam kehidupan bermasyarakat saat ini, secara nyata dapat dilihat berkembang dalam komunikasi sosial dengan menggunakan perantara internet, dengan berbagai program seperti video call atau chatting, email, whatsapp, facebook, twitter dsbnya dalam menciptakan terjalinnya komunikasi dua arah. Namun pada hakikatnya perkembangan komunikasi menggunakan teknologi digital, juga berakhirnya pada terciptanya output komunikasi secara analog.⁴ Fungsi teknologi digital menjadi jembatan dalam mengirimkan data baik visual atau tulisan melalui gelombang sinyal, dan menghasilkan output komunikasi analog, karena hasilnya dapat oleh panca indera manusia. Dengan demikian, perkembangan teknologi digital ini mendorong penyebaran informasi yang demikian cepat, karenadengan mudahnya penyebaran informasi dari belahan dunia lain lingkungan kehidupan disegala aspek kehidupan terus berubah.

¹ Rustam Aji, *DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA*, (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital), *Islamic Communication Journal*, 1.1 (2016), 43–54 <<https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>>.

² Wawan Setiawan, *Era Digital Dan Tantangannya*, *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2017), 1–9 <<https://core.ac.uk/download/pdf/87779963.pdf>>.

³ Vania Maovangi Day and Siti Qodariah, *Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun*, *Prosiding Nasional Psikologi 2*, (Bandung: Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, 2018), 1–9. <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.

⁴ Muhasim Muhasim, *Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*, *Palapa*, 5.2 (2017), 53–77 <<https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>>.

Dampak positif dan negatif era digital

Dalam era digital yang menghadirkan teknologi canggih dan serba cepat mempermudah manusia dalam melakukan informasi dengan cepat pada aktivitas kehidupan sehari-hari tentu banyak dampak yang dirasakan dalam penggunaan teknologi di era digital baik dampak positifnya maupun dampak negatifnya.

Dampak positif

Dampak positif dalam pada era digital adalah: (a) Informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya (b) tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita. (c) munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat. (d) meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. (e) munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online, diskusi online yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. (f) munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya.⁵

Dampak negatif

Dampak negatif dari era digital yang harus diantisipasi dan mengatasi adalah: (a) Ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dan menyebabkan orang plagiatis akan melakukan kecurangan. (b) Ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi. (c) ancaman penyalahgunaan pengetahuan untuk melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem perbankan, dan lain-lain (menurunnya moralitas). (d) Tidak mengaktifkan teknologi informasi sebagai media atau sarana belajar, misalnya seperti selain men-download e-book, tetapi juga mencetaknya, tidak hanya mengunjungi perpustakaan digital, tetapi juga masih mengunjungi gedung perpustakaan, perpustakaan, dan lain-lain.⁶

Gadget

Pada umumnya *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Secara etimologi *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”.⁷ Dalam hal ini, untuk membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Dengan demikian, *gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini, yang termasuk gadget

⁵ Setiawan, 4.

⁶ Ibid.,

⁷ Milana Abdillah Subarkah, *Pengaruh Media Gadget Terhadap Perkembangan Anak, Dinamika Penelitian, Jurnal: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 15.1 (2016), 125-44.

misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya.⁸ Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Menurut Sunita, Indian Mayasari, Eva gadget merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga sehingga membuat hidup manusia lebih praktis.⁹ Senada dengan hal ini, menurut Rahmandani *gadget (smartphone)* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Dalam hal ini, *gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. artinya kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.¹⁰ Senada dengan hal ini, menurut M. Hafiz Al-Ayouby *gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hamper semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.¹¹ Dengan demikian, merupakan alat elektronik yang membawa perubahan dalam kehidupan manusia dan semua orang bisa memilikinya baik anak kecil maupun orang dewasa, baik di kota maupun di pedesaan

Penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak

Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktuluang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial. Dalam hal ini, penggunaan *gadget* pada saat ini perlu diperhatikan secara khusus karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Menurut Christiany Judhita durasi penggunaan gadget dapat di bagi menjadi tiga bagian, yaitu: (a) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari. (b) penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari. (c) penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.¹² Senada dengan hal ini, menurut Nielson rata-rata orang indonesia memanfaatkan smartphone selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut: (a) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau Instant Message, dan mengirim e-mail. (b) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio. (c) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di download. (d) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.¹³ Dengan demikian, gadget dapat

⁸ Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Indonesia: Gramedia Pustaka Utama, 2008),78.

⁹ Indian Sunita and Eva Mayasari, *Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak*, *Jurnal Endurance*, 3.38 (2018), 510–14.

¹⁰ Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang*, *Jurnal Civic Hukum*, 3.1 (2018), 18 <<https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>>.

¹¹ M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung, 2017), 13.

¹² Chusna Oktia Rohmah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta*, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 7.

¹³ Chusna Oktia Rohmah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.

Sari dan Mitsalia menjelaskan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya.¹⁴ Dalam hal ini, hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. Senada dengan hal ini, Nurrachmawati menambahkan bahwa PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.¹⁵ Dengan demikian, anak lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game dari belajar.

Menurut Chusna, Puji Asmaul penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Dalam hal ini, anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game dan anak juga akan malas mengerjakan rutinitas sehari-hari.¹⁶ Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanankiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan. Selain itu juga ada beberapa hal yang perlu orang tua waspadai dari anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan yaitu: (a) Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain (b) Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya. (c) Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games. (d) Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.¹⁷

Upaya Pendidikan Agama Kristen Untuk Mengantisipasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan pada anak dalam keluarga

Pendidikan agama Kristen dalam keluarga

Upaya pendidikan agama Kristen untuk mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak di era digital dalam keluarga merupakan hal yang sangat penting dan tepat karena melalui peran orang tua dalam mengajar, mendidik dan mendampingi anak dalam penggunaan *gadget* akan mengarahkan anak menggunakan gadget sesuai dengan arahan dan kontrol dari orang tua sehingga hal ini akan mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak. Dalam hal ini, keluarga

¹⁴ Nurrachmawati, 2014. *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini.* Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. (Universitas Hasanuddin: Makasar Hafiz Al-Ayouby, 2014) 5.

¹⁵ Nurrachmawati, 2014. *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini.* Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. (Universitas Hasanuddin: Makasar Hafiz Al-Ayouby, 2014) 5..

¹⁶ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Dinamika Penelitian: Jurnal:Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17.2 (2017), 315–30 <<https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>>.

¹⁷ Chusna.

merupakan tempat pertama dan utama bagi pendidikan agama Kristen. Keluarga dikatakan sebagai tempat pertama dan utama bagi pendidikan agama Kristen karena peran orang tua sangat penting untuk mengasuh anak-anaknya dalam segala hal.¹⁸ Menurut Homrighausen pendidikan agama Kristen dalam keluarga merupakan dasar dari seluruh pendidikan lainnya,¹⁹ dalam hal ini, sebagai dasar pendidikan agama Kristen dalam keluarga, orang tua harus mengajar, mendidika dan mendampingi anak-anak dalam penggunaan *gadget* di rumah *gadget* sehingga mereka tidak salah menggunakan gadget, tidak kecanduan gadget, tidak menjadi budak teknologi, tidak mentuhankan teknologi dan *gadget* tidak pribadi yang individual. Dengan demikian, orang tua harus tidak boleh menyalahgunakan kewenangannya²⁰ dalam tetapi memiliki sikap yang penuh kasih sayang dalam mengajar, mendidik, dan mendisiplin anak dalam keluarga terhadap penggunaan *gadget* sehingga orang tua tidak menjauhkan anak dari gadget, namun menjadikan anak dan gadget sahabat dan juga orang tua tidak menjadi musuh bagi anak gara-gara ajaran, didikan, dan pendampingan pada anak dalam penggunaan *gadget*. hal ini sebagai mana tertulis dalam alkitab “ jangan bangkitkan amarah di dalam hati anak-anakmu” (Ef 6 : 4), disini Alkitab mengajarkan pentingnya orangtua memahami hati setiap anak dalam mengajar, mendidik dan membina mereka sehingga menghindari kesalahan rasa sakit hati, demdam, kepada orangtua dalam didikan yang terlalu tegas dan penuh kekerasan. Dalam upaya pendidikan agama Kristen di keluarga untuk mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak, maka pola asuh yang efektif dari orang tua.

Pola asuh orang tua pada anak dalam penggunaan gadget

Pada era modern atau seperti yang saat ini dikenal era digital yang membuat semua serba instan dan serba cepat akan mengubah cara pandang pendidikan agama Kristen dalam mendidik anak. Dalam hal ini, di era ini penggunaan *gadget* bagi anak merupakan hal yang wajar dan ini dunia mereka oleh sebab itu orang tua tidak bisa memisahkan anak dari *gadget* dan menjadikan anak dan gadget menjadi musuh. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi orang tua dalam mengajar, mendidik dan membina anak di era digital. Dengan demikia, pengasuhan yang tepat dari orang tua sangatlah penting diberikan kepada anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Arahan serta bimbingan orang tua menjadi kunci keberhasilan anak untuk dapat membentuk kepribadian yang mandiri dan kompeten secara sosial. Pola asuh merupakan pola pengasuhan yang diberikan orangtua untuk membentuk kepribadian anak. Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang diterapkan pada anak dan bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu. Menurut Pola perilaku ini dapat dirasakan anak daris egi negative maupun segi positif. menurut Sochib pengasuhan adalah orang yang melaksanakan tugas bimbingan, memimpin atau mengelola.

¹⁸ Daniel Nuhamara, *Pembimbingan Pendidikan Agama Kristen* (Bandung: Jumal Info Media, 2007), 57.

¹⁹ Homrighausen, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: BPK-Gunung Mulia, 2012), 130.

²⁰ Ronald W. Leigh, *Melayani Dengan Efektis* (Jakarta: BPK-Gunung Mulia, 2002), 120.

Pengasuhan yang dimaksud disini adalah pengasuhan terhadap anak.²¹ Artinya pola asuh orang tua sangat menentukan perilaku anak dalam penggunaan *gadget*. Oleh sebab itu, dengan memberikan pola asuh yang baik dan positif kepada anak dalam penggunaan *gadget*, maka akan memunculkan konsep diri yang positif bagi anak dalam penggunaan *gadget* sehingga anak terjerumus dalam penggunaan gadget yang berlebihan.²²

Dalam hal ini, Pola asuh orang tua pada anak dalam keluarga dalam penggunaan gadget tergantung cara mendidik orang tua, ²³ada dua metode penting yang harus digunakan oleh orangtua dalam mendidik anak di lingkungan keluarga, yakni: (a) pembiasaan dan keteladanan agar terpatri dalam diri anak (b) latihan dan praktikum, agar anak dapat melakukan sesuai dengan tuntutan yang telah ditetapkan oleh orang tua.²⁴ Artinya bahwa orang tua memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mengajar, mendidik, mendampingi dan menjadi teladan pada anak dalam penggunaan *gadget*. Dengan demikian, sebagaimana telah dikatakan dalam Alkitab (Luk.14:26) seorang anak mendapatkan pemahaman tentang kehendak Allah dari pengajaran orang tuanya. Di dalam keluarga Kristen tidak tepat beranggapan bahwa tugas orang tua bertentangan dengan tugas Allah.²⁵

Orangtua mempunyai kewajiban untuk mendidik anak-anaknya. Oleh karena itu, orangtua bertanggungjawab untuk membesarkan dan mempersiapkan masa depan anak.²⁶ Wujud pertanggungjawaban tersebut adalah mengusahakan agar anak-anaknya kelak dapat bertumbuh menjadi orang yang dewasa, yaitu orang yang dapat mandiri, bertanggungjawab, dan berguna bagi masyarakat, dewasa, yaitu orang yang dapat mandiri, bertanggungjawab, dan berguna bagi masyarakat.²⁷ sebagaimana firman Tuhan pada Amsal 22:6, Salomo menuliskan “Didiklah seorang anak menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari jalan itu”.

Peran orang tua dalam keluarga

Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam keluarga untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak sejak dini. Dalam hal ini, cara yang ampuh untuk mencegah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak di era digital di dalam keluarga karena anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan orang tua di rumah. Oleh karena itu, orang tua harus sadar akan perannya di rumah karena ia memiliki peran yang sangat penting sehingga baik dan buruknya anak dalam penggunaan gadget tergantung pada peran orang tua. Dengan demikian, ada beberapa

²¹ Moh. Sochib, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 14.

²² Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak* (Malang: UIN Malang Press, 2009), 16.

²³ Novie D S Pasuhuk, *Pendidikan Keluarga Yang Efektif*, *Jurnal KURIOS*, 2.2 (2014), 70–81.

²⁴ Vitaurus Hendra, *Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Kasih Dan Disiplin Kepada Anak Usia 2-6 Tahun Sebagai Upaya Pembentukan Karakter*, *KURIOS (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 3.3 (2015), 45–65.

²⁵ Charles E. P feiffer and Everett F Harrison, *The Wycliffe Bible Comentary (Tafsiran Alkitab Wycliffe* (Malang: Gandum Mas, 2001), 815.

²⁶ Adriarto Kapu Ebda, *Pola Asuh Otoriter Dalam Mendidik Anak Di Keluargadi Gks Kambajawa: Suatu Analisis Pendidikanagama Kristen Dan Psikologis*, *SHANAN Pendidikan Agama Kristen*, 1.1 (2017), 107.

²⁷ R.I. Suhartin, *Smart Parenting* (Jakarta: BPK-Gunung Mulia, 2010), 6.

peran di rumah yang harus orang tua lakukan pada anak untuk mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan yaitu, orang tua sebagai pengajar, orang tua sebagai pendidik, orang tua sebagai pendidiplin dan orang tua mentoring.

Orang tua sebagai pengajar

Sebagai pengajar, orang tua harus mengajarkan berulang-ulang kepada anak tentang bagaimana cara menggunakan gadget yang baik dan benar sebagaimana cara mendidikan orang tua dalam Alkitab ulangan 11:19 “*Kamu harus mengajarkannya kepada anak-anakmu dengan membicarakannya, apabila engkau duduk di rumahmu dan apabila engkau sedang dalam perjalanan, apabila engkau berbaring dan apabila engkau bangun;*”. Dalam hal ini, orang tua juga harus menjelaskan dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak-anak lebih mencintai gadget dari pada mencintai Tuhan. Oleh karena itu, orang tua harus bertanggung jawab untuk membicarakan firman Tuhan kepada anak-anak dan berusaha untuk menuntun setiap mereka kepada hubungan yang setia dengan Tuhan. Tujuan dari membicarakan firman Tuhan kepada anak ialah mengajar dia untuk takut akan Tuhan, berjalan pada jalan-Nya, mengasihi dan menghargai Dia serta melayani Dia dengan sepenuh hati dan jiwa (Ul. 4:6).

Dalam mengajarkan anak-anak untuk menggunakan gadget tidak berlebihan, membutuhkan waktu yang lebih tepat, namun untuk bisa mengajar mereka orang tua juga harus mengajar mereka dengan menggunakan gadget karena ketika orang tua mengajar mereka dengan menggunakan gadget maka orang tua tidak hanya mengajar mereka dirumah saja tetapi dimana saja dan kapanpun orang tua bisa mengajarkan mereka sebagaimana firman Tuhan di dalam Ulangan mengatakan bahwa membicarakan firman Tuhan kepada anak-anak bukan hanya ketika sedang berada di dalam rumah saja melainkan pada waktu bangun pagi, pada waktu bersama di luar rumah dan bahkan pada waktu akan tidur di malam hari.

Peran orang tua sebagai pendidik

Di dalam keluarga orang tua tidak hanya sebatas pengajar yang hanya mengajarkan anak-anak tetapi orang tua juga memiliki peran sebagai pendidik. Mendidik anak-anak dalam penggunaan gadget bukan suatu hal yang mudah bagi orang tua karena orang tua tidak bisa menghentikan anak begitu saja dari penggunaan gadget karena dampaknya orang tua akan dimusuhi oleh anak sendiri dan juga orang tua akan susah dalam mengontrolnya. Oleh karena itu, orang tua harus menjadi sahabat bagi anak, orang tua harus menjadi teman curhat dan orang tua harus menjadikan anak dan gadget adalah sahabat. Menurut Elsyana Nelce Wadi “Setiap orang tua perlu mengklarifikasi dan mengajarkan nilai-nilai luhur keimanan ataupun moralitas kepada anak-anaknya serta mengkondusifkan proses internalisasinya (proses diterima dan tertanamnya nilai dalam diri seorang anak).”²⁸ Sebagai pendidik dalam keluarga maka

²⁸ Elsyana Nelce Wadi and Elisabet Selfina, 'Peran Orang Tua Sebagai Keluarga Cyber Smart Dalam Mengajarkan Pendidikan Kristen Pada Remaja GKII Ebenhaezer Sentani Jayapura Papua', *Jurnal Jaffray*, 14.1 (2016), 77 <<https://doi.org/10.25278/jj71.v14i1.190>>.

ada beberapa hal yang perlu orang tua lakukan untuk mendidik anak-anak, yaitu: (a) Membentuk rutinitas sehari-hari keluarga dengan menyediakan waktu dan tempat yang cukup untuk belajar dengan anak-anak dan menugaskan tanggung jawab untuk tugas-tugas di dalam keluarga (b) Memantau kegiatan di luar sekolah, misalnya menetapkan batasan menonton televisi, mengurangi waktu bermain, dan memantau teman-temannya yang bergaul dengan anaknya (c) Orang tua harus menciptakan lingkungan rumah yang mempromosikan pembelajaran, memperkuat apa yang diajarkan di sekolah dan mengembangkan keterampilan hidup. Anak-anak perlu menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab.²⁹ Dengan demikian, ketiga hal ini akan sangat membantu orang tua dalam mendidik anak-anak sehingga orang tua tidak menjadi musuh bagi mereka, orang tua tidak memisahkan mereka dari gadget dan orang tua mendidik mereka untuk tidak menggunakan gadget secara berlebihan.

Peran orang tua dalam mendisiplin anak terhadap penggunaan gadget

Di era digital pada saat ini, orang tua harus mendisiplin anak dalam penggunaan gadget. Dalam hal ini, bentuk disiplin yang orang tua lakukan terhadap anak bukan berarti menghentikan dari penggunaan gadget, tetapi menggunakan sesuai dengan batasan-batasan yang ada misalnya, menonton video-video yang khususnya hanya untuk anak, tidak boleh menonton video-video pornografi, bermain game yang di dalamnya ada pembelajaran, sehari menggunakan gadget berapa kali dan digunakan untuk apa. Menurut Wadi and Selfina disiplin sangat diperlukan dalam mengajar dan mendidik anak sebagaimana tertulis dalam Alkitab pengajaran dari orang tua terhadap anak-anak dalam Perjanjian lama menurut kitab Amsal adalah “kedisiplinan” – Amsal 3:11-12; 19:15; 22:15. Kitab Amsal memberi penekanan yang sangat besar pada disiplin dan benar-benar menaruh perhatian sehingga disiplin dijalankan bersamaan dengan hukuman di dalamnya. Disiplin berarti harus meneladani apa yang Tuhan ajarkan berdasarkan hukum Taurat dan apabila anak lalai melakukannya maka akan diberlakukan hukuman, namun hukuman ini berjalan bukan berdasarkan kemarahan melainkan berdasarkan kasih (Ams. 3:11-12).³⁰ Disiplin berbicara mengenai banyak hal yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada anak dalam penggunaan gadget. Berikut ada beberapa langkah dalam mendisiplinkan anak yang dapat dilakukan, yaitu: (a) Tetapkan batas aturan, setiap orang tua bertanggung jawab untuk memberikan batasan/aturan kepada remaja dalam beraktivitas dengan gadget. “Aturan atau batas adalah sebuah pagar perlindungan yang akan memberikan rasa aman bereksplorasi kepada setiap anak di masa pertumbuhannya.” Orang tua harus dengan tegas memberikan batasan atau aturan kepada anak dalam penggunaan gadget. Misalnya; anak diijinkan untuk bermain dengan gadget atau internet hanya setelah selesai mengerjakan tugas rumahnya, dalam menonton televisi juga dibatasi hanya beberapa jam dalam sehari. (b) pengawasan, orang tua sangat diharapkan untuk dapat mengawasi anak dalam menggunakan gadgetnya. Dalam hal ini, ada baiknya jika orang

²⁹ Adewumi Moradeke Grace, 'Olojo Oludare Jethro, Falemu Funke Aina, "Roles Of Parent On The Academic Performance Of Pupils In Elementary Schools', *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 2, 1 (2012), 197.

³⁰ Wadi and Selfina, 82.

tua memasang filter pada situs-situs tertentu yang kurang baik untuk ditonton pada notebook dan sebaiknya orang tua juga harus dapat melihat isi dari gadget anaknya.³¹

Orang tua menjadi teladan dalam keluarga

Kateladanan dari orang tua merupakan media pembelajaran bagi anak di rumah. Dalam hal ini, apapun yang orang tua lakukan atau tunjukkan itulah yang akan anak meniru dan melakukan dalam kehidupannya sehari-hari. Dengan demikian kereladanan orang tua dalam keluarga akan menentukan perilaku anak karena yang terpancar dari diri orang tua akan terekam dalam diri anak dan akan terpancar keluar dari diri anak sesuai dengan yang terpancar dari orang tua. Jadi orang tua harus menjadi teladan dalam penggunaan gadget bagi anak karena sebagai mana tertulis dalam kitab Amsal dan pengajaran yang terdapat dalam kitab Amsal ini bersifat verbal, terdengar ayat-ayat yang menyatakan secara langsung “Hai anakku”. Tercermin dalam kitab Amsal bahwa semua yang di ajarkan itu merupakan suatu “keteladanan” – 20:7; 23:26; 13:20, penting untuk orang tua menjadi teladan bagi anak-anak. Meneladani bukanlah sesuatu yang diajarkan kepada anak, namun sikap meneladani sudah ada pada diri anak ketika dilahirkan.³² Dengan demikian, menjadi teladan yang baik dalam sebuah keluarga merupakan suatu komitmen yang harus diterapkan dari orang tua. Dalam 2 Timotius 1:5 “Sebab aku teringat akan imanmu yang tulus ikhlas, yaitu iman yang pertama-tama hidup di dalam nenekmu Lois dan di dalam ibumu Eunike dan yang aku yakini hidup juga di dalammu.” Ayat ini membuktikan bahwa keteladanan iman dari orang tua sangat memengaruhi masa muda Timotius.³³

Pendidikan Agama Kristen di sekolah

Upaya pendidikan agama Kristen di sekolah untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak merupakan suatu hal yang sangat penting dan wajib dilakukan oleh guru sehingga dapat mencegah penggunaan gadget yang berlebihan pada anak saat ini dan di masa yang akan datang. Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen sangat dibutuhkan untuk mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Dalam hal ini, guru mempunyai hak untuk mendidik, membimbing, serta mengarahkan peserta didik atau anak-anak dalam penggunaan gadget sehari-hari. Guru pendidikan agama Kristen adalah pribadi yang bertanggung jawab untuk mengajar, membimbing, dan mengarahkan dan anak-anak dalam penggunaan gadget sehingga semakin mereka memahami memahami cara penggunaan gadget dan tidak terjerumus dalam penggunaan gadget yang berlebihan. Guru pendidikan agama Kristen harus memahami bahwa pendidikan agama Kristen di sekolah tidak hanya sebatas memberikan memberikan ilmu kepada peserta didik, tetapi juga harus mengarahkan peserta didik dalam

³¹ Ibid.,

³² Ibid.,

³³ Ibid.,

penggunaan gadget sehingga mereka tidak berlebihan dalam penggunaan dan berdampak pada pertumbuhan iman moral.³⁴

Dalam hal ini, peranan guru pendidikan agama Kristen sangat berguna dalam perubahan karakter dan perilaku anak, sehingga melalui peranan guru pendidikan agama Kristen yang efektif peserta didik akan lebih dewasa dalam pemahaman tentang cara menggunakan gadget yang baik dan benar.³⁵ Peranan guru pendidikan agama Kristen terdiri dari peranan guru menjadi penafsir iman Kristen, guru menjadi seorang gembala, guru menjadi seorang pedoman dan pemimpin, dan guru menjadi seorang penginjil. Selain peranan tersebut guru Kristen juga memiliki peranan sebagai pengajar, konselor dan pendidik. Sebagai pengajar guru pendidikan agama harus mengajarkan kepada anak bagaimana cara menggunakan gadget yang baik dan benar, manfaat penggunaan gadget, tujuan penggunaan gadget dan waktu dalam penggunaan gadget. sebagai konselor guru pendidikan agama Kristen mengkoselin anak-anak di sekolah untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Dalam hal ini, guru melakukan koseling pada anak-anak yang sudah canduh *gadget* dan juga pada anak-anak yang belum candu sehingga mereka juga tidak kecanduan *gadget* atau menggunakan *gadget* secara berlebihan. Sebagai pendidik guru pendidikan agama Kristen harus mendidik anak-anak dengan cara memberikan disiplin dalam penggunaan gadget pada anak sehingga mengantisipenggunaan gadget yang berlebihan.

KESIMPULAN

Peran pendidikan agama Kristen di era digital sebagai upaya untuk mengantisipasi penggunaan gadget pada anak sangat penting. Peran pendidikan agama Kristen dapat dilakukan pada anak untuk mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak di rumah dan disekolah. Peran pendidikan agama Kristen yang dilakukan dalam keluarga melalui pola asuh orang tua dengan beberapa peran yang dilakukan oleh orang tua dalam keluarga untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak.

Peran pendidikan agama Kristen sebagai upaya untuk mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan perlu untuk dilakukan disekolah karena guru pendidikan agama Kristen juga berperan penting untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Selain mengajarkan Firman Tuhan sebagai teori belajar PAK, guru PAK juga perlu mengajarkan apa yang sedang dialami oleh peserta didik saat karena itu akan sangat berpengaruh terhadap pengajaran Pendidikan agama Kristen yang telah disampaikan oleh guru di sekolah sehingga tujuan pendidikan agama Kristen tidak tercapai.

³⁴ Lilis Ermindyawati, 'Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Perilaku Siswa-Siswi Di SD Negeri 01 Ujung Watu Jepara', *FIDEI: Jurnal Teologi Sistemika Dan Praktika*, 2.1 (2019), 40–61 <<https://doi.org/10.34081/fidei.v2i1.27>>.

³⁵ Ermindyawati.

KEPUSTAKAAN

- Adewumi Moradeke Grace, 'Olojo Oludare Jethro, Falemu Funke Aina, "Roles Of Parent On The Academic Performance Of Pupils In Elementary Schools', *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 2, 1 (2012)
- Adriarto Kapu Ebda, 'Pola Asuh Otoriter Dalam Mendidik Anak Di Keluargadi Gks Kambajawa: Suatu Analisis Pendidikanagama Kristen Dan Psikologis', *SHANAN Pendidikan Agama Kristen*, 1.1 (2017).
- Aji, Rustam, 'DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)', *Islamic Communication Journal*, 1.1 (2016). <<https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>>
- Charles E. P feiffer and Everett F Harrison, *The Wycliffe Bible Comentary (Tafsiran Alkitab Wycliffe* (Malang: Gandum Mas, 2001)
- CHUSNA OKTIA ROHMAH, 'PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA' (UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2017)
- Chusna, Puji Asmaul, 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17.2 (2017), 315–30 <<https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330>>
- Daniel Nuhamara, *Pembimbing Pendidikan Agama Kristen* (Bandung: Jurnal Info Media, 2007)
- Day, Vania Maovangi, and Siti Qodariah, 'Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun', *Prosiding Nasional Psikologi* 2, 2018, 1–9 <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>
- Ermindyawati, Lilis, 'Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Perilaku Siswa-Siswi Di SD Negeri 01 Ujung Watu Jepara', *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 2.1 (2019) <<https://doi.org/10.34081/fidei.v2i1.27>>
- Homrighausen, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: BPK-Gunung Mulia, 2012)
- M. Hafiz Al-Ayouby, 'DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI' (FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG, 2017)
- Milana Abdillah Subarkah, 'Pengaruh Media Gadget Terhadap Perkembangan Anak', *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 15.1 (2016).
- Moh. Sochib, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Dsisiplin Diri* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Muhasim, Muhasim, 'Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik', *Palapa*, 5.2 (2017), 53–77 <<https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>>
- Novie D S Pasuhuk, 'Pendidikan Keluarga Yang Efektif,"', *KURIOS*, 2.2 (2014).
- R.I. Suhartin, *Smart Parenting* (Jakarta: BPK-Gunung Mulia, 2010)
- Rahmandani, Fahdian, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim, 'Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang', *Jurnal Civic Hukum*, 3.1 (2018). <<https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>>
- Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak* (Malang: UIN Malang Press, 2009)
- Ronald W. Leigh, *Melayani Dengan Efektis* (Jakarta: BPK-Gunung Mulia, 2002)
- Setiawan, Wawan, 'Era Digital Dan Tantangannya', *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 2017, 1–9 <<https://core.ac.uk/download/pdf/87779963.pdf>>

- Sunita, Indian, and Eva Mayasari, 'Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak', *Jurnal Endurance*, 3.38 (2018).
- Vitaurus Hendra, 'Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Kasih Dan Disiplin Kepada Anak Usia 2-6 Tahun Sebagai Upaya Pembentukan Karakter', *KURIOS (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 3.3 (2015).
- Wadi, Elsyana Nelce, and Elisabet Selfina, 'Peran Orang Tua Sebagai Keluarga Cyber Smart Dalam Mengajarkan Pendidikan Kristen Pada Remaja GKII Ebenhaezer Sentani Jayapura Papua', *Jurnal Jaffray*, 14.1 (2016).
<<https://doi.org/10.25278/jj71.v14i1.190>>