

KAJIAN ANALISA POLA PERILAKU PADA ANAK DAN REMAJA DI GPIB FILADELFA TANGERANG BANTEN

TAHUN 2019



ELINDO NISITA PARMA



KATA PENGANTAR

Ucapan syukur kepada Tuhan atas segala kebahagiaan dan rezeki yang telah diberikan, sehingga proses kegiatan pengumpulan data, analisa dan penyusunan laporan tentang kajian “Analisa Pola Perilaku pada Anak dan Remaja di GPIB Filadelfia Tangerang Banten” ini dapat diselesaikan. Laporan ini menyajikan tentang bagaimana gambaran pola perilaku anak dan remaja yang dilihat dari tiga sudut pandang secara garis besar, yaitu penggunaan *gadget*, kenakalan serta kondisi keluarga dan aktivitas ibadah, serta ditambahkan dengan bagaimana profil inteligensi dan kepribadian anak dan remaja secara umum.

Tim peneliti dalam hal ini menyadari bahwa dalam kajian ini masih banyak kekurangan untuk terus dilengkapi pada tahapan selanjutnya. Kajian ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, maka dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini tim peneliti ucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu proses dan hasil.

Terima kasih kepada semua kakak-kakak pendidik dan pendamping anak dan remaja yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam proses pelaksanaan pengumpulan data. Terima kasih kepada para orang tua yang telah memberikan izin untuk anak-anaknya agar dapat dilibatkan dalam proses pengumpulan data. Terutama terima kasih kepada para pengurus dan manajemen GPIB Filadelfia yang telah mengundang dan memberikan kepercayaan kepada tim peneliti untuk melakukan kajian ini. Semoga hasil dari kajian ini dapat memberikan sumbangan yang berharga dalam tahapan penyusunan program yang tepat untuk terus membimbing anak dan remaja menjadi insan yang beriman.

Maret 2019

Tim Peneliti
Elindo Nisita Parma

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GRAFIK.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Tujuan Kajian.....	3
3. Manfaat Kajian.....	4
4. Ruang Lingkup Kajian.....	4
5. Sasaran Hasil.....	4
PENDEKATAN TEKNIS DAN METODE PELAKSANAAN KAJIAN.....	6
1. Pendekatan Teknis.....	6
a. Inteligensi dan Kepribadian.....	6
b. Perilaku Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak dan Remaja.....	7
c. Kenakalan pada Anak dan Remaja.....	8
d. Kondisi Keluarga dan Aktivitas Ibadah.....	8
2. Metode Pelaksanaan.....	9
a. Logical Framework.....	9
b. Subjek Pengumpulan Data.....	9
c. Metode Pengumpulan Data.....	10
d. Pelaksanaan Pengumpulan Data.....	10
3. Teknik Pengolahan Data.....	10
4. Teknik Analisis Data.....	11
PELAKSANAAN DAN HASIL.....	12
1. Pelaksanaan.....	12
a. Gambaran Umum Proses Pelaksanaan Pengumpulan Data.....	12
b. Realisasi Pelaksanaan Pengumpulan Data.....	12
2. Hasil dan Pembahasan.....	12
a. Profil Inteligensi dan Kepribadian Anak dan Remaja.....	12

b. Perilaku Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak dan Remaja GPIB Filadelfia.....	19
c. Kenakalan pada Anak dan Remaja GPIB Filadelfia.....	52
d. Kondisi Keluarga dan Aktivitas Ibadah.....	55
e. Perspektif Orang Tua	63
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	73
1. Profiling pada Anak	73
2. Profiling pada Remaja	75
3. Rekomendasi.....	78
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Profil Inteligensi pada Anak.....	13
Grafik 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecerdasan pada Anak.....	14
Grafik 3. Profil Inteligensi Remaja.....	14
Grafik 4. Rincian Analisa Tingkat Kecerdasan Berdasarkan Kelas.....	15
Grafik 5. Grafik Perbandingan Keunggulan dan Kelemahan pada Tingkat Kecerdasan Remaja.....	16
Grafik 6. Perbandingan Keunggulan dan Kelemahan Tingkat Kecerdasan Remaja antara Kelas Eka dan Dwi.....	17
Grafik 7. Hasil Analisis Kepribadian Pada Anak.....	18
Grafik 8. Hasil Analisis Kepribadian pada Remaja.....	18
Grafik 9. Kepemilikan <i>Gadget</i> pada Anak	19
Grafik 10. Distribusi Jenis <i>Gadget</i> yang Dimiliki Anak.....	19
Grafik 11. Distribusi Jumlah <i>Gadget</i> yang Dimiliki Anak.....	20
Grafik 12. Usia Kepemilikan <i>Gadget</i> Anak	21
Grafik 13. Kepemilikan <i>Gadget</i> pada Remaja	21
Grafik 14. Distribusi Jenis <i>Gadget</i> yang Dimiliki Remaja.....	22
Grafik 15. Distribusi Jumlah <i>Gadget</i> yang Dimiliki Remaja.....	22
Grafik 16. Usia Kepemilikan <i>Gadget</i> Remaja	23
Grafik 17. Adiksi <i>Gadget</i> pada Anak Kelas 4 – 6 SD	24
Grafik 18. Tingkat Adiksi Berdasarkan Pendidikan pada Anak Kelas 4 – 6 SD	25
Grafik 19. Tingkat Adiksi <i>Gadget</i> Anak Kelas 4 – 6 SD Berdasarkan Usia	25
Grafik 20. Tingkat Adiksi <i>Gadget</i> Berdasarkan Jenis Kelamin pada Anak Kelas 4 – 6 SD	26
Grafik 21. Adiksi <i>Gadget</i> Remaja	26
Grafik 22. Tingkat Adiksi Berdasarkan Pendidikan pada Remaja.....	27
Grafik 23. Tingkat Adiksi <i>Gadget</i> Remaja Berdasarkan Usia.....	28
Grafik 24. Tingkat Adiksi <i>Gadget</i> Berdasarkan Jenis Kelamin pada Remaja	28
Grafik 25. Gambaran Akses Melalui <i>Gadget</i> pada Anak.....	29
Grafik 26. Rincian Media yang Dominan Diakses Melalui <i>Gadget</i> Oleh Anak	29

Grafik 27. Alokasi Waktu yang Digunakan untuk Aktivitas dengan <i>Gadget</i> pada Anak	30
Grafik 28. Rincian Alokasi Waktu yang Digunakan Untuk Aktivitas dengan <i>Gadget</i> pada Anak.....	31
Grafik 29. Akses <i>Gadget</i> Diluar Rumah pada Anak.....	32
Grafik 30. Aturan Penggunaan <i>Gadget</i> Dari Orang Tua pada Anak.....	32
Grafik 31. Gambaran Akses Melalui <i>Gadget</i> pada Remaja	33
Grafik 32. Rincian Media yang Dominan Diakses Melalui <i>Gadget</i> Oleh Remaja	34
Grafik 33. Alokasi Waktu yang Digunakan untuk Aktivitas dengan <i>Gadget</i> pada Remaja	35
Grafik 34. Rincian Alokasi Waktu yang Digunakan Untuk Aktivitas dengan <i>Gadget</i> pada Remaja.....	35
Grafik 35. Akses <i>Gadget</i> Diluar Rumah pada Remaja	36
Grafik 36. Aturan Penggunaan <i>Gadget</i> Dari Orang Tua pada Remaja	37
Grafik 37. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Kegiatan Sehari-hari pada Anak.....	37
Grafik 38. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Kesehatan Fisik/Tubuh yang Saat ini Dirasakan pada Anak.....	38
Grafik 39. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Hubungan Dengan Keluarga pada Anak	39
Grafik 40. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Hubungan Pertemanan pada Anak.....	39
Grafik 41. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Kemampuan dalam Mengatur Waktu pada Anak.....	40
Grafik 42. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Anak	40
Grafik 43. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Relasi dengan Tuhan pada Anak	41
Grafik 44. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Kegiatan Sehari-hari pada Remaja	42
Grafik 45. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Kesehatan Fisik/Tubuh yang Saat ini Dirasakan pada Remaja.....	43
Grafik 46. Dampak Positif <i>Gadget</i> Terhadap Kesehatan Fisik/Tubuh Remaja yang Saat Ini Sedang Dusahakan.....	43
Grafik 47. Dampak Negatif <i>Gadget</i> Terhadap Kesehatan Fisik/Tubuh pada Remaja	44
Grafik 48. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Hubungan Dengan Keluarga pada Remaja	44
Grafik 49. Dampak Positif <i>Gadget</i> Terhadap Relasi Keluarga pada Remaja	45

Grafik 50. Dampak Negatif <i>Gadget</i> Terhadap Relasi Keluarga pada Remaja	45
Grafik 51. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Hubungan Pertemanan pada Remaja	46
Grafik 52. Dampak Positif <i>Gadget</i> Terhadap Hubungan Pertemanan pada Remaja	46
Grafik 53. Dampak Negatif <i>Gadget</i> Terhadap Hubungan Pertemanan pada Remaja	47
Grafik 54. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Kemampuan dalam Mengatur Waktu pada Remaja.....	47
Grafik 55. Dampak Positif <i>Gadget</i> Terhadap Kemampuan dalam Mengatur Waktu pada Remaja.....	48
Grafik 56. Dampak Negatif <i>Gadget</i> Terhadap Kemampuan dalam Mengatur Waktu pada Remaja.....	48
Grafik 57. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Remaja	49
Grafik 58. Dampak Positif <i>Gadget</i> Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Remaja.....	49
Grafik 59. Dampak Negatif <i>Gadget</i> Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Remaja.....	50
Grafik 60. Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Relasi dengan Tuhan pada Remaja	50
Grafik 61. Dampak Positif <i>Gadget</i> Terhadap Relasi dengan Tuhan pada Remaja	51
Grafik 62. Dampak Negatif <i>Gadget</i> Terhadap Relasi dengan Tuhan pada Remaja	51
Grafik 63. Jenis Kenakalan Dominan pada Anak.....	52
Grafik 64. Jenis Kenakalan Dominan pada Remaja.....	52
Grafik 65. Gambaran Umum Sumbangan Teknologi Terhadap Kenakalan pada Remaja	53
Grafik 66. Rincian dari Persepsi Gambaran Umum Pengaruh Teknologi Terhadap Kenakalan	53
Grafik 67. Spesifikasi Jenis Kenakalan yang Dipengaruhi Teknologi.....	54
Grafik 68. Kondisi Tempat Tinggal pada Anak	55
Grafik 69. Kedekatan dengan Anggota Keluarga pada Anak	56
Grafik 70. Aktivitas Bersama Keluarga pada Anak	57
Grafik 71. Kondisi Tempat Tinggal pada Remaja	57
Grafik 72. Kedekatan dengan Anggota Keluarga pada Remaja	58

Grafik 73. Aktivitas Bersama Keluarga pada Remaja	58
Grafik 74. Gambaran Aktivitas Ibadah Bersama Keluarga pada Anak	59
Grafik 75. Gambaran Aktivitas Ibadah Bersama Keluarga pada Remaja	60
Grafik 76. Gambaran Sistem <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> pada Anak.....	61
Grafik 77. Gambaran Sistem <i>Reward</i> dan <i>Punishment</i> pada Remaja.....	61
Grafik 78. Gambaran Hasil Analisis Keberfungsian Keluarga pada Remaja	62
Grafik 79. Alasan Orang Tua dalam Memberikan <i>Gadget</i> Kepada Anak dan Remaja	63
Grafik 80. Akses Melalui Gadget oleh Anak dan Remaja Menurut Orang Tua	63
Grafik 81. Alokasi Waktu yang Dhabiskan Anak dan Remaja Menurut Orang Tua.....	64
Grafik 82. Gambaran Aturan Penggunaan <i>Gadget</i> yang Diberikan Orang Tua Secara Umum.....	64
Grafik 83. Gambaran Pemberian Aturan Terkait Waktu.....	65
Grafik 84. Gambaran Pemberian Aturan Terkait Konten.....	66
Grafik 85. Gambaran Pemberian Aturan Terkait Kuota.....	67
Grafik 86. Gambaran Kebermanfaatan <i>Gadget</i> Menurut Orang Tua	68
Grafik 87. Gambaran Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Konflik dan Keceriaan yang Terjadi di Rumah	69
Grafik 88. Gambaran Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Kesehatan Fisik Anak dan Remaja Menurut Orang Tua	69
Grafik 89. Gambaran Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Hubungan Dengan Orang Tua dan Keluarga pada Anak dan Remaja Menurut Orang Tua	70
Grafik 90. Gambaran Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Relasi Pertemanan Anak dan Remaja Menurut Orang Tua	70
Grafik 91. Gambaran Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Kemampuan Mengatur Waktu pada Anak dan Remaja Menurut Orang Tua.....	71
Grafik 92. Gambaran Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Anak dan Remaja Menurut Orang Tua	71
Grafik 93. Gambaran Dampak <i>Gadget</i> Terhadap Relasi Dengan Tuhan pada Anak dan Remaja Menurut Orang Tua	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir Kegiatan.....	9
Gambar 2. Bentuk-bentuk Aktivitas Ibadah yang Dilakukan Anak dan Remaja	60
Gambar 3. Bentuk-bentuk Penerapan Aturan Penggunaan <i>Gadget</i> Oleh Orang Tua Terkait Waktu.....	65
Gambar 4. Bentuk-bentuk Penerapan Aturan Penggunaan <i>Gadget</i> Oleh Orang Tua Terkait Konten.....	66
Gambar 5. Bentuk-bentuk Penerapan Aturan Penggunaan <i>Gadget</i> Oleh Orang Tua Terkait Kuota	67
Gambar 6. List Kegiatan yang Terbantu pada Anak dan Remaja Melalui <i>Gadget</i> Serta Alasannya.....	68

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Anak dan Remaja merupakan generasi penerus bangsa. Gambaran tentang bagaimana suatu tatanan masyarakat di masa depan tergantung bagaimana perkembangan anak dan remaja di saat ini, sehingga sangat penting dalam mengawal, membina dan mendidik anak dan remaja dalam usaha menyiapkannya ke masa yang akan datang. Terdapat beberapa tahapan perkembangan yang harus dipersiapkan dari anak dan remaja, salah satunya yaitu perkembangan moral dalam konteks religiusitas, agar anak dan remaja dapat terbekali sebagai anggota masyarakat yang beretika sosial dan menerapkan ajaran Agama.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak dan remaja, yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri dan faktor eksternal, dimana kedua faktor ini juga akan saling memberikan pengaruh satu sama lain. Faktor-faktor ini lah yang menjadi tantangan dalam usaha mengawal tumbuh kembang anak dan remaja menuju insan yang religius dan selalu ingat akan Tuhan. Terutama pada faktor eksternal, yaitu faktor yang datang dari luar, seperti perkembangan teknologi, inforkasi dan komunikasi.

Di zaman canggih seperti sekarang ini, kehidupan anak dan remaja tentu tidak sama seperti kehidupan anak dan remaja zaman dahulu. Saat ini banyak fasilitas atau hal-hal tertentu yang membuat para anak remaja merasa dimudahkan dan nyaman, namun tidak sedikit pula yang merugikan kehidupan mereka. Beberapa dari dampak perkembangan teknologi tersebut adalah munculnya beberapa alat komunikasi baru seperti *handphone* dan teknologi lainnya. Hal inilah yang menjadikan akses informasi menjadi semakin cepat dan mudah, oleh karena itu perkembangan teknologi tersebut di harapkan mampu menjadi media yang positif dan membangun.

Berpikir dari sudut pandang dampak negatif bukan berarti pesimis, namun dapat berarti preventif atau usaha untuk mencegah, apalagi bila telah terdapat tanda-tanda yang dirasakan dari dampak negatif teknologi terhadap perkembangan anak dan remaja. Beberapa tanda sebagai dampak negatif teknologi pada anak dan remaja saat ini seperti; menjadi malas untuk bersosialisasi secara fisik karena terlalu asik dan berlebihan dalam menggunakan teknologi; *Cyber Bullying* yang marak terjadi terutama di media sosial; konten negatif yang berkembang dengan pesat; mengabaikan tugas dan juga pekerjaan; membuang-buang waktu untuk hal yang tidak berguna; serta menurunnya semangat untuk belajar. Hal tersebut menyimpulkan bahwa terdapat ancaman terhadap menurunnya kualitas individu baik dari segi moral, agama maupun prestasi belajar sebagai dampak dari perkembangan teknologi pada anak dan remaja.

Untuk menentukan arah dan strategi yang tepat bagi orang tua, pendidik, serta masyarakat dalam usaha mengawal tumbuh kembang anak dan remaja menjadi pribadi

yang mapan secara moral dan agama, maka perlu untuk mempertimbangkan bagaimana perkembangan lingkungan yang mempengaruhi anak dan remaja saat ini. Hal tersebut karena pendekatan lama tentunya sudah tidak relevan lagi untuk digunakan saat ini yang telah berbeda dari kebiasaan dan budaya. Dengan kata lain bahwa perlunya suatu pendekatan baru yang lebih relevan dan sesuai dengan karakteristik anak dan remaja di era teknologi saat ini.

Tentunya akan terdapat peningkatan besar dalam praktik atau aktivitas keagamaan pada masa anak dan remaja dalam kualitas kehidupannya dimasa perkembangan selanjutnya. Petss dalam penelitiannya menemukan bahwa hal ini bisa terjadi jika seseorang atau kelompok mempunyai dasar keagamaan. Faktor yang lain diungkapkan oleh Trinatapoli dan Vaisey adalah perjalanan religious (mungkin ret-ret atau event religius lainnya), Singleton juga sependapat dengan mereka karena berdasarkan pengalamannya dalam berpartisipasi dalam satu acara yang diselenggarakan Catholic World Youth Day, ia melihat setelah penyelenggaraan acara ini maka jemaat semakin sering hadir dalam ibadah gereja. Berdasarkan pernyataan tersebut maka muncul pertanyaan mendasar, yaitu “bagaimana memunculkan praktik atau aktivitas keagamaan pada anak dan remaja yang paling sesuai dengan karakteristik anak dan remaja di era teknologi saat ini?”.

Salah satu tempat yang berperan penting dalam mengawal perkembangan religi anak dan remaja ialah Gereja, sebagaimana GPIB Filadelfia yang bertempat di Tangerang Banten. GPIB Filadelfia memiliki suatu program yang memfasilitasi anak dan remaja untuk belajar dan tumbuh menjadi insan yang bukan hanya berkualitas intelektual namun juga moral serta religius. Setidak-tidaknya terdapat 100 anak dan 50 remaja yang tergabung sebagai peserta didik. Anak dan Remaja di GPIB Filadelfia tentunya merupakan anak dan remaja yang sama dengan kebanyakan, yaitu anak dan remaja yang juga ikut terpapar perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi.

Pendekatan-pendekatan baru dalam perumusan program Gereja untuk anak dan remaja tentunya diperlukan. Sedangkan untuk perumusan program yang tepat perlu gambaran konkrit tentang berbagai aspek dari anak dan remaja agar program tersebut tepat guna dan bermanfaat. Oleh karenanya diperlukanlah suatu asesmen atau profiling untuk melihat gambaran tentang anak dan remaja, khususnya anak dan remaja di GPIB Filadelfia.

Terdapat beberapa pendekatan untuk melakukan analisis kondisi anak dan remaja untuk saat ini yang sesuai dengan tumbuh kembangnya dalam perspektif psikologi perkembangan sesuai dengan konteks religiusitas, yaitu kepribadian, perilaku penggunaan teknologi dan peran keluarga. Selain itu tentunya tidak lepas juga dengan aspek kognitif, karena lewat kognitif lah suatu informasi akan diproses hingga menghasilkan pemahaman. Itu sebabnya suatu program harus disesuaikan juga dengan perkembangan kemampuan kognitif anak dan remaja.

Fokus kegiatan ini ialah usaha awal untuk meningkatkan partisipasi anak dan remaja dalam aktivitas keagamaan. Sebagaimana yang diungkapkan dalam Study NSYR

(*National Longitudinal Study Of Adolescent Health and the National Longitudinal Survey of Youth*) bahwasanya menurunnya tingkat religiusitas pada usia dewasa ialah karenanya partisipasi aktif terhadap aktivitas keagamaan di tahap perkembangan selanjutnya, dan kurangnya tingkat religiusitas ini cukup identik dengan perilaku immoral, seperti alkohol, obat-obatan terlarang dan jenis kenakalan lainnya.

Setidak-tidaknya terdapat 3 hal yang perlu untuk diperhatikan dalam usaha meningkatkan partisipasi anak dan remaja terhadap aktivitas keagamaan menurut Smith dan Snell dari data NSYR, yaitu model relasi keagamaan (orangtua, pemberi perhatian), faktor pribadi (mempunyai pengalaman religius) dan praktik personal iman (Doa). Berdasarkan hal tersebut maka fungsi pengumpulan data awal atau profiling ini setidaknya dapat memberikan informasi kepada Gereja GPIB Filadelfia yang berkorelasi terhadap 3 hal tersebut.

Berdasarkan berbagai paparan pada paragraf sebelumnya, maka untuk menentukan strategi yang tepat dalam usaha pendidikan dan pengembangan tingkat religiusitas anak dan remaja, maka diperlukan suatu analisis agar mendapatkan gambaran awal tentang anak dan remaja dari berbagai aspek dan faktor penting. Berdasarkan hal tersebut maka akan dilakukan pemetaan terhadap profil anak dan remaja di GPIB Filadelfia, yaitu profil kemampuan kognitif, kepribadian, perilaku *gadget*, kenakalan, relasi individu dan keluarga, serta aktivitas ibadah.

2. Tujuan Kajian

- a. Mendapatkan gambaran tentang kemampuan kognitif anak dan remaja di GPIB Filadelfia.**
- b. Mendapatkan gambaran tentang kepribadian anak dan remaja di GPIB Filadelfia.**
- c. Mendapatkan gambaran tentang perilaku dan aktivitas penggunaan *gadget* pada anak dan remaja di GPIB Filadelfia.**
- d. Mendapatkan gambaran tentang dampak *gadget* pada anak dan remaja di GPIB Filadelfia.**
- e. Mendapatkan gambaran tentang kenakalan pada anak dan remaja di GPIB Filadelfia.**
- f. Mendapatkan gambaran tentang kondisi keluarga dan aktivitas ibadah pada anak dan remaja di GPIB Filadelfia.**

3. Manfaat Kajian

b. Untuk GPIB Filadelfia

- Dapat menjadi sumber informasi untuk melihat kondisi tumbuh kembang anak dan remaja.
- Dapat menjadi bahan kajian dalam menentukan program yang tepat untuk meningkatkan partisipasi anak dan remaja dalam aktivitas keagamaan.
- Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pendidik, pendamping atau pembina untuk membuat materi kelas binaan yang sesuai.
- Dapat menjadi sumber informasi untuk mengarahkan partisipasi orang tua terhadap program-program gereja terkait anak dan remaja.

c. Untuk Orang Tua

- Dapat menjadi sumber informasi untuk lebih mengawasi perilaku penggunaan *gadget* pada anak dan remaja, terutama terhadap kemungkinan dampak-dampak negatif yang mungkin terjadi.
- Dapat menjadi sumber informasi untuk menentukan program pendidikan anak dan remaja secara tepat di lingkungan rumah, terutama pendidikan agama berbasis teknologi.

4. Ruang Lingkup Kajian

Perumusan tujuan mejadi metode pengumpulan data dan proses analisis data hingga penyajian hasil dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Masa perkembangan di usia anak dan remaja sesuai konteks psikologi perkembangan, yaitu dari aspek kognitif, emosi dan sosial.**
- b. Era atau zaman penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai bagian primer dalam berbagai aktivitas saat ini yang menyebabkan perilaku penggunaan *gadget* dan dampak lainnya.**
- c. GPIB Filadelfia sebagai tempat yang memfasilitasi pendidikan dan pengembangan Agama Kristen.**

5. Sasaran Hasil

Secara garis besar, adapun sasaran hasil yang ingin dicapai dalam kegiatan kajian ini ialah sebagai berikut:

- a. Memaparkan hasil analisa secara umum tentang kemampuan kognitif, kepribadian, perilaku dan aktivitas penggunaan *gadget*, dampak penggunaan *gadget*, kenakalan, serta kondisi keluarga dan aktivitas ibadah pada anak dan remaja jemaat GPIB Filadelfia.
- b. Memberikan rekomendasi terkait strategi dan program untuk GPIB Fileldelfia dalam usaha pendidikan agama pada anak dan remaja sesuai dengan hasil kajian.

1. Pendekatan Teknis

a. Inteligensi dan Kepribadian

Inteligensi ialah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai dengan tujuannya. Inteligensi dalam hal ini berguna sebagai kemampuan untuk mengerti, memahami dan memecahkan berbagai persoalan.

Pada masa kanak-kanak inteligensi masih memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang, sehingga cukup sulit untuk menetapkan suatu parameter tertentu terkait tingkat inteligensi anak. Adapun pendekatan yang paling relevan ialah ukuran potensi kecerdasan yang berdasar pada *general factor* dari alat ukur yang tidak memiliki banyak bias. Pengukuran inteligensi pada anak menghasilkan skala kecerdasan.

Pada remaja remaja inteligensi sudah cukup terkrystalisasi sehingga lebih banyak aspek inteligensi yang dapat dilihat, walaupun masih ada kemungkinan besar untuk berkembang. Inteligensi pada remaja akan diukur melalui tes inteligensi untuk melihat gambaran tentang aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Kecerdasan umum, yaitu kemampuan memecahkan masalah, untuk belajar dan menyesuaikan diri dengan pengalaman-pengalaman hidup sehari-hari.
- 2) Kemampuan verbal, yaitu kemampuan untuk menggunakan bahasa dalam mengungkapkan dan menjelaskan suatu persoalan tertentu.
- 3) Kemampuan analisa, yaitu kemampuan untuk menguraikan suatu masalah secara mendalam.
- 4) Konsentrasi, yaitu kemampuan untuk berpikir dengan pola-pola atau situasi-situasi yang beragam secara bersamaan ataupun bergantian.
- 5) Daya ingat, yaitu kemampuan untuk mengingat kembali fakta, informasi dan kejadian yang telah diketahui sebelumnya.

Kepribadian adalah organisasi sikap-sikap yang dimiliki seseorang sebagai latar belakang terhadap perilaku. Dalam hal ini kepribadian merupakan kecenderungan yang dapat mendorong suatu perilaku tertentu. Kajian kepribadian dalam hal ini kemudian disesuaikan dengan tugas-tugas tumbuh kembang anak dan remaja, sehingga melahirkan beberapa aspek penting untuk di uraian dan diukur. Aspek-aspek tersebut ialah sebagai berikut:

- 1) Percaya diri, yaitu kecenderungan untuk berani menampilkan diri sendiri kepada orang lain, baik karya maupun kemampuan.
- 2) Kemandirian, yaitu kecenderungan untuk melakukan aktivitas dan pengambilan keputusan berdasarkan keinginan sendiri tanpa bantuan dari orang lain.
- 3) Adaptasi, yaitu kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai situasi baru atau situasi tidak terduga.
- 4) Stabilitas emosi, yaitu kecenderungan untuk menahan diri secara emosional dan menjaga ketenangan diri dalam berbagai situasi.
- 5) Kerjasama, yaitu kecenderungan untuk beraktivitas dalam suatu kelompok atau beraktivitas bersama dengan orang lain.
- 6) Relasi keluarga, yaitu kecenderungan kedekatan yang positif dengan anggota keluarga inti (orang tua).

b. Perilaku Penggunaan *Gadget* pada Anak dan Remaja

Perilaku penggunaan *gadget* pada anak dan remaja berfokus pada beberapa hal yang berhubungan secara berkesinambungan (tahap ketahap), yaitu:

- 1) Kepemilikan *gadget*. Sebelum melihat perilaku penggunaan, pertamanya perlu untuk melihat kondisi kepemilikan *gadget*, yaitu memiliki atau tidaknya *gadget* tersebut, jenis *gadget* yang dimiliki, jumlah *gadget* yang dimiliki dan usia pertama kali memiliki *gadget*.
- 2) Adiksi *gadget*. Sebagai bagian penguat informasi terkait kebiasaan dalam penggunaan *gadget*. Semakin tinggi adiksi terhadap *gadget* menggambarkan tingginya kebutuhan akan *gadget*.
- 3) Perilaku penggunaan *gadget*. Terbagi atas:
 - a) Fitur atau aplikasi yang di akses melalui *gadget*, yaitu untuk menjawab pertanyaan “aktivitas apa yang dilakukan melalui *gadget*?”.
 - b) Alokasi waktu yang digunakan, yaitu untuk menjawab pertanyaan “berapa lama kah aktivitas dengan *gadget*?”
 - c) Tingkat pengawasan penggunaan *gadget*, yaitu penggunaan *gadget* di luar rumah, ada tidaknya aturan dari orang tua baik terkait waktu, konten dan penggunaan kuota.
- 4) Dampak penggunaan *gadget*. Terbagi atas dampak positif dan negatif terhadap berbagai dimensi kehidupan anak dan remaja, yaitu kesehatan fisik, hubungan dengan keluarga, relasi pertemanan, kemampuan mengatur waktu, pendidikan/sekolah/tugas sekolah, serta relasi dengan Tuhan.

c. Kenakalan pada Anak dan Remaja

Dalam kajian ini kenakalan pada anak dan remaja di analisa terlebih dahulu berdasarkan persepsi tentang kenakalan secara umum, dan persepsi tentang perilaku kenakalan yang dilakukan di kalangan mereka sebagai anak dan remaja GPIB Filadelfia. Kemudian dikaitkan dengan teknologi, dengan asumsi bahwa teknologi sudah tidak dapat dilepaskan pada berbagai dimensi kehidupan anak dan remaja termasuk paparan kenakalan. Adapun pendekatan teknisnya ialah sebagai berikut:

- 1) **Analisis persepsi kenakalan, yaitu untuk mengetahui gambaran definisi kenakalan yang secara empiris dimaknai oleh anak dan remaja. Pemaknaan empiris ini penting mengingat bervariasinya dan luasnya konteks kenakalan.**
- 2) **Analisis persepsi perilaku kenakalan yang dilakukan di kalangan sendiri, yaitu untuk mengetahui gambaran perilaku kenakalan yang secara aktual terjadi di kalangan anak dan remaja GPIB Filadelfia.**
- 3) **Hubungan kenakalan dengan teknologi, yaitu untuk mengungkapkan bagaimana teknologi memfasilitasi perilaku kenakalan pada anak dan remaja secara aktual pada anak dan remaja GPIB Filadelfia.**

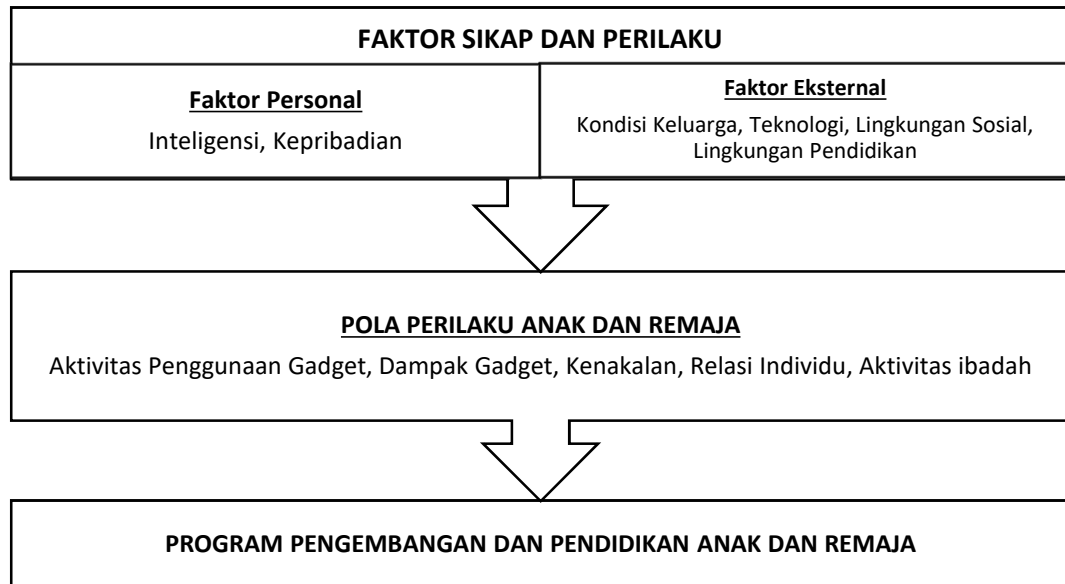
d. Kondisi Keluarga dan Aktivitas Ibadah

Kondisi keluarga dan aktivitas ibadah di bahas dalam konteks yang dapat dikaitkan satu sama lain, mengingat sebagian besar aktivitas anak dan remaja secara umum diasumsikan masih bersama dengan keluarga. Adapun pendekatan teknisnya ialah sebagai berikut:

- 1) **Analisis relasi dengan keluarga, yaitu anggota keluarga yang tinggal bersama, frekuensi pertemuan dengan keluarga, kedekatan emosional dengan anggota keluarga, kualitas komunikasi dan aktivitas bersama.**
- 2) **Analisis aktivitas ibadah, yaitu tentang frekuensi dan jenis kegiatan ibadah yang dilakukan bersama dengan keluarga.**
- 3) **Analisis sistem penguatan dalam hubungan keluarga, yaitu melalui pendekatan *Reward* dan *Punishment* yang diterapkan dalam keluarga.**
- 4) **Analisis persepsi keberfungsian keluarga, yaitu pengukuran persepsi terhadap kualitas dari keberfungsian keluarga. Analisis ini merupakan analisis pendukung untuk melihat seberapa besar keberfungsian keluarga terhadap anak dan remaja GPIB Filadelfia itu dipersepsikan.**

2. Metode Pelaksanaan

a. Logical Framework



Gambar 1. Kerangka Pikir Kegiatan

Gambar 1 di atas mendeskripsikan dasar-dasar proses pengumpulan dan analisis data. Faktor pembentuk sikap ialah faktor individual/personal (inteligensi dan kepribadian) dan faktor eksternal (kondisi keluarga, teknologi, lingkungan sosial dan lingkungan pendidikan). Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan profiling terkait faktor internal dan eksternal tersebut. Selanjutnya secara teoritis faktor tersebut kemudian menjadi dasar terbentuknya pola perilaku anak dan remaja, di era saat ini perilaku tersebut ialah tentang bagaimana anak dan remaja beraktivitas dengan *gadgetnya*, dampak positif maupun negatif *gadget*, perilaku kenakalan, relasi individu dengan teman dan keluarga, serta aktivitas ibadah. Oleh karenanya dilakukan profiling terkait bentuk-bentuk konkrit dari aktivitas penggunaan *gadget*, dampak *gadget*, kenakalan, relasi individu dan aktivitas ibadah. Keseluruhan data tersebut kemudian akan digunakan untuk penyusunan rekomendasi pendidikan dan pengembangan kepada anak dan remaja.

b. Subjek Pengumpulan Data

Subjek pengumpulan data merupakan sumber dimana data-data ini diperoleh. Subjek pengumpulan data secara keseluruhan ialah Jemaat di GPIB Filadelfia. Sistem penentuan subjek ialah dengan menggunakan teknik aksidental sampling, yaitu subjek penelitian ialah individu yang berada di tempat ketika penelitian dilakukan, atau subjek yang dapat ditemui dan bersedia, selama subjek tersebut memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Teknik ini digunakan mengingat jumlah dan identitas subjek penelitian yang terus berubah di setiap sesi pengumpulan data. Terdapat tiga kelompok subjek dalam proses pengumpulan data ini, yaitu:

- 1) **Anak.** Yaitu subjek dengan kriteria; berumur antara 6 – 12 tahun, sedang menempuh jenjang pendidikan dasar antara kelas 1 – 6 SD. Berpartisipasi dalam kegiatan kelas minggu yang diadakan GPIB Filadelfia. Subjek dengan kriteria ini memiliki jumlah berkisar kurang lebih 100 orang.
- 2) **Remaja.** Yaitu subjek dengan kriteria: berumur antara 12 – 18 tahun, sedang menempuh jenjang pendidikan di sekolah lanjutan tingkat pertama dan sekolah menengah atas (SMP dan SMA). Berpartisipasi dalam kegiatan kelas minggu yang diadakan GPIB Filadelfia. Subjek dengan kriteria ini memiliki jumlah berkisar kurang lebih 50 orang.
- 3) **Orang Tua.** Yaitu subjek dengan kriteria; merupakan orang tua dari anak dan/atau remaja jemaat GPIB Filadelfia. Subjek dengan kriteria ini memiliki jumlah berkisar antara 20 – 30 orang.

c. Metode Pengumpulan Data

Terdapat beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan, yakni sebagai berikut:

- 1) **Tes psikologi.** ialah metode asesmen psikologi untuk mengetahui tentang bagaimana gambaran inteligensi dan kepribadian.
- 2) **Angket atau kuesioner.** ialah metode dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada peserta untuk diisikan secara mandiri. Angket terdiri dari skala dan esai.
- 3) **Wawancara.** ialah metode tanya-jawab yang dilakukan kepada masing-masing subjek satu persatu, dimana pewawancara telah menyediakan daftar pertanyaan tertentu.
- 4) **FGD.** ialah metode tanya-jawab yang dilakukan secara berkelompok. Fasilitator dalam hal ini akan memberikan pertanyaan kepada suatu kelompok yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijawab melalui forum diskusi bersama.

d. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Pelaksanaan pengumpulan data dilakukan setiap hari Minggu, yaitu setiap pelaksanaan kelas minggu. Pelaksanaan ini dimulai dari tanggal 20 Januari 2019 sampai dengan 03 Maret 2019. Total jumlah pelaksanaan ialah 7 kali proses pengambilan data.

3. Teknik Pengolahan Data

Hasil data yang telah terkumpul kemudian akan ditransformasikan dalam bentuk angka-angka, baik secara nominal, ordinal, interval maupun rasio. Sementara data-data yang mungkin tidak dapat dikuantifikasikan akan dirangkum dan disederhanakan. Hasil

data yang telah dikuantifikasikan akan ditampilkan dalam bentuk grafik atau bagan. Hal ini dimaksudkan agar mempermudah dalam penerjemahan hasil.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik yang diadopsi dari Miles dan Huberman, dimana terdapat 3 aktivitas yang dilakukan secara berkesinambungan, yaitu pemilahan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil pengolahan data yang diperoleh kemudian akan dianalisis secara keseluruhan, artinya masing-masing data mungkin akan menunjukkan keterkaitannya dengan data yang lainnya untuk kemudian menghasilkan suatu kesimpulan dan rekomendasi. Teknik analisis data tentunya tidak hanya menggunakan hasil pengolahan data, namun juga menggunakan berbagai data lain di luar konteks pengumpulan data, terutama dengan menggunakan studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal dan artikel. Proses analisis data juga dilakukan melalui diskusi terarah antara tim peneliti untuk menyajikan suatu informasi yang relevan, mudah dimengerti, terdeskripsi, akurat, sesuai dengan konteks waktu, mempertimbangkan berbagai variable lain, signifikan, dapat dikomparasikan, serta menyajikan diskusi yang berkelanjutan.

PELAKSANAAN DAN HASIL

1. Pelaksanaan

a. Gambaran Umum Proses Pelaksanaan Pengumpulan Data

Secara umum pelaksanaan pengumpulan data berjalan lancar dan sesuai dengan rencana pengumpulan data yang telah ditetapkan. Walaupun terdapat beberapa kendala terkait teknis dikarenakan kondisi ketika hari pelaksanaan yang tidak terprediksi. Namun secara garis besar kendala teknis tersebut tidak menghalangi setiap proses pengumpulan data hingga seluruh rencana pengumpulan data terealisasi.

Partisipasi dari kakak pendidik, pembina dan pendamping juga sangat membantu dalam proses pengumpulan data, terutama dalam proses pengkondisian kelas dan pengaturan waktu pelaksanaan. Kakak pendidik, pembina dan pendamping benar-benar memberikan bantuan yang maksimal dalam usaha kelancaran proses pengumpulan data di setiap minggunya. Kakak pendidik, pembina dan pendamping juga sangat komunikatif dan transparan dalam melakukan diskusi dengan tim pelaksana.

Secara umum subjek pengumpulan data sebagian besar memberikan kerjasama yang baik dengan kesediaan dan minat dalam memberikan informasi yang relevan. Walaupun terdapat beberapa subjek yang kurang berminat untuk berpartisipasi dalam proses pengumpulan data ini, namun hal ini tidak menjadi kendala terhadap kelancaran keseluruhan proses.

b. Realisasi Pelaksanaan Pengumpulan Data

Realisasi pelaksanaan dari segi penjadwalan telah sesuai dengan agenda yang direncanakan, yaitu dimulai pada tanggal 20 Januari 2019 sampai dengan 03 Maret 2019 dengan jumlah 7 kali proses pengumpulan data. Namun terdapat pergeseran beberapa jadwal pelaksanaan dikarenakan kegiatan tak terduga pada pertengahan jadwal pengumpulan data. Namun pergeseran jadwal ini tidak menghalangi kualitas dari hasil pengumpulan data yang dibutuhkan.

2. Hasil dan Pembahasan

a. Profil Inteligensi dan Kepribadian Anak dan Remaja

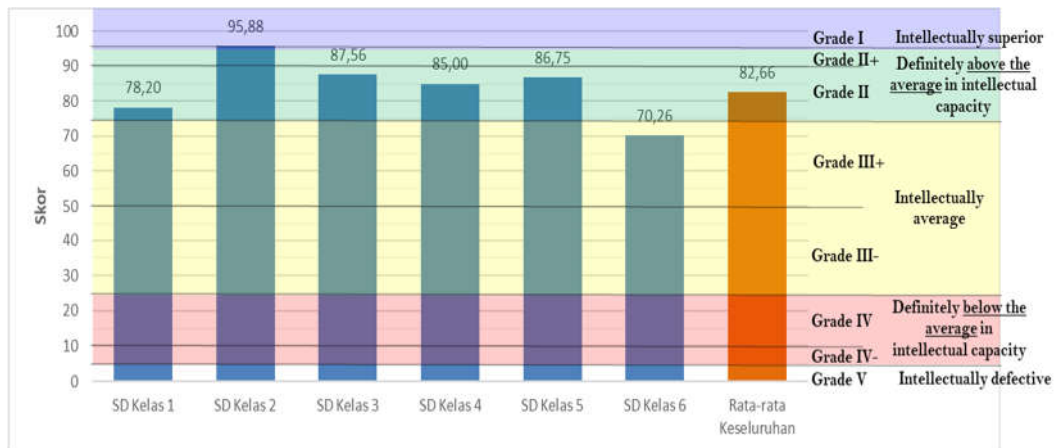
1) Profil inteligensi

Profil inteligensi pada anak dan remaja dalam hal ini pertama-tama ialah akan menampilkan tentang bagaimana gambaran kecerdasan di tiap tahap perkembangan yang digolongkan berdasarkan kelas atau tingkatan jenjang

Pendidikan. Selain itu juga akan menampilkan tentang bagaimana gambaran inteligensi secara keseluruhan. Kemudian gambaran kecerdasan ini juga akan menyajikan tentang distribusi frekuensi dari kategorisasi atau penggolongan kecerdasan pada anak maupun remaja.

a) Anak

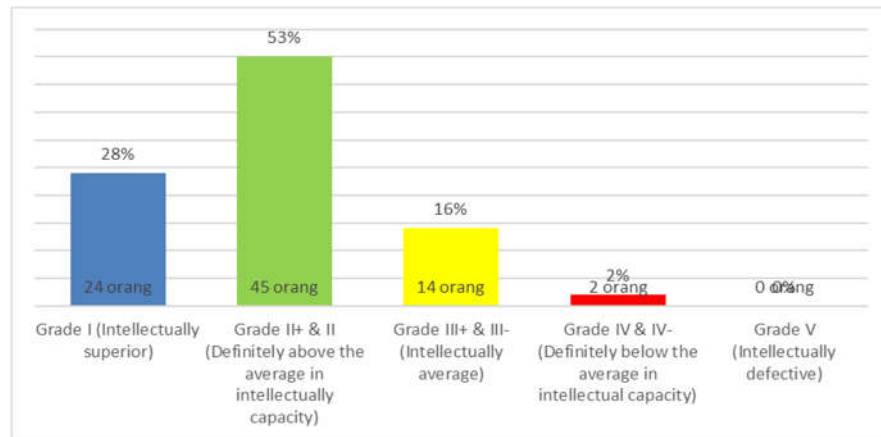
Grafik 1. Profil Inteligensi pada Anak



Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa secara keseluruhan rata-rata anak memiliki tingkat kecerdasan pada kategori “grade II” atau “di atas rata-rata. Hasil ini mengartikan bahwa rata-rata anak memiliki kemampuan yang baik dalam hal menggunakan kemampuan berpikir yang dimilikinya untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Tingkat kecerdasan yang paling tinggi ditunjukkan oleh kelompok anak di SD kelas 2, dengan skor pada kategori “grade II+” dan hampir mencapai kategori “grade I”. Sementara tingkat kecerdasan yang paling rendah ditunjukkan oleh kelompok anak di SD kelas 6, dengan kategori “grade III+” atau “rata-rata atas”.

Sebagai kesimpulan dari grafik tingkat kecerdasan di atas tampak bahwa tidak ada kelompok kelas anak yang secara rata-rata berada di bawah kategori “rata-rata atas”, yang berarti rata-rata anak yang merupakan Jemaat GPIB Filadelfia memiliki keunggulan dalam hal kemampuan berpikir di banding rata-rata anak lain seusianya. Secara lebih rinci, berikut ini distribusi hasil tes kecerdasan berdasarkan kategori kecerdasan:

Grafik 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecerdasan pada Anak

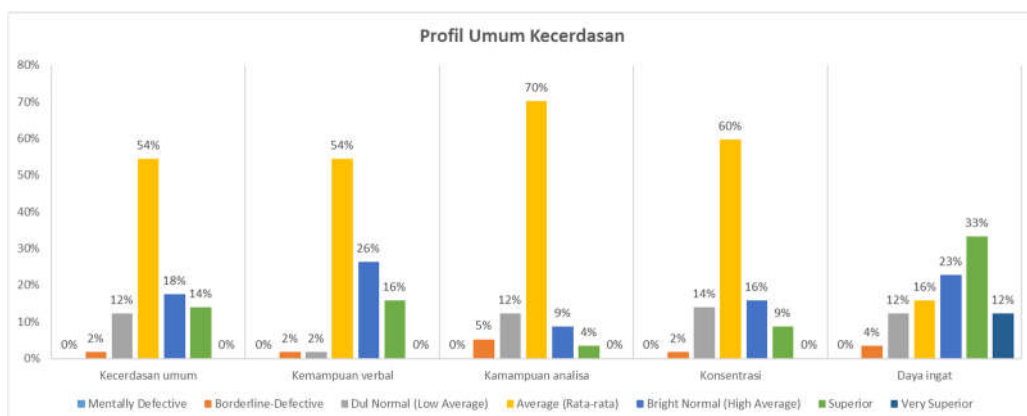


Grafik di atas mempertegas kembali bahwa sebagian besar anak (53%) memiliki kecerdasan pada kategori “grade II+ & II” dan 28% berada pada kategori “grade I”, dengan kata lain bahwa terdapat 81% anak yang berada pada kategori di atas rata-rata. Namun terdapat sekitar 2% anak yang berada pada kategori “grade IV & IV-” atau di bawah rata-rata.

b) Remaja

Kajian tentang analisis kecerdasan pada remaja dapat disajikan dengan hasil yang lebih kaya dari pada tingkat kecerdasan pada anak. Hal ini dikarenakan pada masa remaja lebih banyak aspek kecerdasan yang telah terkristalisasi dari pada masa kanak-kanak. Setidaknya terdapat 5 aspek kecerdasan yang dapat dianalisis pada remaja, yaitu kecerdasan umum, kemampuan verbal, kemampuan Analisa, konsentrasi dan daya ingat. Berikut profil hasil analisis data inteligensi pada remaja:

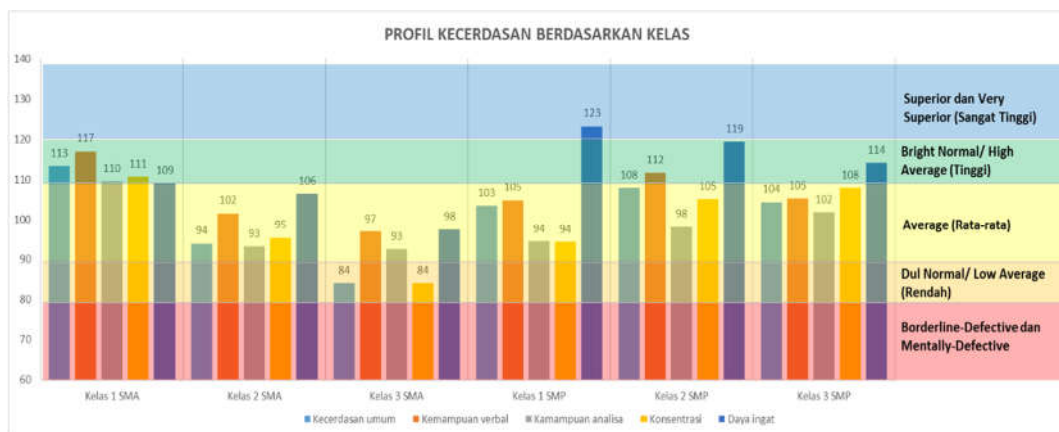
Grafik 3. Profil Inteligensi Remaja



Secara umum tidak ditemukan permasalahan mencolok pada tingkat kecerdasan remaja. Pada grafik di atas tampak bahwa distribusi kategori kecerdasan menunjukkan tingkat normalitas yang cukup berimbang, dimana

sebagian besar remaja berada pada kategori sedang untuk 4 aspek kecerdasan, yaitu kecerdasan umum, kecerdasan verbal, kemampuan Analisa dan konsentrasi. Sedangkan untuk aspek daya ingat distribusi kategori kecerdasan pada remaja lebih condong ke arah yang lebih tinggi dari rata-rata. Hal tersebut menyimpulkan bahwa rata-rata remaja di GPBI Filadelfia memiliki kemampuan yang unggul dalam kemampuan daya ingatnya di banding dengan rata-rata remaja seusianya secara umum.

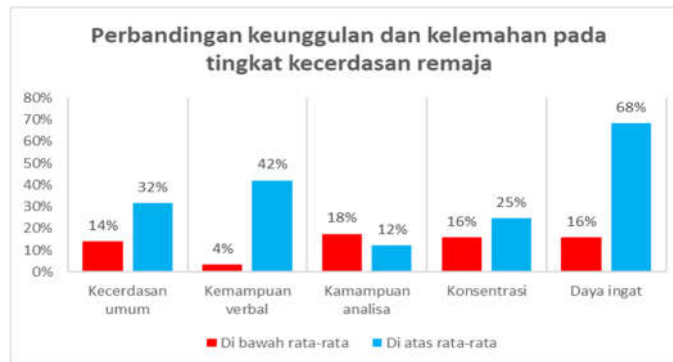
Grafik 4. Rincian Analisa Tingkat Kecerdasan Berdasarkan Kelas



Jika dirinci secara lebih spesifik di tiap kelas berdasarkan pada tabel di atas, terdapat 2 batang grafik yang perlu untuk mendapat perhatian di kelompok kelas 3 SMA, yaitu pada aspek kecerdasan umum dan konsentrasi yang tergolong pada kategori rendah. Hal tersebut menyimpulkan bahwa rata-rata remaja yang berada pada kelompok kelas 3 SMA memiliki tingkat kecerdasan umum dan konsentrasi yang rendah. Sedangkan untuk kelompok kelas yang menunjukkan banyak keunggulan di sebagian besar aspek kecerdasan ialah pada kelompok kelas 1 SMA, dimana 4 dari 5 aspek kecerdasan (yaitu kecerdasan umum, kemampuan verbal, kemampuan Analisa dan konsentrasi) berada pada kategori tinggi.

Bagaimanakah perbandingan persentasi antara keunggulan (di atas rata-rata) dengan kelemahan (di bawah rata-rata) yang dimiliki remaja pada setiap aspek kecerdasan? Berikut gambarannya:

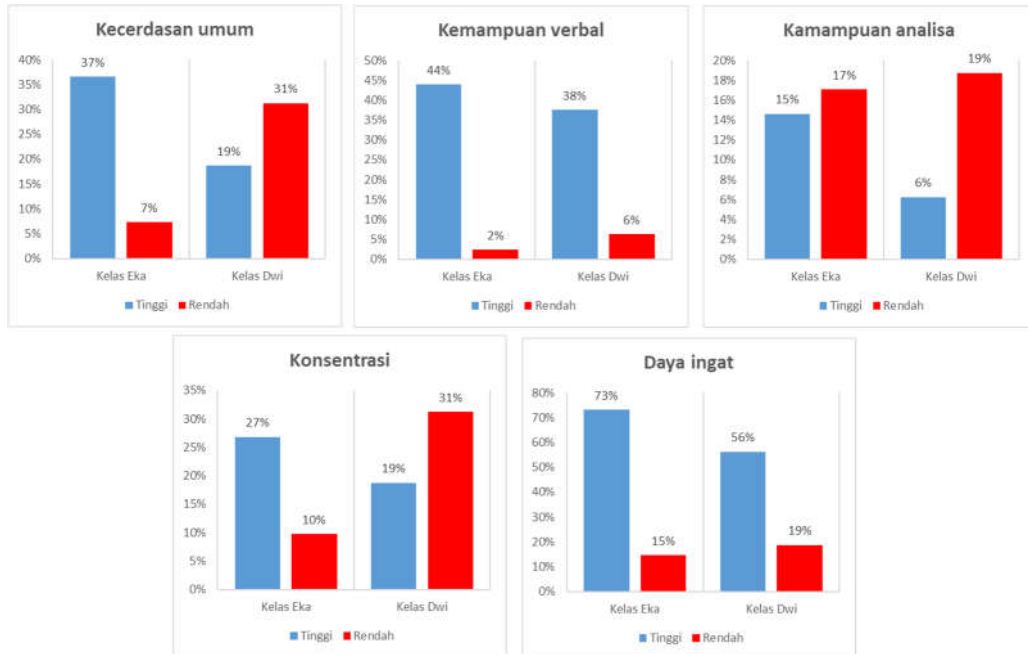
Grafik 5. Grafik Perbandingan Keunggulan dan Kelemahan pada Tingkat Kecerdasan Remaja



4 dari 5 aspek kecerdasan pada grafik di atas menunjukkan bahwa lebih banyak persentasi remaja yang berada pada kategori di atas rata-rata di banding dengan yang berada pada kategori di bawah rata-rata. Sebagai contoh pada aspek kecerdasan umum; menyebutkan bahwa terdapat 32% remaja yang berada pada kategori di atas rata-rata dan 14% berada pada kategori di bawah rata-rata, sedangkan sisanya berada pada kategori rata-rata. Pada aspek kemampuan Analisa tampak bahwa terdapat 18% remaja yang berada pada kategori di bawah rata-rata dan 12% remaja yang berada pada kategori di atas rata-rata. Namun persentasi ini cukup kecil untuk menyimpulkan bahwa terdapat masalah serius terkait kemampuan Analisa pada remaja secara keseluruhan.

Hasil Analisa lainnya yang dapat disajikan ialah tentang bagaimanakah perbandingan dari kekurangan (di bawah rata-rata) dan keunggulan (di atas rata) di tiap aspek kecerdasan pada kelompok usia remaja secara umum? Dalam hal ini hasil Analisa dapat digambarkan mejadi 2 kelompok kelas, yaitu kelas Eka (SMP) dan Dwi (SMA):

Grafik 6. Perbandingan Keunggulan dan Kelemahan Tingkat Kecerdasan Remaja antara Kelas Eka dan Dwi



Berdasarkan grafik di atas menjelaskan bahwa kelas Eka memiliki frekuensi keunggulan yang lebih tinggi di bandingkan dengan kelas Dwi di semua aspek kecerdasan. Sebagai contoh pada aspek kecerdasan umum untuk keunggulan (kategori tinggi/di atas rata-rata), kelas Eka memiliki frekuensi sebanyak 37% remaja, lebih banyak dari pada kelas Dwi dengan frekuensi sebanyak 19%. Begitu pula pada frekuensi kelemahan/kekurangan (kategori rendah/di bawah rata-rata), dimana kelas Eka memiliki frekuensi yang lebih kecil di bandingkan dengan kelas Dwi di semua aspek kecerdasan. Hal tersebut menyimpulkan bahwa kelompok remaja pada kelas Eka memiliki frekuensi keunggulan yang lebih banyak di bandingkan dengan kelas Dwi untuk aspek kecerdasan.

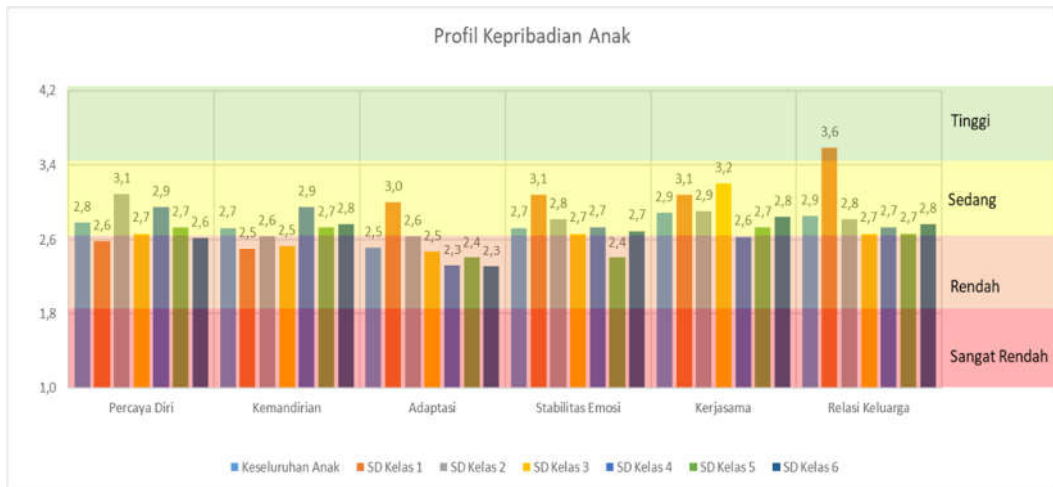
2) Profil kepribadian

Dalam konteks ini, sebagaimana diungkapkan pada pendekatan teknis, bahwa sesuai dengan konteks tumbuh kembang anak dan remaja, maka diperoleh 6 aspek kepribadian yang paling penting, yaitu kepercayaan diri, kemandirian, adaptasi, stabilitas emosi, kerjasama dan relasi keluarga.

a) Anak

Pola kepribadian pada anak masih sangat labil dan mudah untuk berubah tergantung bagaimana lingkungan eksternal mampu memfasilitasi perkembangan anak. Secara garis besar profil tentang kepribadian anak dapat menjadi informasi untuk meningkatkan dan mempertahankan potensi tumbuh kembang anak secara lebih spesifik. Adapun gambaran kepribadian anak ialah sebagai berikut:

Grafik 7. Hasil Analisis Kepribadian Pada Anak

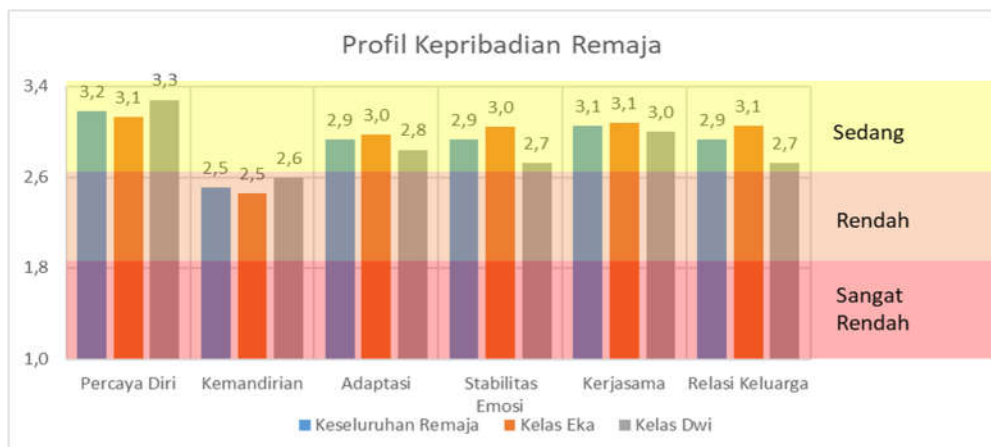


Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa secara umum rata-rata kelompok anak memiliki kemampuan beradaptasi yang tergolong rendah (grafik dengan batang berwarna biru muda). Sedangkan aspek kepribadian lainnya tergolong sedang.

b) Remaja

Pola kepribadian pada remaja sudah cukup menetap namun masih dapat berubah dan berkembang. Profil kepribadian pada remaja berikut ini memberikan gambaran tentang bagaimana potensi kepribadian remaja untuk saat ini:

Grafik 8. Hasil Analisis Kepribadian pada Remaja



Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa keseluruhan remaja memiliki rata-rata aspek kemandirian yang berada pada kategori rendah (grafik dengan batang berwarna biru). Hal ini berarti rata-rata remaja masih kurang mampu untuk melakukan banyak aktivitas dan pengambilan keputusan dengan kemampuannya sendiri, serta adanya tendensi ketergantungan kepada orang

orang lain. Sedangkan aspek kepribadian yang lainnya tergolong pada kategori sedang.

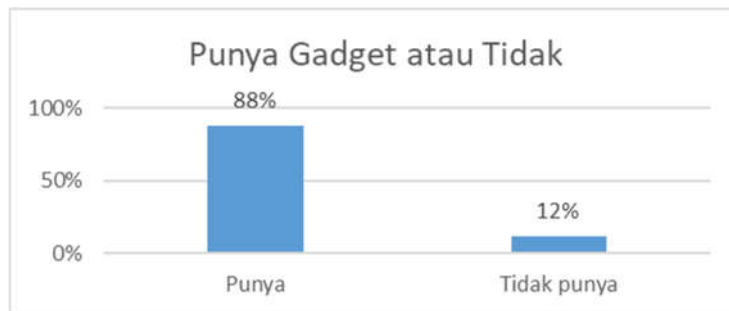
b. Perilaku Penggunaan *Gadget* pada Anak dan Remaja GPIB Philadelphia

1) Profil kepemilikan *gadget*

Profil kepemilikan *gadget* memberikan gambaran tentang bagaimanakah distribusi kepemilikan *gadget* pada anak dan remaja, yaitu persentasi dari anak dan remaja yang memiliki *gadget*, jenis-jenis *gadget* yang dimiliki, jumlah *gadget* yang dimiliki dan usia awal memiliki *gadget*.

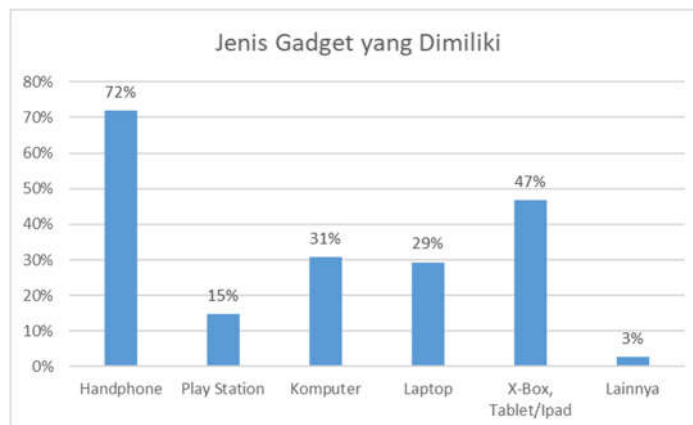
a) Anak

Grafik 9. Kepemilikan *Gadget* pada Anak



Grafik di atas menunjukkan bahwa sebesar 88% anak mengaku memiliki *gadget*, hal ini mengartikan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari sebagian besar kehidupan anak. *Gadget* yang dimiliki anak ini terbagi atas berbagai jenis, diantaranya yaitu handphone, playstation, komputer, laptop, X-box, tablet, ipad dan jenis lainnya. Adapun gambaran kepemilikan berdasarkan jenis *gadget* ini ialah sebagai berikut:

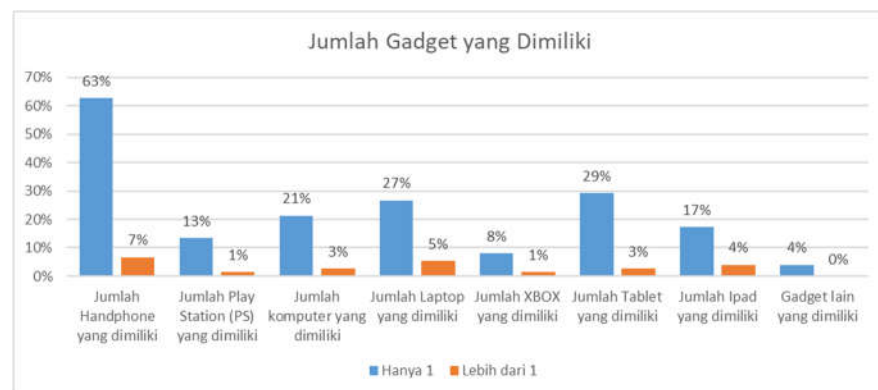
Grafik 10. Distribusi Jenis *Gadget* yang Dimiliki Anak



Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa jenis *gadget* yang paling banyak dimiliki oleh anak ialah handphone dengan respon kepemilikan sebesar 72%, dan yang kedua ialah X-Box, Tablet/Ipad dengan respon kepemilikan sebesar 47%. Sisanya, yaitu playstation, komputer, laptop dan lainnya hanya dimiliki kurang dari setengah keseluruhan anak (< 40% respon kepemilikan).

Jumlah keseluruhan respon terhadap jenis *gadget* yang dimiliki ini lebih dari 100% yaitu 197%, yang berarti rata-rata anak setidaknya-tidaknya memiliki lebih dari 1 jenis *gadget*. Adapun gambaran jumlah *gadget* yang dimiliki ialah sebagai berikut:

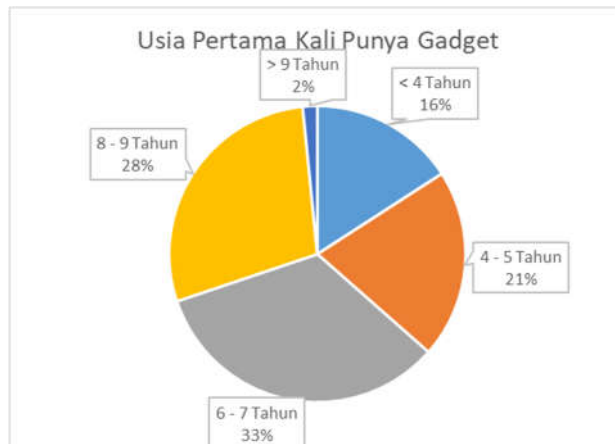
Grafik 11. Distribusi Jumlah *Gadget* yang Dimiliki Anak



Grafik di atas menjelaskan bahwa 63% dari keseluruhan anak hanya memiliki 1 buah handphone, dan 7% dari keseluruhan anak memiliki lebih dari 1 buah handphone. Jumlah kepemilikan *gadget* terbanyak yang ke-2 yaitu tablet, dengan 29% anak yang memiliki 1 buah tablet dan 3% yang memiliki lebih dari 1 buah. Kemudian *gadget* lainnya yang juga cukup besar frekuensi kepemilikannya pada anak ialah leptop, yaitu 27% anak memiliki 1 jenis leptop dan 5% anak memiliki lebih dari 1 leptop.

Kepemilikan *gadget* pada anak tentunya memiliki titik awal kepemilikan pada tahapan usia perkembangannya. Sebagian anak mungkin memiliki *gadget* ketika baru memasuki masa kanak-kanak, sedangkan sebagian lagi mungkin telah memiliki *gadget* sebelum memasuki masa kanak-kanak. Gambaran ini akan memberikan informasi tentang kapanakah anak mulai membangun kebiasaan kesehariannya bersama dengan *gadget*, atau pada usia berapakah anak mulai terpapar *gadget*. Informasi ini dapat menjadi penting ketika suatu intervensi dengan pendekatan teknologi akan digunakan untuk mengawal tumbuh kembang anak. Berikut gambaran usia awal kepemilikan *gadget* pada anak:

Grafik 12. Usia Kepemilikan *Gadget* Anak



Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar (33%) anak telah memiliki *gadget* pada usia 6 – 7 tahun. Selain itu, setidaknya terdapat sekitar 28% anak telah memiliki *gadget* sejak usia 8 – 9 tahun dan sekitar 9% sejak usia > 9 tahun. Hal ini mengartikan setidaknya sekitar 63% anak memiliki *gadget* ketika menginjak masa kanak-kanak. Sedangkan sisanya, yaitu kurang dari 37% anak, telah memiliki *gadget* sebelum menginjak masa kanak-kanak.

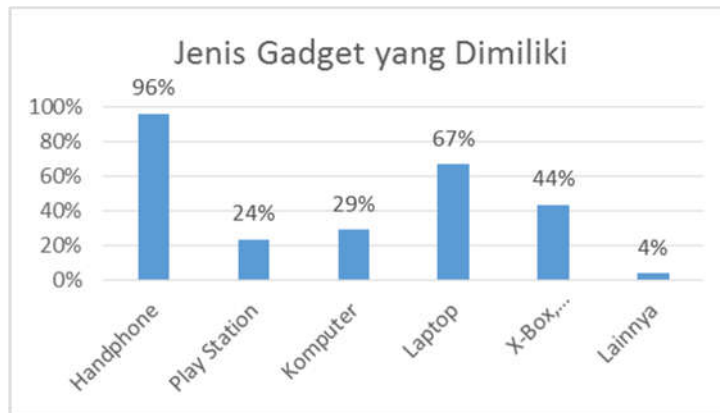
b) Remaja

Grafik 13. Kepemilikan *Gadget* pada Remaja



100% atau keseluruhan remaja mengaku memiliki *gadget*, hal ini mengartikan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan remaja secara keseluruhan. *Gadget* yang dimiliki remaja ini terbagi atas berbagai jenis, diantaranya yaitu handphone, playstation, komputer, laptop, X-box, tablet, ipad dan jenis lainnya. Adapun gambaran kepemilikan berdasarkan jenis *gadget* ini ialah sebagai berikut:

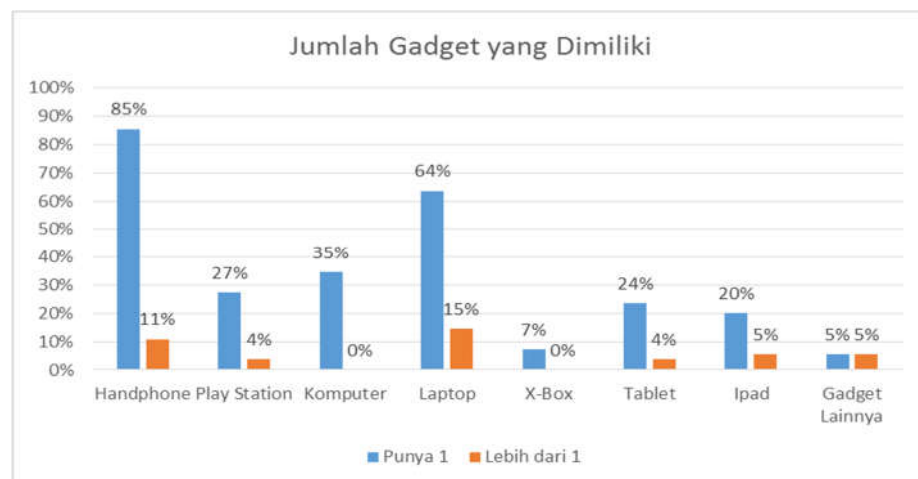
Grafik 14. Distribusi Jenis *Gadget* yang Dimiliki Remaja



Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa jenis *gadget* yang paling banyak dimiliki oleh remaja ialah handphone dengan respon kepemilikan sebesar 96%, dan yang kedua ialah laptop dengan respon kepemilikan sebesar 67%. Sisanya, yaitu playstation, komputer, x-box dan lainnya hanya dimiliki kurang dari setengah keseluruhan remaja (< 50% respon kepemilikan).

Jumlah keseluruhan respon terhadap jenis *gadget* yang dimiliki ini lebih dari 100% yaitu 264%, yang berarti rata-rata remaja setidaknya-tidaknya memiliki 2 – 3 jenis *gadget*. Adapun gambaran jumlah *gadget* yang dimiliki ialah sebagai berikut:

Grafik 15. Distribusi Jumlah *Gadget* yang Dimiliki Remaja

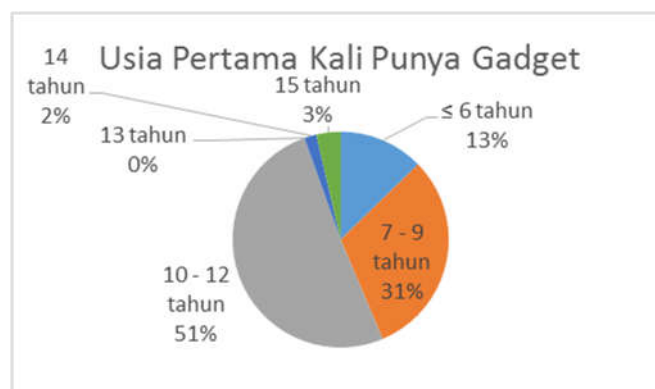


Grafik di atas menjelaskan bahwa 85% dari keseluruhan remaja hanya memiliki 1 buah handphone, dan 11% dari keseluruhan remaja memiliki lebih dari 1 buah handphone. Jumlah kepemilikan *gadget* terbanyak yang ke-2 yaitu laptop, dengan 64% remaja yang memiliki 1 buah laptop dan 15% yang memiliki lebih dari 1 buah laptop. Jumlah *gadget* yang “lebih dari 1” paling

banyak ditunjukkan pada jenis *gadget* “leptop” dari pada jenis “handphone”, hal ini mengartikan bahwa remaja yang memiliki lebih dari 1 leptop lebih banyak dari pada remaja yang memiliki lebih dari 1 handphone.

Kepemilikan *gadget* pada remaja tentunya memiliki titik awal kepemilikan pada tahapan usia perkembangannya. Sebagian remaja mungkin memiliki *gadget* ketika baru saja memasuki masa remajanya, sedangkan sebagian lagi mungkin telah memiliki *gadget* sebelum memasuki masa remaja. Gambaran ini akan memberikan informasi tentang kapanakah remaja mulai membangun kebiasaan kesehariannya bersama dengan *gadget*, atau pada usia berapakah remaja mulai terpapar *gadget*. Informasi ini dapat menjadi penting ketika suatu intervensi dengan pendekatan teknologi akan digunakan untuk mengawal tumbuh kembang remaja. Berikut gambaran usia awal kepemilikan *gadget* pada remaja:

Grafik 16. Usia Kepemilikan *Gadget* Remaja



Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar ($\pm 51\%$) remaja telah memiliki *gadget* pada usia 10 – 12 tahun. Selain itu, setidaknya-tidaknya terdapat sekitar 31% remaja telah memiliki *gadget* sejak usia 7 – 9 tahun dan sekitar 12,7% sejak usia kurang dari 7 tahun. Hal ini mengartikan setidaknya-tidaknya lebih dari 90% remaja telah memiliki *gadget* sebelum menginjak masa remaja. Sedangkan sisanya, yaitu kurang dari 10% remaja baru memiliki *gadget* ketika menginjak masa remaja.

2) Profil adiksi *gadget*

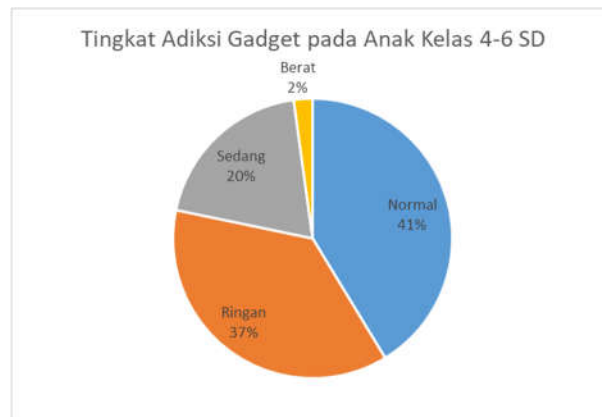
Mengetahui tentang tingkat adiksi *gadget* pada anak dan remaja menjadi penting sebagai tindakan pencegahan maupun untuk tindakan pengobatan terhadap dampak-dampak negatif dari perilaku penggunaan *gadget* yang berlebihan. Semakin tinggi tingkat adiksi terhadap *gadget* maka semakin tinggi resiko terkena dampak negatif penggunaan *gadget*. Namun disisi lain, tingkat adiksi *gadget* akan memberikan informasi tentang bagaimana anak dan remaja menyukai penggunaan *gadget* dalam kehidupan kesehariannya, tentunya kesenangan terhadap penggunaan *gadget* ini tidak akan menjadi berbahaya

selama masih pada tingkat adiksi yang wajar. Berikut ini profil tentang bagaimana gambaran dari tingkat adiksi *gadget* pada anak dan remaja.

a) Anak

Berkaitan dengan tingkat adiksi *gadget* pada anak hanya dapat disajikan pada kriteria anak yang telah duduk di kelas 4 – 6 SD. Hasil analisis ini setidaknya-tidaknya hanya dapat digeneralisasi untuk kelompok usia anak tersebut. Hal ini dikarenakan asumsi pengukuran adiksi *gadget* pada anak hanya dapat mengukur pada rentang usia 9 tahun ke atas, serta ditambahkan pula pada hasil analisis kepemilikan *gadget* yang menyebutkan sedikitnya jumlah anak di bawah usia 9 tahun yang memiliki *gadget* serta ketatnya penggunaan *gadget* pada anak di bawah usia 9 tahun. Adapun hasil analisis adiksi *gadget* pada anak kelas 4 – 6 SD ialah sebagai berikut:

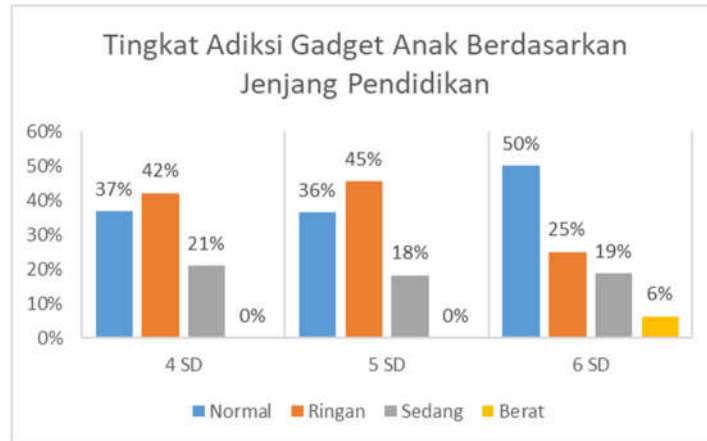
Grafik 17. Adiksi *Gadget* pada Anak Kelas 4 – 6 SD



Grafik adiksi *gadget* di atas mendeskripsikan bahwa terdapat sekitar 41% anak memiliki tingkat adiksi normal, yang berarti sebagian besar anak memiliki tingkat ketergantungan yang sangat rendah terhadap *gadget*. Selain itu berdasarkan grafik adiksi *gadget*, terlihat sekitar 20% atau sekitar seperlima dari jumlah anak memiliki tingkat adiksi pada kategori sedang, yang mengartikan tingkat adiksi *gadget* yang lumayan tinggi. Jumlah 20% ini harus menjadi perhatian orang tua, pendidik, dan orang lain disekitarnya untuk melakukan upaya penurunan tingkat adiksi *gadget* tersebut.

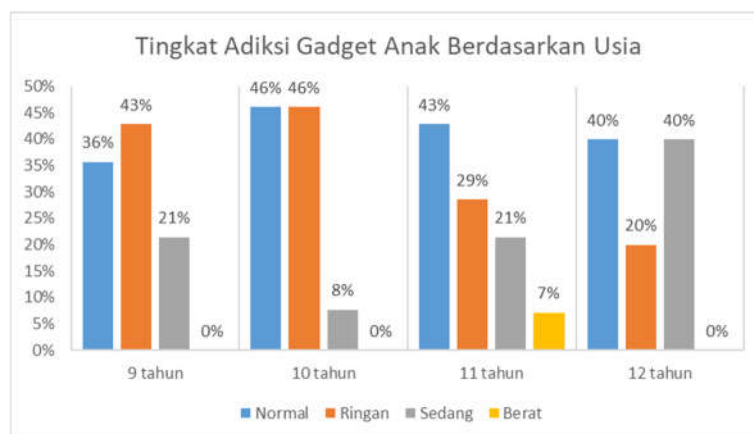
Persebaran data tentang tingkat adiksi *gadget* pada anak ini dapat lebih dispesifikan berdasarkan tingkat pendidikan, rincian usia dan jenis kelamin. Berikut ini gambarannya:

Grafik 18. Tingkat Adiksi Berdasarkan Pendidikan pada Anak Kelas 4 – 6 SD



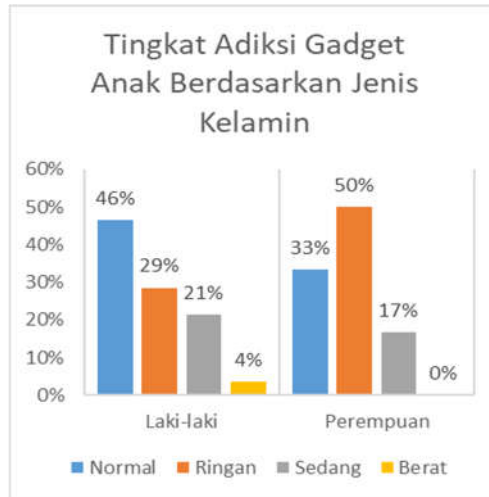
Berdasarkan tingkat pendidikan, kategori adiksi *gadget* paling rendah terbanyak secara rata-rata ialah di kelas 6 SD, sedangkan pada kelas 4 dan 5 SD sebagian besar anak memiliki tingkat adiksi *gadget* pada kategori ringan. Hal ini tampak dari perbandingan batang grafik yang lebih dominan di setiap kelompok kelas.

Grafik 19. Tingkat Adiksi *Gadget* Anak Kelas 4 – 6 SD Berdasarkan Usia



Berdasarkan usia anak tampak bahwa tingkat adiksi yang paling rendah ialah kelompok usia 11 tahun (tampak dari batang grafik berwarna biru lebih dominan dari warna lainnya). Sedangkan tingkat adiksi paling mengkhawatirkan ialah berada pada kelompok usia 12 tahun (batang grafik berwarna abu-abu di kelompok usia 12 tahun lebih tinggi daripada kelompok usia lainnya).

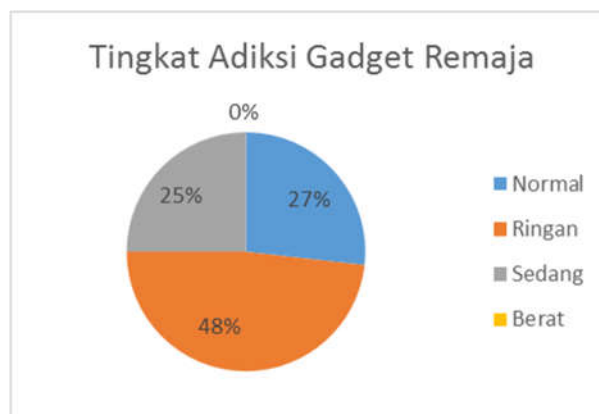
Grafik 20. Tingkat Adiksi *Gadget* Berdasarkan Jenis Kelamin pada Anak Kelas 4 – 6 SD



Adiksi *gadget* pada anak berdasarkan jenis kelamin menjelaskan bahwa tidak terdapat perbedaan yang terlalu menonjol antara laki-laki dan perempuan. Setidak-tidaknya terdapat lebih dari 60% kelompok anak baik berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan dengan tingkat adiksi yang aman (batang grafik berwarna biru ditambahkan batang grafik berwarna orange pada masing-masing kelompok jenis kelamin).

b) Remaja

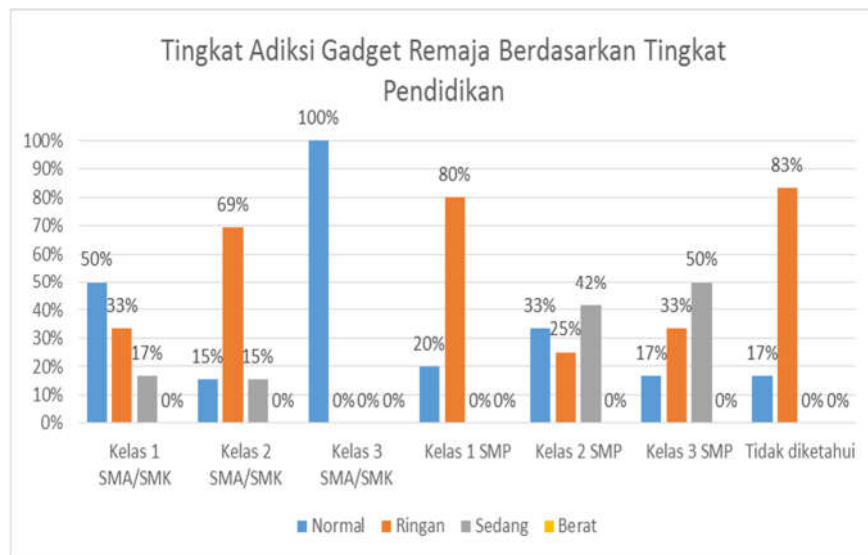
Grafik 21. Adiksi *Gadget* Remaja



Sebagian besar remaja (48%) berada pada tingkat adiksi ringan, yang berarti tingkat kecanduan yang rendah terhadap *gadget*. Selain itu terdapat 27% remaja dengan tingkat adiksi normal, yang berarti tidak adanya tingkat kecanduan terhadap *gadget*. Sedangkan 25% remaja berada pada tingkat adiksi sedang, yaitu tingkat yang menunjukkan kecanduan yang cukup tinggi dan membutuhkan perhatian untuk pencegahan agar tidak menjadi kecanduan berat.

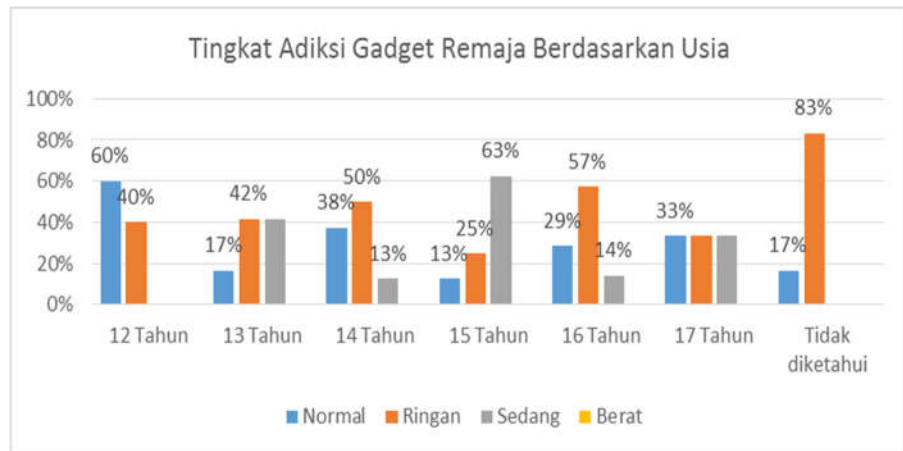
Persebaran data tentang tingkat adiksi *gadget* pada remaja ini dapat lebih dispesifikan berdasarkan tingkat pendidikan, rincian usia dan jenis kelamin. Berikut ini gambarannya:

Grafik 22. Tingkat Adiksi Berdasarkan Pendidikan pada Remaja



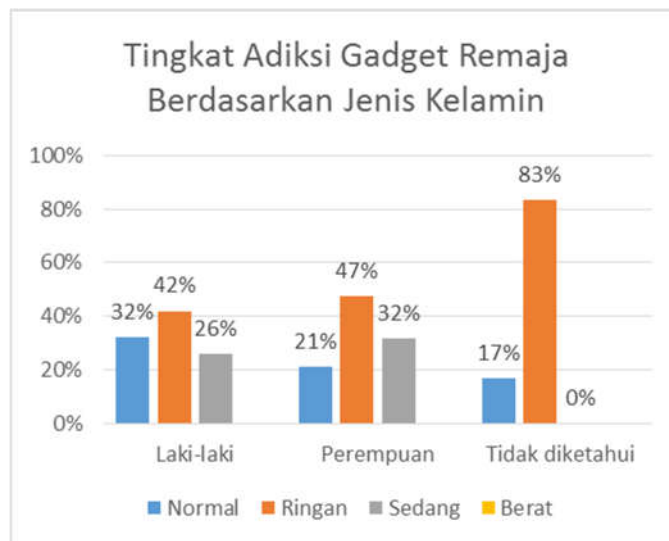
Berdasarkan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa tingkat adiksi *gadget* pada remaja dengan kategori “sedang” memiliki frekuensi yang tinggi pada kelas 3 dan 2 SMP, yaitu sekitar 50% dan 42% dari total keseluruhan remaja di kelas tersebut. Angka ini menjelaskan bahwa adiksi *gadget* dengan kategori “sedang” mendominasi kelas tersebut. Hal ini dapat mendeskripsikan bahwa remaja di kelas 3 dan 2 SMP memerlukan suatu perhatian terkait tingkat adiksi *gadget* yang dimiliki, baik untuk mengurangi tingkat adiksi maupun untuk mencegah agar tidak lebih meningkat lagi. Sedangkan pada tingkat pendidikan lainnya terlihat cukup aman, walaupun terdapat beberapa kelas dengan tingkat adiksi *gadget* pada kategori “sedang” namun dengan frekuensi yang cukup kecil. Kondisi paling aman terlihat di kelas 3 SMA/SMK yang keseluruhan remajanya memiliki tingkat adiksi *gadget* pada kategori “normal”.

Grafik 23. Tingkat Adiksi *Gadget* Remaja Berdasarkan Usia



Berdasarkan usia tampak bahwa remaja dengan tingkat adiksi pada kategori “sedang” lebih banyak di usia 15 tahun dengan frekuensi 63% dari total remaja di golongan usia 15 tahun. Frekuensi terbanyak lainnya ialah pada golongan usia 13 tahun dengan frekuensi sebesar 42% dari total remaja di golongan usia 13 tahun tersebut. Golongan usia teraman dengan tingkat adiksi *gadget* “normal” dan “ringan” berada pada golongan usia 12 tahun.

Grafik 24. Tingkat Adiksi *Gadget* Berdasarkan Jenis Kelamin pada Remaja



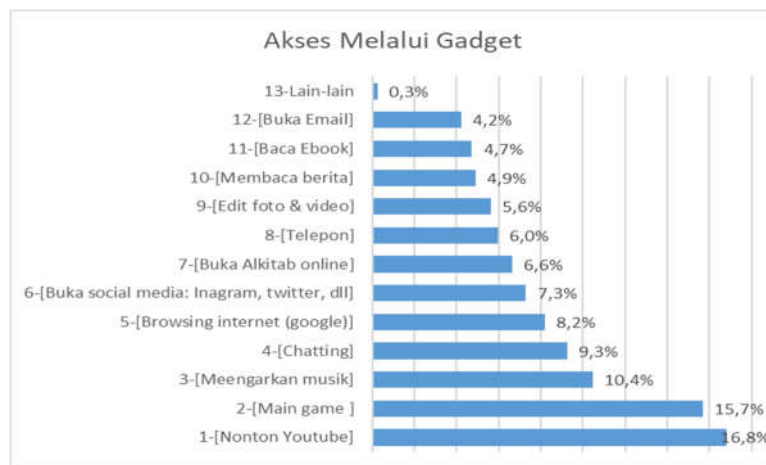
Tingkat adiksi *gadget* pada remaja laki-laki dan perempuan terlihat berimbang dengan perbedaan yang tidak cukup jauh. Remaja perempuan memiliki frekuensi 32% pada tingkat adiksi “sedang” dan remaja laki-laki memiliki frekuensi 26%.

3) Profil perilaku penggunaan *gadget*

a) Anak

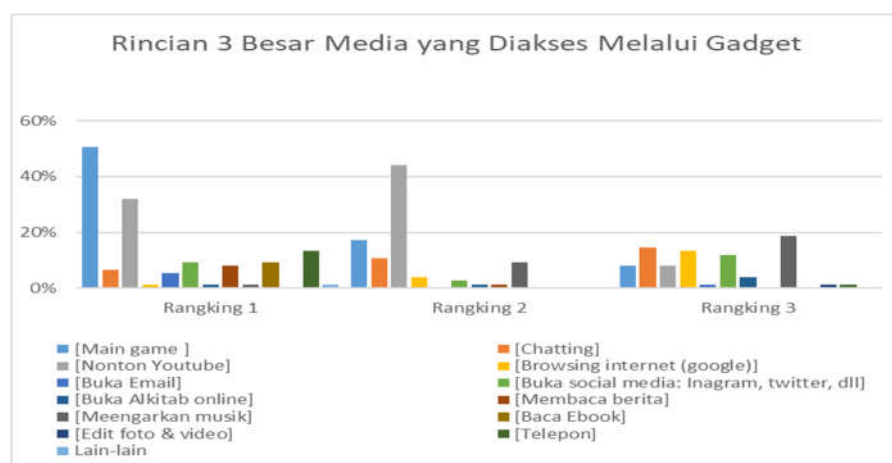
Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa sebagian besar anak telah memiliki *gadget* dalam kehidupan kesehariannya. Hal ini tentunya menimbulkan tanda tanya, untuk hal-hal apa sajakah anak tersebut menggunakan *gadget* yang dimilikinya dalam kehidupan kesehariannya. Adapun akses yang dilakukan oleh anak melalui *gedget* dapat tergambar pada grafik di bawah ini:

Grafik 25. Gambaran Akses Melalui *Gadget* pada Anak



Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa pilihan pada urutan ke-1 untuk akses melalui *gadget* pada anak ialah nonton youtube. Disusul dengan main game pada urutan ke-2, mendengar musik pada urutan ke-3, chatting pada urutan ke-4 dan seterusnya. Secara lebih terperinci, berikut grafik 3 besar media yang diakses melalui *gedget* oleh anak:

Grafik 26. Rincian Media yang Dominan Diakses Melalui *Gadget* Oleh Anak



Grafik di atas menerangkan bahwa pada pilihan pertama sebagian besar anak memilih mengakses gadget dengan main *game* dan nonton youtube. Sedangkan sebagian kecil lainnya secara berurutan menggunakan *gadget* untuk *chatting*, membuka sosial media dan lain-lain. Pada grafik rangking 2 mengartikan pilihan ke-2 anak dalam aktivitasnya dengan *gadget*. Sebagian besar anak memilih nonton youtube. Pada grafik rangking 3 mengartikan pilihan ke-3 anak dalam aktivitasnya dengan *gadget*. Secara cukup berimbang, rata-rata anak memilih main *game*, *chatting*, nonton youtube, *browsing* internet, membuka sosial media, membuka Alkitab *online*, mendengar musik, telpon dan lain-lain. Berdasarkan grafik di atas tersebut tampak bahwa baik pilihan pertama, kedua maupun ketiga, aktivitas anak dengan *gadget* ini didominasi oleh akses main *game* dan nonton youtube.

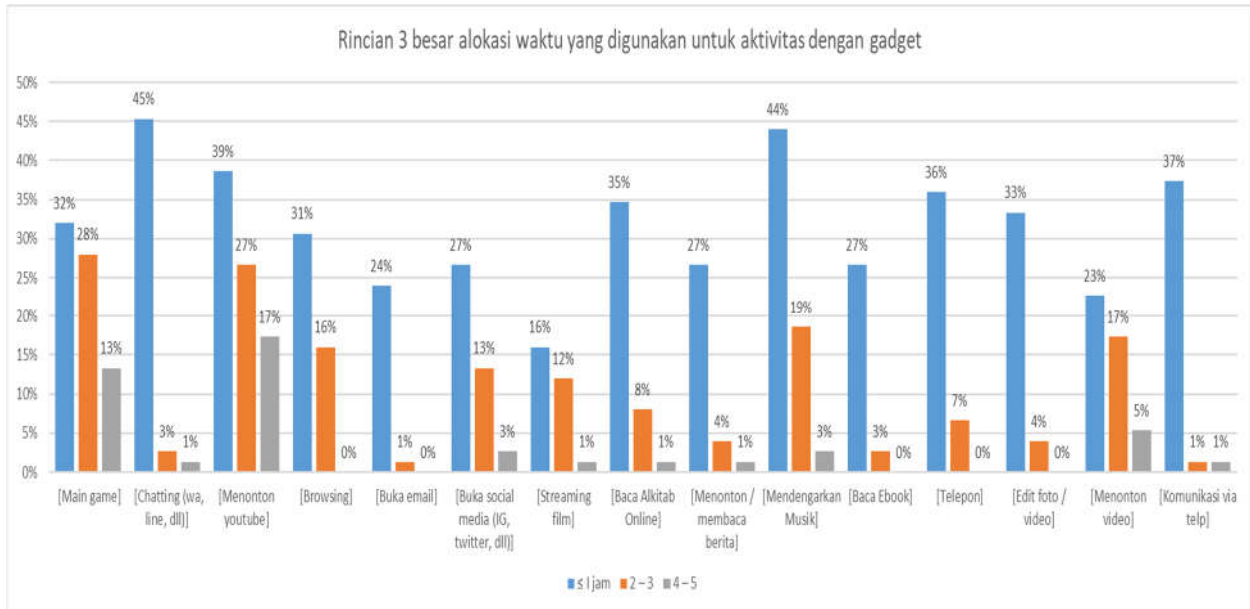
Sedangkan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk akses *gadget* tersebut ialah sebagai berikut:

Grafik 27. Alokasi Waktu yang Digunakan untuk Aktivitas dengan *Gadget* pada Anak



Menonton youtube merupakan aktivitas *gadget* yang paling banyak menghabiskan waktu anak. Tampak pada grafik di atas bahwa anak menghabiskan 18% dari keseluruhan waktunya melalui *gadget* untuk aktivitas menonton youtube. Aktivitas ke-2 yang paling banyak menghabiskan waktu anak bersama *gadget* yaitu main *game*, ke-3 yaitu mendengar musik, ke-4 yaitu membuka sosial media dan seterusnya. Secara lebih terperinci, berikut grafik 3 besar alokasi waktu yang digunakan untuk aktivitas dengan *gadget* pada anak:

Grafik 28. Rincian Alokasi Waktu yang Digunakan Untuk Aktivitas dengan *Gadget* pada Anak



Rincian 3 besar yang dimaksudkan pada grafik di atas ialah penggolongan waktu terbanyak yang digunakan anak dalam aktivitasnya bersama *gadget*. Terdapat 3 golongan waktu dimana anak paling banyak menggunakan waktunya bersama dengan *gadget* untuk 1 jenis media, yaitu ≤ 1 jam, 2 – 3 jam dan 4 – 5 jam. Selain golongan dari rentang waktu tersebut, hanya sedikit sekali anak yang melakukan aktivitas *gadget* di atas 5 jam untuk 1 jenis media.

Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa untuk bermain game, sekitar 32% dari keseluruhan anak menghabiskan waktu kurang dari 1 jam sehari, 28% dari keseluruhan anak menghabiskan waktu antara 2-3 jam sehari, dan terdapat 13% yang menghabiskan waktu antara 4-5 jam sehari. Jika muncul pertanyaan “apakah yang paling sering dilakukan anak dengan *gadgetnya* yang menghabiskan waktu antara 4-5 jam sehari?”. Menurut grafik di atas ialah menonton youtube dengan frekuensi sebesar 17% anak menghabiskan waktu antara 4-5 jam sehari. Lalu “apakah yang paling sering dilakukan anak dengan *gadgetnya* yang menghabiskan waktu antara 2-3 jam sehari?”, jawabannya ialah main game dan menonton youtube dengan frekuensi anak yang hampir berimbang di setiap media tersebut.

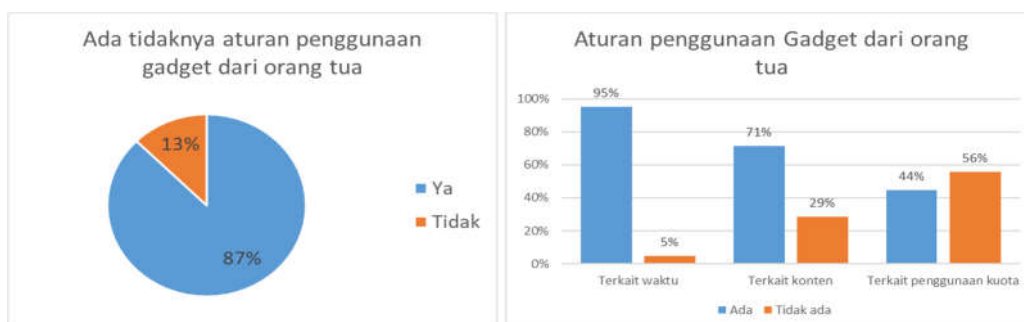
Perilaku anak terhadap penggunaan *gadget* dan kemungkinan adiksi *gadget* pada anak tidak lepas dari faktor akses atau keleluasaan yang diberikan lingkungan dan orang tua. Tentang bagaimanakah keleluasaan anak dalam menggunakan *gadget* setiap harinya dapat terlihat dari akses *gadget* anak ketika berada di luar rumah.

Grafik 29. Akses *Gadget* Diluar Rumah pada Anak



Tampak bahwa sekitar 28% persen anak membawa *gadget* ke luar rumah, dan sekitar 64% yang tidak. Sedangkan sisanya kadang-kadang dengan berbagai kondisi yang bervariasi di antara anak. Kemudian terkait faktor keleluasaan yang diberikan orang tua dapat terlihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 30. Aturan Penggunaan *Gadget* Dari Orang Tua pada Anak

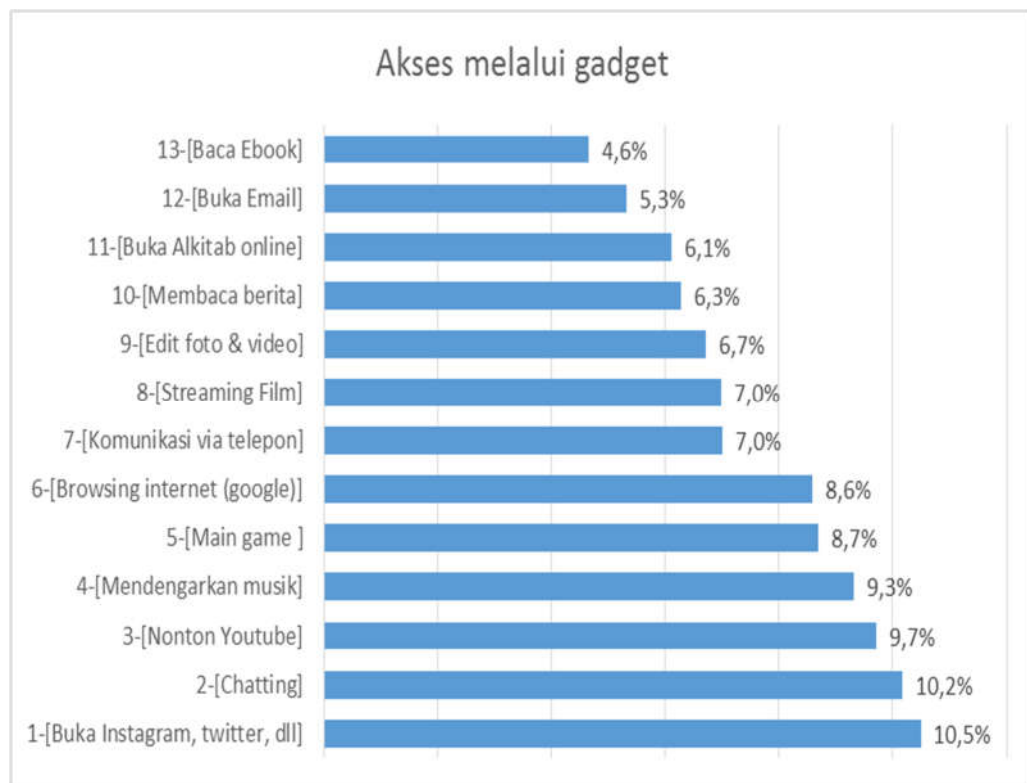


Sekitar 87% anak mengakui tentang adanya aturan penggunaan *gadget* yang diberikan orang tua mereka, dan sekitar 13% yang mengaku tidak diberikan aturan dalam penggunaan *gadget* oleh orang tua mereka. Secara lebih terperinci terdapat 3 domain aturan yang dapat diberikan orang tua terhadap anak, yaitu aturan terkait waktu, terkait konten dan terkait penggunaan kuota. Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa aturan yang paling banyak di berikan dari orang tua ialah aturan terkait waktu, yaitu sekitar 95% orang tua memberikan batasan pada anak dalam hal penggunaan waktu *gadget*. Sedangkan aturan terkait konten ialah sekitar 71% orang tua anak membatasi konten yang boleh di akses oleh anak. Selain itu, terkait penggunaan kuota, hampir berimbang antara orang tua yang memberikan aturan dengan yang tidak. Hasil ini dapat menyimpulkan bahwa rata-rata orang tua dalam memberikan aturan penggunaan *gadget* kepada anak lebih menekankan aturan terkait waktu dan konten dari pada penggunaan kuota.

b) Remaja

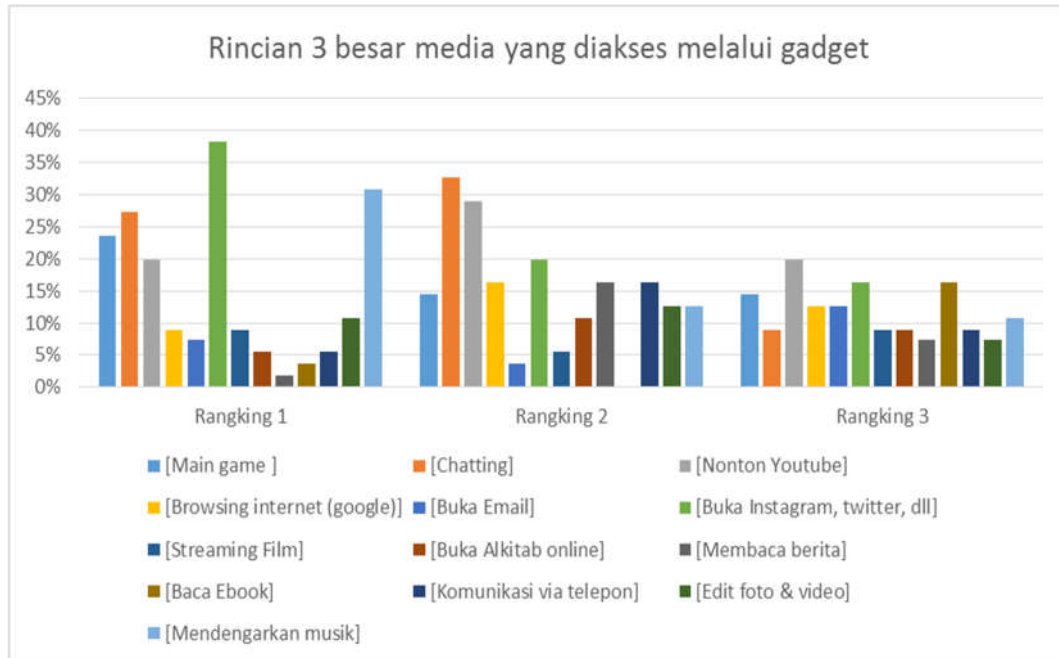
Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa 100% remaja memiliki *gadget* dengan berbagai jenis *gadget*, bahkan rata-rata remaja diketahui memiliki antara 2 – 3 jenis *gadget*. Hal ini tentunya menimbulkan tanda tanya, untuk hal-hal apa sajakah remaja tersebut menggunakan *gadget* yang dimilikinya dalam kehidupan kesehariannya. Adapun akses yang dilakukan oleh remaja melalui *gedget* dapat tergambar pada grafik di bawah ini:

Grafik 31. Gambaran Akses Melalui *Gadget* pada Remaja



Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa pilihan pada urutan ke-1 untuk akses melalui *gadget* pada remaja ialah membuka instagram, twitter dan media sosial lainnya. Disusul dengan chatting pada urutan ke-2, nonton youtube pada urutan ke-3, mendengarkan musik pada urutan ke-4 dan seterusnya. Secara lebih terperinci, berikut grafik 3 besar media yang diakses melalui *gedget* oleh remaja:

Grafik 32. Rincian Media yang Dominan Diakses Melalui *Gadget* Oleh Remaja



Grafik di atas menerangkan bahwa pada pilihan pertama sebagian besar remaja memilih mengakses gadget dengan membuka instagram, twitter, dll., mendengar musik, chatting dan main game. Sedangkan sebagian kecil lainnya secara berurutan menggunakan *gadget* untuk nonton youtube, browsing internet, streaming file, membaca berita, baca ebook, buka alkitab online, komunikasi via telepon, buka email dan edit foto dan video. Pada grafik rangking 2 mengartikan pilihan ke-2 remaja dalam aktivitasnya dengan *gadget*. Sebagian besar remaja memilih chatting, nonton youtube, buka instagram, twitter, dll. Pada grafik rangking 3 mengartikan pilihan ke-3 remaja dalam aktivitasnya dengan *gadget*. Sebagian besar remaja memilih nonton youtube, buka instagram, twitter, dll., main game dan membuka Alkitab online. Berdasarkan grafik di atas tersebut tampak bahwa baik pilihan pertama, kedua maupun ketiga, aktivitas remaja dengan *gadget* ini didominasi oleh akses media sosial, chatting, nonton youtube dan bermain game.

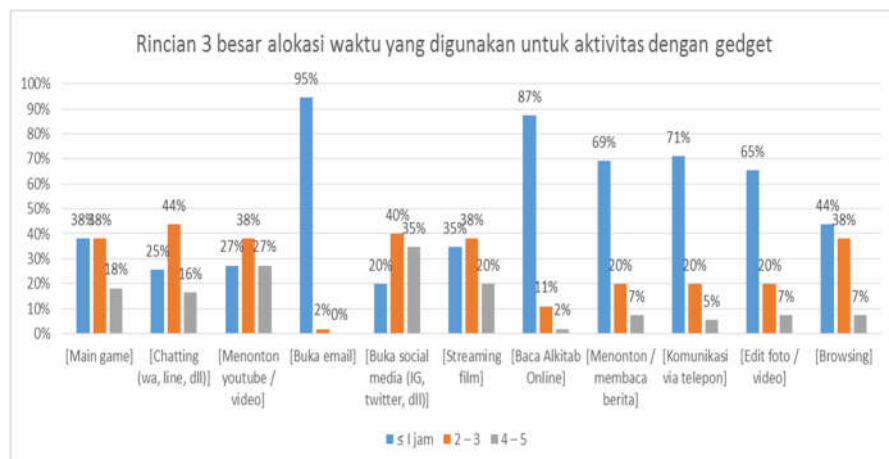
Sedangkan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk akses *gadget* tersebut ialah sebagai berikut:

Grafik 33. Alokasi Waktu yang Digunakan untuk Aktivitas dengan *Gadget* pada Remaja



Walaupun chatting merupakan akses gedgeet yang pada urutan ke-2, namun chatting melalui *gadget* merupakan aktivitas *gadget* yang paling banyak menghabiskan waktu remaja. Tampak pada grafik di atas bahwa remaja menghabiskan 14,33% dari keseluruhan waktunya melalui *gadget* untuk aktivitas chatting. Aktivitas ke-2 yang paling banyak menghabiskan waktu remaja bersama *gadget* yaitu membuka media sosial, ke-3 yaitu menonton youtube, ke-4 yaitu streaming film dan seterusnya. Secara lebih terperinci, berikut grafik 3 besar alokasi waktu yang digunakan untuk aktivitas dengan gedget pada remaja:

Grafik 34. Rincian Alokasi Waktu yang Digunakan Untuk Aktivitas dengan *Gadget* pada Remaja



Rincian 3 besar yang dimaksudkan pada grafik di atas ialah penggolongan waktu terbanyak yang digunakan remaja dalam aktivitasnya bersama *gadget*. Terdapat 3 golongan waktu dimana remaja paling banyak menggunakan waktunya bersama dengan *gadget* untuk 1 jenis media, yaitu

≤ 1 jam, 2 – 3 jam dan 4 – 5 jam. Selain golongan dari rentang waktu tersebut, hanya sedikit sekali remaja yang melakukan aktivitas *gadget* di atas 5 jam untuk 1 jenis media.

Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa untuk bermain game, sekitar 38% dari keseluruhan remaja menghabiskan waktu kurang dari 1 jam sehari, 38% dari keseluruhan remaja menghabiskan waktu antara 2-3 jam sehari, dan terdapat 18% yang menghabiskan waktu antara 4-5 jam sehari. Jika muncul pertanyaan “apakah yang paling sering dilakukan remaja dengan *gadgetnya* yang menghabiskan waktu antara 4-5 jam sehari?”. Menurut grafik di atas ialah membuka sosial media (IG, twitter, dll.) dengan frekuensi sebesar 35% remaja menghabiskan waktu antara 4-5 jam sehari. Lalu “apakah yang paling sering dilakukan remaja dengan *gadgetnya* yang menghabiskan waktu antara 2-3 jam sehari?”, jawabannya ialah chatting, buka sosial media, main game, menonton youtube, dan streaming film, dengan frekuensi remaja yang hampir berimbang di setiap media tersebut.

Perilaku remaja terhadap penggunaan *gadget* dan kemungkinan adiksi *gadget* pada remaja tidak lepas dari faktor akses atau keleluasaan yang diberikan lingkungan dan orang tua. Tentang bagaimanakah keleluasaan remaja dalam menggunakan *gadget* setiap harinya dapat terlihat dari akses *gadget* remaja ketika berada di luar rumah.

Grafik 35. Akses *Gadget* Diluar Rumah pada Remaja



Tampak bahwa sekitar 78% persen remaja membawa *gadget* ke luar rumah, dan hanya sekitar 2% yang tidak. Sedangkan sisanya kadang-kadang dengan berbagai kondisi yang bervariasi di antara remaja. Ada yang mengungkapkan membawa *gadget* hanya ketika di sekolah, ada juga yang mengungkapkan tidak membawa *gadget* hanya ketika di sekolah.

Kemudian terkait faktor keleluasaan yang diberikan orang tua dapat terlihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 36. Aturan Penggunaan *Gadget* Dari Orang Tua pada Remaja



Sekitar 80% remaja mengakui tentang adanya aturan penggunaan *gadget* yang diberikan orang tua mereka, dan sekitar 20% yang mengaku tidak diberikan aturan dalam penggunaan *gadget* oleh orang tua mereka. Secara lebih terperinci terdapat 3 domain aturan yang dapat diberikan orang tua terhadap remaja, yaitu aturan terkait waktu, terkait konten dan terkait penggunaan kuota. Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa aturan yang paling banyak di berikan dari orang tua ialah aturan terkait waktu, yaitu sekitar 73% orang tua memberikan batasan pada remaja dalam hal penggunaan waktu *gadget*. Sedangkan aturan terkait konten ialah sekitar 62% orang tua remaja membatasi konten yang boleh di akses oleh remaja. Selain itu, terkait penggunaan kuota, hampir berimbang antara orang tua yang memberikan aturan dengan yang tidak. Hasil ini dapat menyimpulkan bahwa rata-rata orang tua dalam memberikan aturan penggunaan *gadget* kepada remaja lebih menekankan aturan terkait waktu dan konten dari pada penggunaan kuota.

4) Profil dampak-dampak penggunaan *gadget*

a) Anak

Apakah *gadget* pada kehidupan keseharian anak merupakan alat yang dapat membantu atau malah menjadi pengganggu efektivitas dari keseharian anak? Berikut ini persepsi anak tentang kebermanfaatn *gadget*:

Grafik 37. Dampak *Gadget* Terhadap Kegiatan Sehari-hari pada Anak



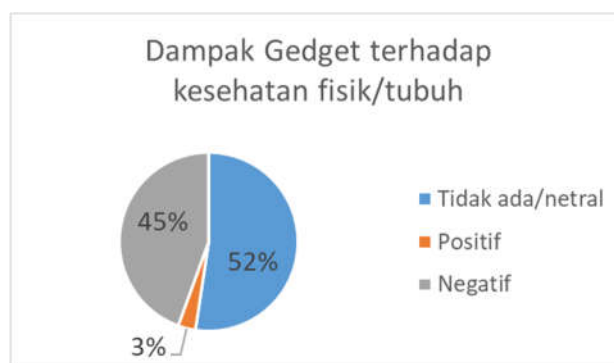
Berdasarkan grafik di atas, jika mencoba membedakan antara dampak *gadget* yang mengganggu dengan dampak *gadget* yang menjadi alat bantu

positif maka terdapat perbedaan yang cukup besar. Lebih dari setengah anak merasa bahwa *gadget* tidak memberikan dampak mengganggu, dan kurang dari setengah lainnya merasa memberikan dampak mengganggu. Sedangkan 62% anak merasa bahwa *gadget* berfungsi untuk membantu kegiatan sehari-harinya, dan hanya 38% anak yang merasa bahwa *gadget* tidak memiliki fungsi membantu kegiatan sehari-hari. Ke-dua grafik di atas menjelaskan bahwa setidaknya terdapat sebagian anak yang merasa bahwa *gadget* memiliki fungsi untuk membantu kegiatan sehari-hari sekaligus mengganggu, sedangkan sebagian anak lainnya merasa bahwa *gadget* tidak memiliki fungsi mengganggu namun hanya memiliki fungsi membantu kegiatan sehari-hari.

Berbicara mengenai dampak *gadget* tentunya terdapat dampak positif dan negatif. Jika terlihat dari grafik di atas bahwa *gadget* lebih banyak memberikan fungsi membantu dari pada fungsi mengganggu kegiatan sehari-hari pada anak, namun bagaimakah rincian dari dampak-dampak tersebut baik negatif maupun positif dalam kegiatan keseharian dapat dijelaskan melalui beberapa aspek kehidupan sebagaimana ruang lingkup tumbuh kembang anak, yaitu; (1) terhadap kesehatan fisik/tubuh, (2) terhadap hubungan dengan keluarga, (3) terhadap hubungan pertemanan, (4) terhadap kemampuan mengatur waktu, (5) terhadap situasi pendidikan/sekolah/tugas sekolah, dan (6) terhadap relasi dengan Tuhan.

Terkait dampak *gadget* terhadap kesehatan fisik, terdapat persepsi mengenai dampak yang saat ini dirasakan dan terdapat persepsi tentang dampak yang saat ini sedang diusahakan. Adapun dampak *gadget* terhadap kesehatan yang saat ini sedang dirasakan yaitu sebagai berikut:

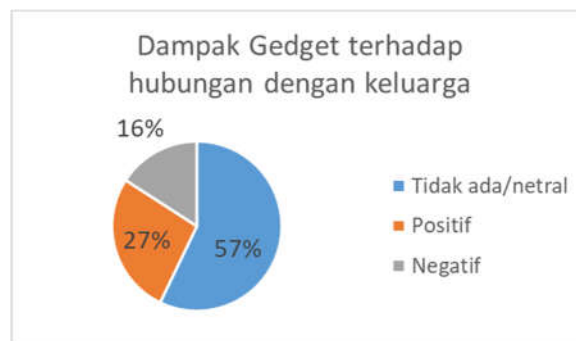
Grafik 38. Dampak *Gadget* Terhadap Kesehatan Fisik/Tubuh yang Saat ini Dirasakan pada Anak



Terdapat 45% anak merasa bahwa *gadget* memberikan dampak negatif terhadap kesehatan fisik/tubuh yang saat ini dirasakan, sedangkan 52% anak merasa tidak terdapat dampak negatif maupun positif, dan 3% anak yang mengasumsikan bahwa terdapat dampak positif dari *gadget* terhadap kesehatan fisik/tubuh yang saat ini dirasakan.

Adapun dampak negatif *gadget* yang dirasakan anak terhadap kesehatan fisiknya diantaranya ialah keluhan terhadap kesehatan maka, dan vitalitas tubuh. Hasil wawancara dengan orang tua menyebutkan bahwa *gadget* seringkali membuat anak malas bergerak dan fungsi penglihatan jadi terganggu.

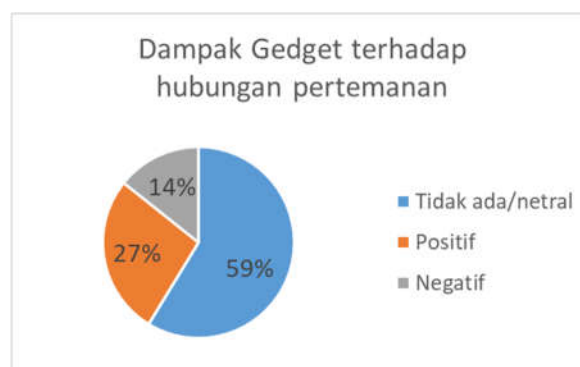
Grafik 39. Dampak *Gadget* Terhadap Hubungan Dengan Keluarga pada Anak



Sebagian besar (57%) dari anak mengungkapkan bahwa *gadget* tidak memberikan dampak positif maupun negatif (tidak ada/netral) terhadap hubungan dengan keluarga. 27% anak mengungkapkan terdapat dampak positif *gadget* terhadap hubungan dengan keluarga dan 16% mengungkapkan adanya dampak negatif.

Bentuk-bentuk dampak positif ini seperti mempermudah komunikasi dan adanya aktivitas bersama melalui *gadget*. Sedangkan dampak negatif yang terjadi ialah kebalikannya, yaitu merenggangkan komunikasi dan aktivitas bersama karena asik dengan aktivitas *gadget* masing-masing.

Grafik 40. Dampak *Gadget* Terhadap Hubungan Pertemanan pada Anak



Sekitar 27% anak mengungkapkan bahwa *gadget* memberikan dampak positif terhadap hubungan pertemanan, 14% mengungkapkan yang sebaliknya (berdampak negatif) dan 59% memberikan pernyataan netral atau tidak memberikan dampak apapun. Jika coba dibandingkan antara anak

yang menyatakan bahwa *gadget* memberikan dampak positif dengan yang negatif, maka tampak bahwa *gadget* lebih banyak memberikan dampak yang positif terhadap hubungan pertemanan. Walaupun demikian dampak negatif tersebut tetap perlu mendapat perhatian, mengingat pentingnya dimensi hubungan pertemanan dalam tahapan perkembangan anak.

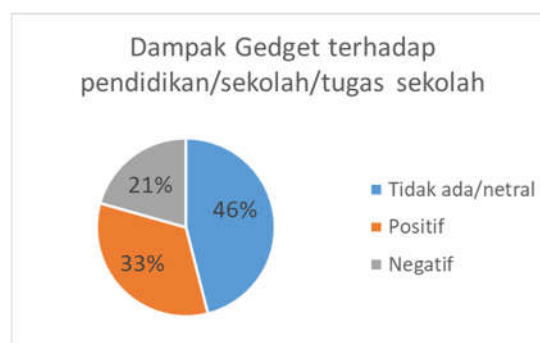
Dampak positif *gadget* terhadap hubungan pertemanan diantaranya mempermudah komunikasi jarak jauh dan adanya aktivitas bersama melalui *gadget*, sedangkan dampak negatifnya ialah kecenderungan individualis yang terbiasa dengan kesibukannya sendiri bersama *gadget* sehingga menurunkan tingkat sosialisasi dengan teman sebaya.

Grafik 41. Dampak *Gadget* Terhadap Kemampuan dalam Mengatur Waktu pada Anak



Grafik di atas menunjukkan bahwa sebagian besar anak (62%) menyatakan tidak ada pengaruh *gadget* terhadap kemampuan dalam mengatur waktu, sekitar 3% menyatakan terdapat dampak positif dan 35% memberikan dampak negatif. Berdasarkan perbandingan dampak negatif dan dampak positif dapat disimpulkan bahwa lebih banyak terdapat persepsi tentang adanya dampak negatif *gadget* terhadap kemampuan anak dalam mengatur waktu. Bentuk-bentuk dampak negatif tersebut diantaranya ialah sering lupa waktu serta tidak mampu mengatur prioritas dengan baik.

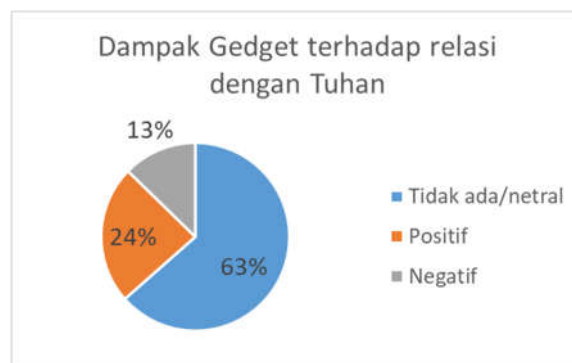
Grafik 42. Dampak *Gadget* Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Anak



Berdasarkan hasil analisa, ternyata lebih banyak anak (33%) yang merasakan dampak positif *gadget* terhadap pendidikan/sekolah/tugas sekolah. Walaupun demikian, tidak sedikit juga anak yang merasakan dampak negatif *gadget* terhadap pendidikan/sekolah/tugas sekolah, yaitu sebanyak 21% anak. Sedangkan sisanya (46%) merasa *gadget* tidak memberikan dampak dan tidak memberikan pendapatnya. Porsi antara dampak positif dan negatif tidak terlalu jauh berbeda.

Adapun dampak negatif *gadget* tersebut seperti tidak memprioritaskan belajar, lupa dan malas mengerjakan tugas-tugas sekolah, serta bermain *gadget* ketika sedang belajar. Sementara dampak positifnya ialah lebih terkait tentang akses informasi untuk bahan-bahan belajar.

Grafik 43. Dampak *Gadget* Terhadap Relasi dengan Tuhan pada Anak

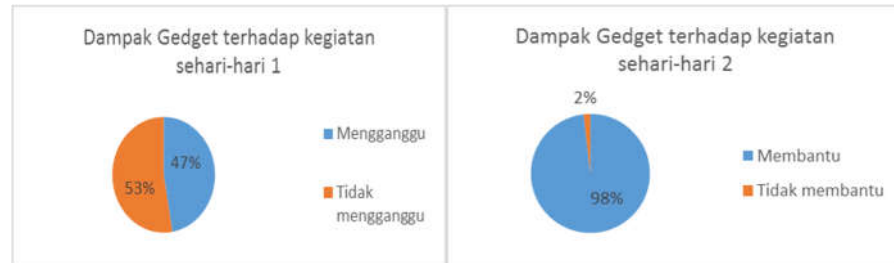


Sebagian besar anak (24%) ternyata menganggap *gadget* memberikan dampak positif terhadap relasi dengan Tuhan, jika dibandingkan dengan anak yang menganggap *gadget* memberikan dampak negatif terhadap relasi dengan Tuhan (13%), sedangkan 63% lainnya tidak menyatakan tidak memberikan pengaruh apapun atau tidak memberikan pendapatnya. Bentuk dampak negatif ini lebih kepada lupa berdoa dan sengaja meninggalkan doa karena lebih asik dengan aktivitas *gadget*nya. Sedangkan dampak positifnya ialah terkait tentang konten-konten rohani yang membantu mengingat Tuhan dan membantu aktivitas ibadah.

b) Remaja

Pada remaja *gadget* dapat menjadi alat atau media untuk membantu aktivitas kesehariannya atau malah menjadi sesuatu yang mengganggu. Berikut persepsi remaja tentang kebermanfaatan *gadget*:

Grafik 44. Dampak *Gadget* Terhadap Kegiatan Sehari-hari pada Remaja

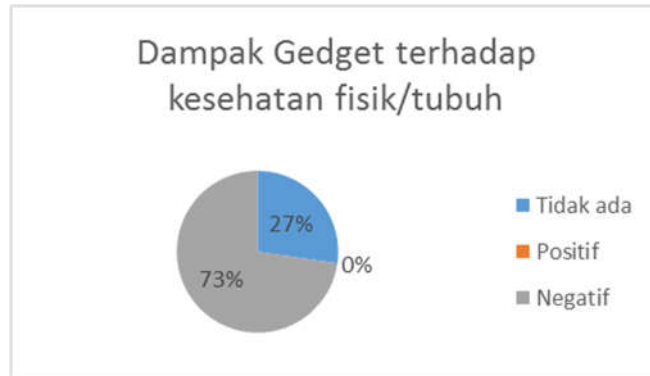


Berdasarkan grafik di atas, jika mencoba membedakan antara dampak *gadget* yang mengganggu dengan dampak *gadget* yang menjadi alat bantu positif maka terdapat perbedaan yang cukup besar. Sekitar setengah dari remaja merasa bahwa *gadget* memberikan dampak mengganggu, dan setengah lainnya merasa tidak memberikan dampak mengganggu. Sedangkan 98% remaja merasa bahwa *gadget* berfungsi untuk membantu kegiatan sehari-harinya, dan hanya 2% remaja yang merasa bahwa *gadget* tidak memiliki fungsi membantu kegiatan sehari-hari. Ke-dua grafik di atas menjelaskan bahwa setidaknya terdapat setengah remaja yang merasa bahwa *gadget* memiliki fungsi untuk membantu kegiatan sehari-hari sekaligus mengganggu, sedangkan setengah remaja lainnya merasa bahwa *gadget* tidak memiliki fungsi mengganggu namun hanya memiliki fungsi membantu kegiatan sehari-hari.

Berbicara mengenai dampak *gadget* tentunya terdapat dampak positif dan negatif. Jika terlihat dari grafik di atas bahwa *gadget* lebih banyak memberikan fungsi membantu dari pada fungsi mengganggu kegiatan sehari-hari pada remaja, namun bagaimakah rincian dari dampak-dampak tersebut baik negatif maupun positif dalam kegiatan keseharian dapat dijelaskan melalui beberapa aspek kehidupan sebagaimana ruang lingkup tumbuh kembang remaja, yaitu; (1) terhadap kesehatan fisik/tubuh, (2) terhadap hubungan dengan keluarga, (3) terhadap hubungan pertemanan, (4) terhadap kemampuan mengatur waktu, (5) terhadap situasi pendidikan/sekolah/tugas sekolah, dan (6) terhadap relasi dengan Tuhan.

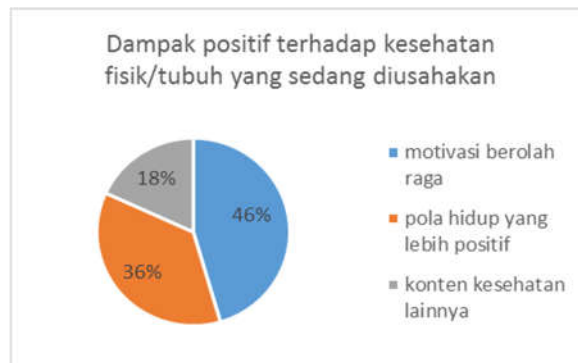
Terkait dampak *gadget* terhadap kesehatan fisik, terdapat persepsi mengenai dampak yang saat ini dirasakan dan terdapat persepsi tentang dampak yang saat ini sedang diusahakan. Adapun dampak *gadget* terhadap kesehatan yang saat ini sedang dirasakan yaitu sebagai berikut:

Grafik 45. Dampak *Gadget* Terhadap Kesehatan Fisik/Tubuh yang Saat ini Dirasakan pada Remaja



Terdapat 73% remaja merasa bahwa *gadget* memberikan dampak negatif terhadap kesehatan fisik/tubuh yang saat ini dirasakan, sedangkan 27% remaja merasa tidak terdapat dampak negatif maupun positif, dan tidak ada remaja yang mengasumsikan bahwa terdapat dampak positif dari *gadget* terhadap kesehatan fisik/tubuh yang saat ini dirasakan. Namun demikian terdapat pengaruh *gadget* terhadap kesehatan fisik/tubuh yang saat ini sedang diusahakan, yaitu terhadap motivasi berolah raga, pola hidup yang lebih positif dan konten kesehatan lainnya.

Grafik 46. Dampak Positif *Gadget* Terhadap Kesehatan Fisik/Tubuh Remaja yang Saat Ini Sedang Diusahakan



Terdapat 46% pendapat dari remaja yang mengungkapkan bahwa *gadget* memiliki fungsi positif untuk motivasi berolah raga, 36% pendapat mengungkapkan bahwa *gadget* memiliki fungsi positif dalam membantu mengatur pola hidup, dan 18% pendapat membantu remaja meningkatkan usaha kesehatan fisik/tubuh melalui konten kesehatan lainnya.

Kemudian mengenai dampak negatif *gadget* terhadap kesehatan fisik/tubuh pada remaja mengungkapkan 3 pendapat besar yang saat ini dirasakan, yaitu terhadap kesehatan mata/penglihatan, vitalitas dan gangguan tidur.

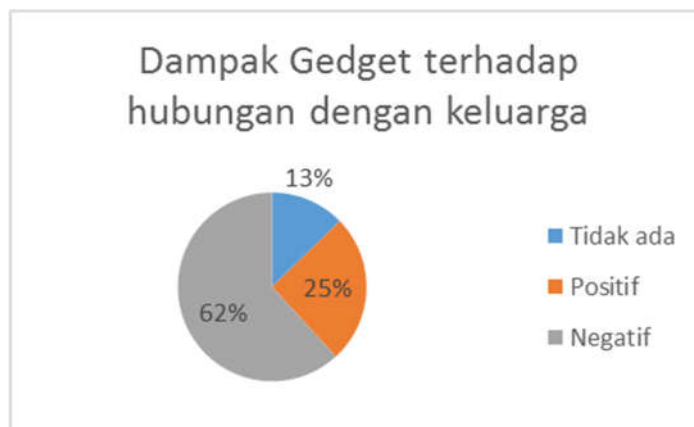
Grafik 47. Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Kesehatan Fisik/Tubuh pada Remaja



Dampak negatif yang dominan (56% pendapat) dari remaja mengungkapkan bahwa *gadget* menyebabkan gangguan pada vitalitas fisik/tubuh mereka, seperti menjadi lebih mudah lesu, lebih mudah capek, kurang bersemangat melakukan hal-hal lainnya. 25% pendapat mengungkapkan keluhan pada kesehatan mata/penglihatan, dan 19% sisanya mengungkapkan dampak negatif *gadget* terhadap gangguan tidur.

Selanjutnya ialah dampak *gadget* terhadap hubungan dengan keluarga, seperti pada grafik hasil analisis di bawah ini:

Grafik 48. Dampak *Gadget* Terhadap Hubungan Dengan Keluarga pada Remaja



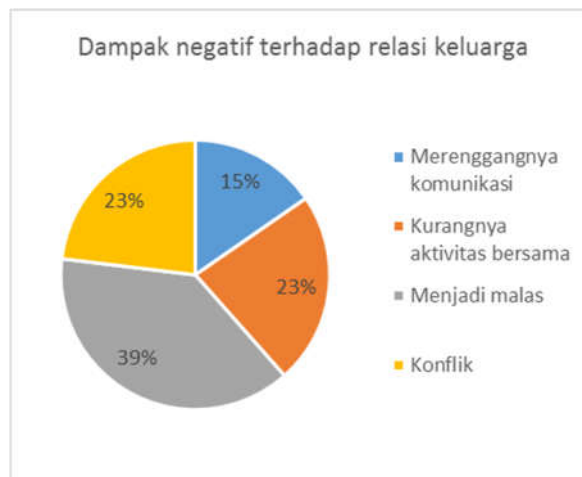
Sebagian besar (62%) dari remaja mengungkapkan bahwa *gadget* memberikan dampak negatif terhadap hubungan dengan keluarga. 25% remaja mengungkapkan hal yang sebaliknya (memberikan dampak positif) dan 13% mengungkapkan tidak adanya dampak. Adapun rincian dari dampak positif dan negatif tersebut ialah sebagai berikut:

Grafik 49. Dampak Positif *Gadget* Terhadap Relasi Keluarga pada Remaja



Adapun dampak positif yang dirasakan oleh remaja ialah sebagian besar pendapat (73% pendapat) mengungkapkan tentang adanya kelancaran komunikasi dan informasi dalam keluarga, seperti lebih mudah berbagi informasi dan lebih mudah menghubungi keluarga ketika jauh. 27% pendapat mengungkapkan tentang adanya aktivitas bersama, seperti bermain game bersama dan sebagai penghubung untuk memudahkan agar dapat berkumpul bersama. Sedangkan grafik hasil analisis dampak negatifnya ialah sebagai berikut:

Grafik 50. Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Relasi Keluarga pada Remaja

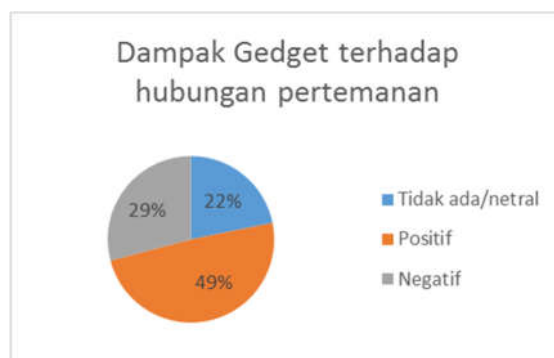


Terdapat 4 hal yang secara garis besar menjadi dampak negatif *gadget* terhadap relasi dengan keluarga, yaitu menjadi malas (39% pendapat), kurangnya aktivitas bersama (23% pendapat), konflik (23% pendapat) dan merenggangnya komunikasi (15% pendapat). Menjadi malas dalam interaksi dengan keluarga seperti menjadi lebih enggan untuk melaksanakan perintah orang tua dan lebih memilih bermain *gadget*, lebih malas melakukan aktivitas rumah seperti menyiapkan makanan dan lain-lain. Kurangnya

aktivitas bersama dirasakan karena sibuk masing-masing dengan *gadget* yang dimiliki, konflik yang terjadi seperti berselisih paham karena permainan di *gadget* dan dimarahi oleh orang tua karena aktivitas *gadget*. Merenggangnya komunikasi dalam hal ini ialah komunikasi langsung yang kurang terbangun walaupun berada dalam satu rumah.

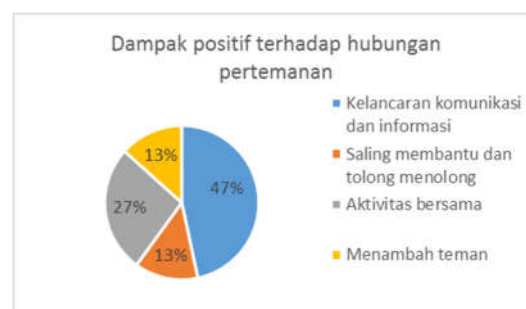
Dampak *gadget* yang ke-3 ialah terhadap hubungan pertemanan. Adapun persepsi remaja tentang dampak *gadget* terhadap hubungan pertemanan ialah sebagai berikut:

Grafik 51. Dampak *Gadget* Terhadap Hubungan Pertemanan pada Remaja



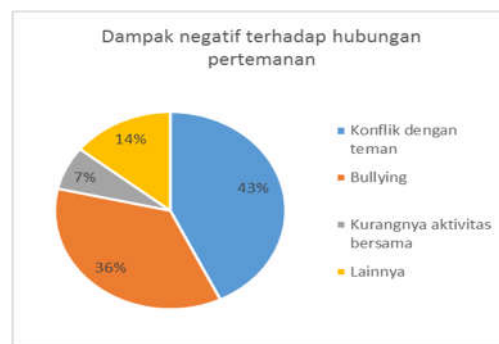
Sekitar 49% remaja mengungkapkan bahwa *gadget* memberikan dampak positif terhadap hubungan pertemanan, 29% mengungkapkan yang sebaliknya (berdampak negatif) dan 22% memberikan pernyataan netral atau tidak memberikan dampak apapun. Jika coba dibandingkan antara remaja yang menyatakan bahwa *gadget* memberikan dampak positif dengan yang negatif, maka tampak bahwa *gadget* lebih banyak memberikan dampak yang positif terhadap hubungan pertemanan. Walaupun demikian dampak negatif tersebut tetap perlu mendapat perhatian, mengingat pentingnya dimensi hubungan pertemanan dalam tahapan perkembangan remaja. Berikut rincian pendapat tentang dampak positif dan negatif yang dirasakan remaja dari penggunaan *gadget* terhadap hubungan pertemanan:

Grafik 52. Dampak Positif *Gadget* Terhadap Hubungan Pertemanan pada Remaja



Pendapat paling banyak (47% pendapat) dari remaja mengungkapkan bahwa dampak positif *gadget* terhadap hubungan pertemanan ialah kelancaran komunikasi dan informasi, dalam hal ini seperti; komunikasi lewat chatting, video call, bertukar informasi dan membuat janji untuk melakukan aktivitas bersama. 27% pendapat mengungkapkan tentang aktivitas bersama, seperti; seperti bermain game dan belajar bersama. 13% pendapat mengungkapkan tentang saling membantu dan tolong menolong, seperti mengerjakan tugas dan curhat. 13% lainnya ialah dapat menjadi media untuk menambah teman baru. Sedangkan analisa dari dampak negatifnya ialah sebagai berikut:

Grafik 53. Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Hubungan Pertemanan pada Remaja



Sebanyak 43% pendapat mengungkapkan tentang konflik dengan teman, seperti konflik karena menyebarkan foto yang tidak menyenangkan, saling sindir lewat media sosial, salah sangka, miss-komunikasi dan debat yang negatif. 36% pendapat mengungkapkan tentang adanya *bullying*. 7% pendapat mengungkapkan tentang berkurangnya minat untuk aktivitas bersama karena perasaan malas keluar rumah. 14% lainnya adalah dampak negatif lainnya, seperti konten negatif dan gosip.

Dampak yang ke-4 yaitu terhadap kemampuan dalam mengatur waktu pada remaja, sebagaimana tergambar pada hasil analisa di bawah ini:

Grafik 54. Dampak *Gadget* Terhadap Kemampuan dalam Mengatur Waktu pada Remaja



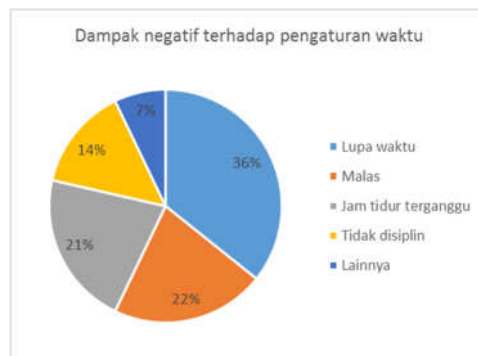
Grafik di atas menunjukkan bahwa sebagian besar remaja (67%) mengungkapkan tentang dampak negatif *gadget* terhadap kemampuan dalam mengatur waktu, dan hanya sekitar 20% remaja yang mengungkapkan bahwa *gadget* dapat membantu mereka dalam mengatur waktu. Dampak positif dan dampak negatif tersebut secara lebih rinci terlihat pada 2 grafik di bawah ini:

Grafik 55. Dampak Positif *Gadget* Terhadap Kemampuan dalam Mengatur Waktu pada Remaja



Terdapat 2 hal yang dapat disimpulkan dari dampak positif *gadget* terhadap kemampuan remaja dalam mengatur waktu. Pertama, yang merupakan pendapat paling besar (71% pendapat) ialah *gadget* membantu remaja sebagai pengingat waktu dalam berbagai aktivitas keseharian, sedangkan yang kedua (29% pendapat) ialah *gadget* membantu remaja dalam membagi waktu untuk menjalani berbagai aktivitas.

Grafik 56. Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Kemampuan dalam Mengatur Waktu pada Remaja



Berbagai pendapat mengenai dampak negatif *gadget* terhadap kemampuan remaja dalam mengatur waktunya, namun secara garis besar terdapat 4 dampak yang paling dominan, yaitu; lupa waktu, malas, jam tidur terganggu dan tidak disiplin.

Selanjutnya, dampak *gadget* yang ke-5 yaitu terdapat pendidikan, situasi sekolah atau tugas sekolah. Apakah *gadget* memberikan dampak

terhadap hal tersebut? Dan bagaimanakah gambaran dampaknya? Berikut hasil analisa data yang dituangkan dalam grafik di bawah ini:

Grafik 57. Dampak *Gadget* Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Remaja



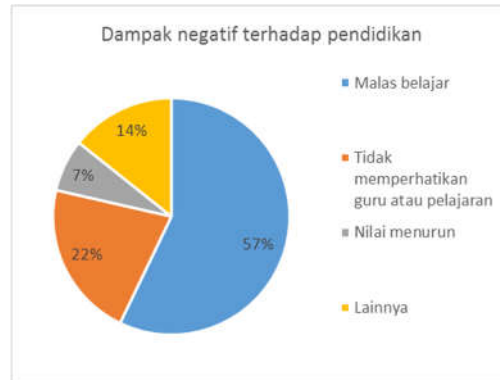
Berdasarkan hasil analisa, ternyata lebih banyak remaja (58%) yang merasakan dampak positif *gadget* terhadap pendidikan/sekolah/tugas sekolah. Walaupun demikian, tidak sedikit juga remaja yang merasakan dampak negatif *gadget* terhadap pendidikan/sekolah/tugas sekolah, yaitu sebanyak 35% remaja. Sedangkan sisanya (7%) merasa *gadget* tidak memberikan dampak dan tidak memberikan pendapatnya. Adapun dampak positif dan negatif tersebut secara lebih terperinci dapat dilihat pada 2 grafik di bawah ini:

Grafik 58. Dampak Positif *Gadget* Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Remaja



Hanya terdapat 1 kesimpulan pendapat yang paling spesifik menjelaskan tentang dampak positif *gadget* terhadap pendidikan/sekolah/tugas sekolah, yaitu *gadget* membantu remaja dalam belajar dan mengerjakan tugas (dengan bobot sebesar 81% pendapat). Bantuan ini seperti; adanya aplikasi-aplikasi bantuan dan memudahkan dalam mencari bahan-bahan belajar. Pendapat lainnya (19% pendapat) mengungkapkan tentang manfaat *gadget* yang tidak langsung dalam urusan pendidikan/sekolah/tugas sekolah, seperti mencari lokasi sekolah baru dan mencari hal-hal baru.

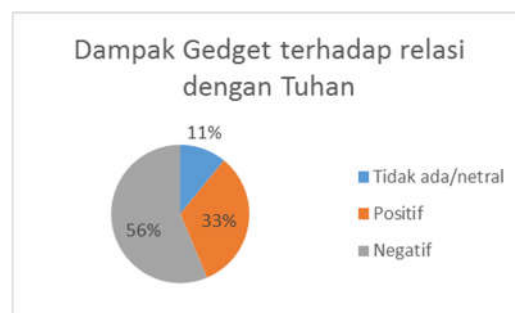
Grafik 59. Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Remaja



Grafik diatas menjelaskan bahwa dampak negatif *gadget* terhadap pendidikan/sekolah/tugas sekolah lebih banyak menyebabkan perilaku malas belajar (57% pendapat) karena lebih tergoda untuk melakukan aktivitas *gadget* dari pada belajar. Dampak lainnya ialah tidak memperhatikan guru atau pelajaran (22% pendapat) karena bermain *gadget* ketika pelajaran, nilai menurun (7% pendapat), dan dampak negatif lainnya (14% pendapat).

Konteks dampak *gadget* terhadap remaja yang terakhir yaitu terhadap relasi dengan Tuhan. Tentunya *gadget* sebagai media yang mempengaruhi aktivitas remaja akan memberikan dampak positif dan negatif tertentu terhadap dimensi spiritual remaja. Adapun gambarannya ialah sebagai berikut:

Grafik 60. Dampak *Gadget* Terhadap Relasi dengan Tuhan pada Remaja



Sebagian besar remaja (56%) ternyata menganggap *gadget* memberikan dampak negatif terhadap relasi dengan Tuhan, dan sekitar 33% remaja yang menganggap bahwa *gadget* memberikan dampak positif terhadap relasi dengan Tuhan, sedangkan 11% lainnya tidak menyatakan tidak memberikan pengaruh apapun atau tidak memberikan pendapatnya. Adapun bentuk dari dampak positif dan negatif tersebut menurut hasil analisa pendapat remaja ialah sebagaimana pada 2 grafik di bawah ini:

Grafik 61. Dampak Positif *Gadget* Terhadap Relasi dengan Tuhan pada Remaja



Berdasarkan grafik tentang dampak positif *gadget* terhadap relasi dengan Tuhan pada remaja di atas dapat dideskripsikan bahwa *gadget* membantu remaja dalam aktivitas renungan, membaca Alkitab dan pengingat waktu berdoa. *Gadget* sebagai media untuk membantu aktivitas renungan remaja merupakan pendapat yang paling banyak menurut pengakuan remaja (50% pendapat), dimana *gadget* dapat menjadi media untuk mencari konten-konten terkait renungan dan aplikasi renungan pada di berbagai waktu dan tempat. Membaca Alkitab (25% pendapat) melalui *gadget* juga mempermudah remaja dalam hal efisiensi, karena dapat dibuka dimana saja dan kapan saja dengan cara yang lebih mudah. Selain itu, *gadget* juga dapat membantu remaja dalam hal pengingat waktu berdoa (17% pendapat).

Grafik 62. Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Relasi dengan Tuhan pada Remaja



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memberikan beberapa dampak negatif terhadap relasi dengan Tuhan pada remaja. Terdapat dua dampak yang dapat disimpulkan, yaitu; menjadikan remaja jarang membaca Alkitab dan lalai berdoa. Sekitar 58% pendapat mengungkapkan bahwa *gadget* menyebabkan remaja menjadi lalai berdoa karena terlena dengan aktivitas *gadget*nya, baik sengaja maupun tidak disengaja. Sedangkan 25% pendapat mengungkapkan bahwa *gadget* menyebabkan remaja menjadi jarang membaca buku Alkitab. 17% pendapat

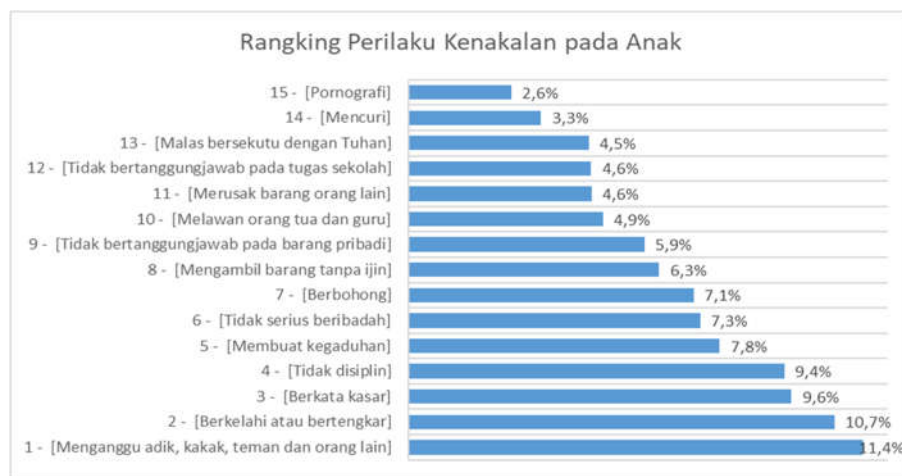
lainnya menyebutkan dampak lainnya, seperti perasaan malas untuk membawa Alkitab dan bermain *gadget* ketika ibadah.

c. Kenakalan pada Anak dan Remaja GPIB Filadelfia

1) Kenakalan pada Anak

Grafik di bawah ini menggambarkan tentang 15 besar yang telah dirangking terkait jenis kenakalan pada anak yang dipersepsikan dilakukan oleh kalangan anak tersebut.

Grafik 63. Jenis Kenakalan Dominan pada Anak

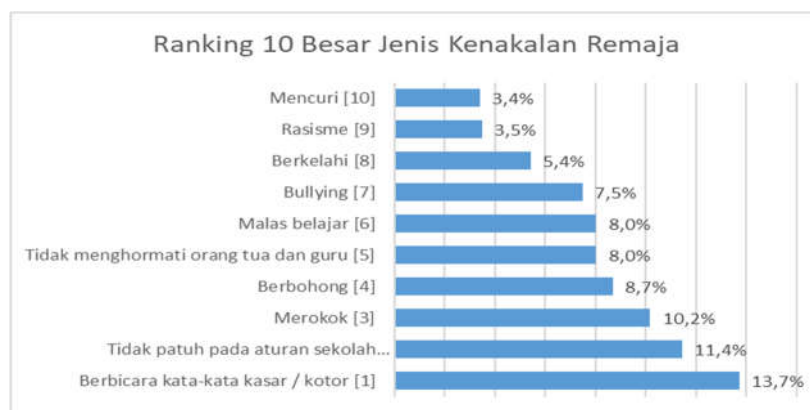


Berdasarkan gambaran di atas tampak bahwa kenakalan yang dipersepsikan paling sering dilakukan oleh anak ialah mengganggu adik, kakak, teman dan orang lain.

2) Kenakalan pada Remaja

Sama halnya dengan perilaku kenakalan pada anak, berikut ini 10 besar jenis kenakalan yang paling sering dilakukan pada remaja:

Grafik 64. Jenis Kenakalan Dominan pada Remaja

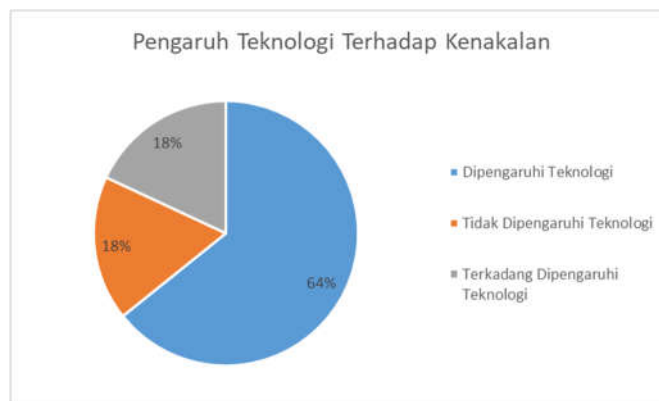


Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa kenakalan yang paling sering dilakukan di kalangan remaja ialah berbicara kata-kata kasar/kotor, disusul dengan perilaku tidak patuh pada aturan, merokok, berbohong, tidak menghormati orang tua dan guru, malas belajar, *bullying*, berkelahi, rasisme dan mencuri.

3) Kenakalan dengan Teknologi

Berdasarkan berbagai jenis kenakalan yang dilakukan remaja terdapat beberapa poin yang dapat dikaji mengenai bagaimana *gadget* atau teknologi dapat memfasilitasi perilaku kenakalan tersebut. Adapun gambarannya secara umum ialah sebagai berikut:

Grafik 65. Gambaran Umum Sumbangan Teknologi Terhadap Kenakalan pada Remaja



Hasil analisis yang tertuang pada grafik di atas menjelaskan bahwa 64% kenakalan yang dilakukan remaja difasilitasi oleh teknologi, 18% tidak dipengaruhi oleh teknologi dan 18% lainnya terkadang dipengaruhi teknologi dan terkadang tidak. Hasil ini menyimpulkan bahwa sebagian besar kenakalan yang dilakukan remaja saat ini dapat difasilitasi oleh teknologi.

Selanjutnya mengenai bagaimanakah teknologi tersebut dapat memfasilitasi perilaku kenakalan pada remaja, dapat tergambar lewat grafik di bawah ini:

Grafik 66. Rincian dari Persepsi Gambaran Umum Pengaruh Teknologi Terhadap Kenakalan

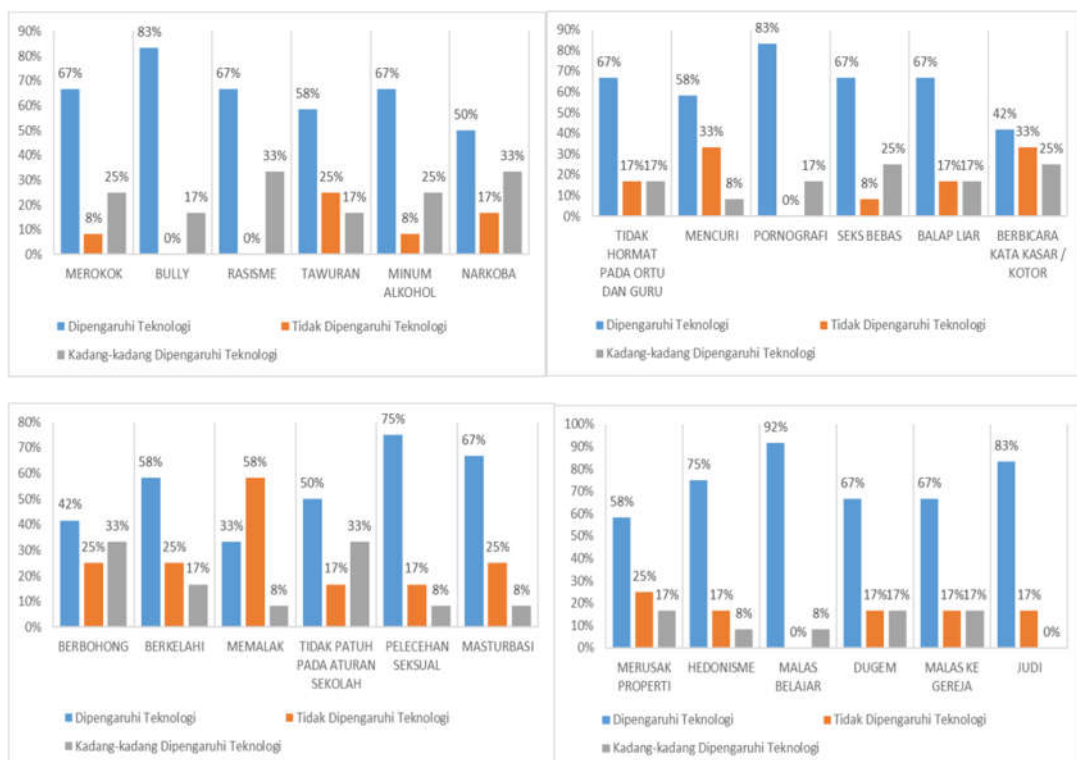


Grafik di atas mendeskripsikan bahwa sekitar 68% remaja mempersepsikan teknologi berhubungan dengan kenakalan. Hal ini kemudian diperkuat dari grafik selanjutnya yang mengungkapkan bahwa sekitar 86% perilaku kenakalan itu dapat dipicu melalui teknologi. Grafik yang ketiga menjelaskan tentang manfaat teknologi untuk dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan perilaku kenakalan pada remaja. Terlihat sekitar 40% remaja mempersepsikan bahwa perilaku kenakalan dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan melalui teknologi.

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh teknologi dipersepsikan lebih besar sebagai pemicu perilaku kenakalan (86%) dari pada dapat mengurangi kenakalan (40%). Hal ini dapat mengartikan bahwa teknologi lebih memberikan dampak negatif terhadap terjadinya perilaku kenakalan pada remaja.

Terdapat setidaknya 20 jenis perilaku kenakalan yang dilakukan remaja dan dapat dianalisis tentang keterkaitannya dengan teknologi. Grafik di bawah ini memberikan gambaran secara lebih terperinci antara grafik sebelumnya dengan jenis-jenis kenakalan yang dilakukan remaja.

Grafik 67. Spesifikasi Jenis Kenakalan yang Dipengaruhi Teknologi



Dari ke 20 jenis kenakalan yang dianalisis keterkaitannya dengan teknologi tampak bahwa semua jenis kenakalan tersebut dipengaruhi oleh teknologi (terdapat grafik dengan balok berwarna biru pada setiap jenis kenakalan). Terdapat beberapa jenis kenakalan yang secara signifikan dipengaruhi oleh

teknologi (lebih dari 70% pada grafik dengan balok berwarna biru) yaitu *bullying*, pornografi, pelecehan seksual, malas belajar dan judi. Sementara itu terdapat satu jenis kenakalan yang secara menonjol tidak dipengaruhi teknologi, yaitu perilaku memalak (grafik dengan balok berwarna orange lebih besar dari pada balok berwarna biru pada jenis kenakalan memalak).

d. Kondisi Keluarga dan Aktivitas Ibadah

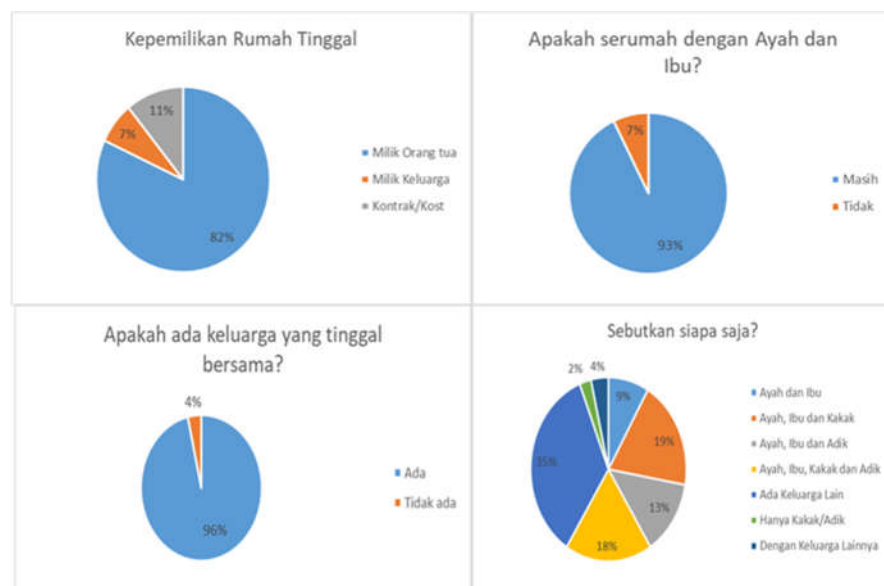
1) Kondisi Keluarga

Gambaran tentang kondisi keluarga pada anak dan remaja akan dipaparkan melalui 3 hal yaitu kondisi tempat tinggal, kedekatan dengan anggota keluarga, serta aktivitas bersama keluarga.

a) Anak

Masa kanak-kanak diasumsikan merupakan masa dimana seorang individu memiliki kedekatan paling intens dengan keluarga. Berikut ini gambaran tentang kondisi keluarga pada anak:

Grafik 68. Kondisi Tempat Tinggal pada Anak

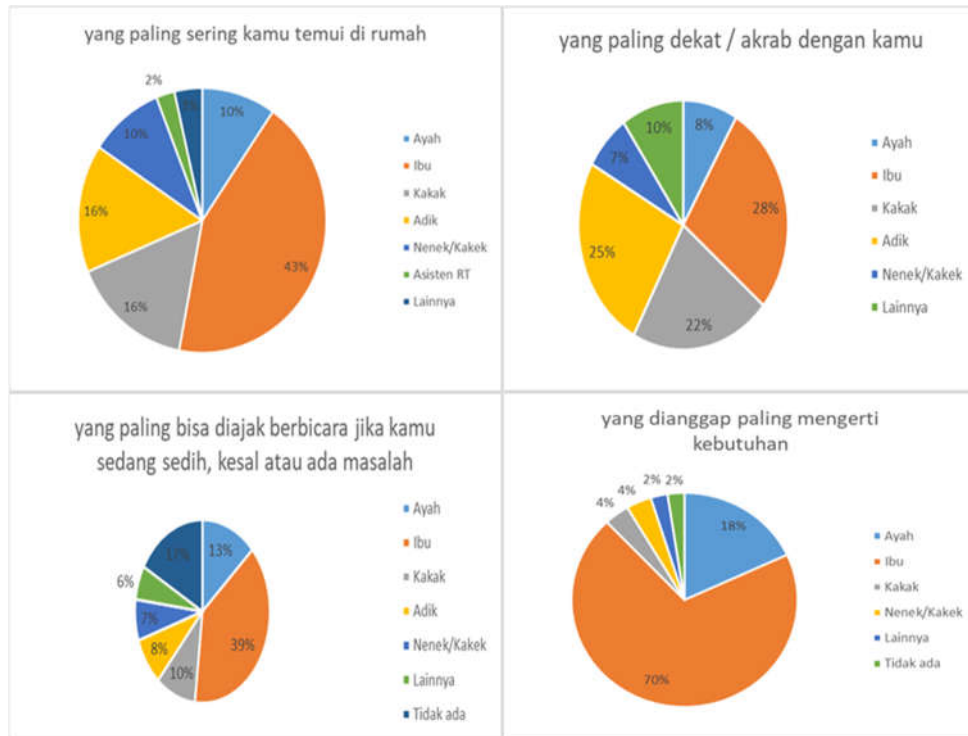


Setiap bagian grafik di atas dapat saling menjelaskan satu sama lain. 82% anak tinggal di rumah yang merupakan milik sendiri. Hasil ini kemudian dipertegas bahwa sebanyak 96% anak masih tinggal bersama dengan keluarga (ayah/ibu/kakak/adik/kerabat lainnya) sedangkan 4% anak tinggal bersama orang lain yang bukan merupakan keluarga atau kerabat. Sekitar 93% anak masih tinggal bersama ayah dan/atau ibunya, yang berarti sekitar 3% anak tinggal bersama dengan keluarga lainnya (96% - 93%). Bagian grafik yang ke-4 menjelaskan bahwa sekitar 9% anak hanya tinggal bersama ayah dan ibunya, sedangkan sebagian besar (35%) anak tinggal bersama ayah dan/atau ibu dengan ditambahkan adanya keluarga lain (nenek, kakek, kakak, adik, paman

bibi, atau sepupu). Seluruh hasil ini menyimpulkan bahwa sebagian besar anak hidup dengan keluarga besar yang tidak hanya terdiri dari keluarga inti.

Mengacu pada hasil dari grafik di atas kemudian terdapat analisa mengenai gambaran kedekatan anak dengan anggota keluarga tersebut. Berikut ini tentang gambaran tersebut:

Grafik 69. Kedekatan dengan Anggota Keluarga pada Anak



Secara keseluruhan dari grafik di atas tampak bahwa anak memiliki kedekatan yang sangat dominan dengan ibunya (bagian berwarna orange pada tiap grafik), sementara anggota keluarga lain secara proporsional cukup berimbang.

Pembahasan selanjutnya ialah tentang bagaimana gambaran aktivitas bersama yang dilakukan anak bersama keluarga. Berikut ini gambarannya:

Grafik 70. Aktivitas Bersama Keluarga pada Anak

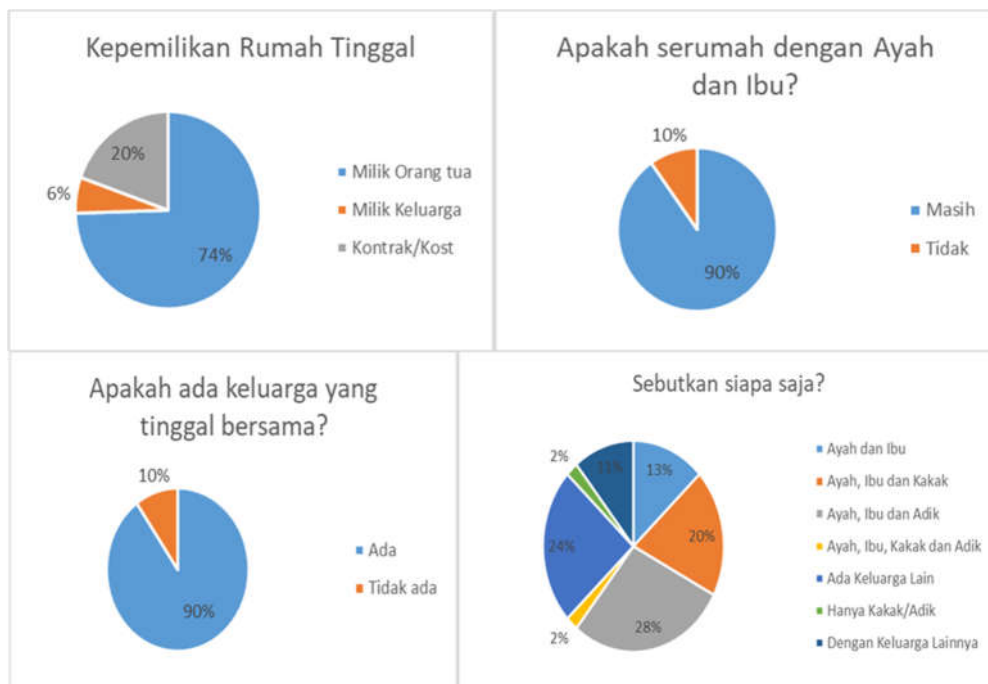


Gambaran aktivitas bersama antara anak dengan keluarga dapat disimpulkan cukup intens. Sebagian besar anak mengungkapkan bahwa lebih dari 1 kali seminggu terdapat aktivitas bersama yang dilakukan, seperti jalan-jalan, acara keluarga maupun aktivitas ibadah.

b) Remaja

Menurut beberapa literatur menyebutkan bahwa masa remaja memang tidak menggambarkan kedekatan yang lebih baik dari pada masa kanak-kanak terkait hubungan dengan keluarga. Berikut ini gambaran tentang kondisi keluarga pada remaja:

Grafik 71. Kondisi Tempat Tinggal pada Remaja



Grafik di atas mendeskripsikan bahwa 90% remaja masih tinggal bersama dengan anggota keluarga dan 90% tersebut masih serumah dengan

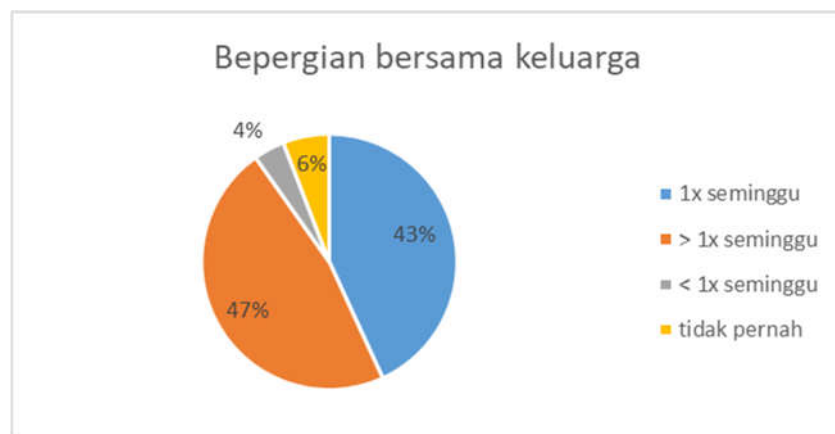
ayah dan/atau ibunya. Terdapat lebih dari setengah remaja yang hanya tinggal bersama dengan keluarga inti (adanya ayah/ibu/adik/kakak), dan terdapat 24% remaja yang di rumah tinggalnya bersama dengan anggota keluarga lain selain anggota keluarga inti (adanya nenek/kakek/paman/bibi/sepupu).

Grafik 72. Kedekatan dengan Anggota Keluarga pada Remaja



Sama halnya dengan profiling anak, remaja juga sebagian besar memiliki kedekatan yang paling dominan dengan ibunya (bagian berwarna orange pada grafik), sedangkan dengan anggota keluarga lain terbagi dengan proporsi yang cukup berimbang.

Grafik 73. Aktivitas Bersama Keluarga pada Remaja



Hampir sama dengan profiling anak, aktivitas bersama keluarga pada remaja secara umum tergolong intens. Setidaknya terdapat 47% remaja memiliki aktivitas bersama keluarga dengan frekuensi lebih dari satu kali

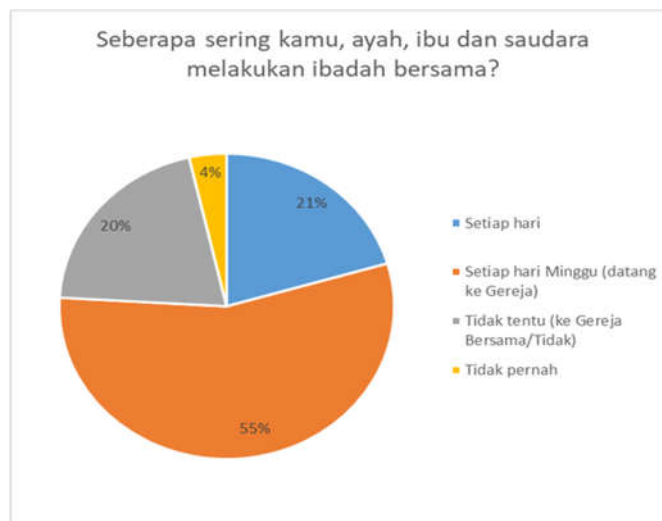
dalam satu minggu. Namun terdapat 6% remaja yang mengaku tidak pernah melakukan aktivitas bersama dengan keluarganya.

2) Aktivitas Ibadah

a) Anak

Bagaimanakah gambaran aktivitas ibadah anak bersama keluarga? Berikut ini gambarannya:

Grafik 74. Gambaran Aktivitas Ibadah Bersama Keluarga pada Anak

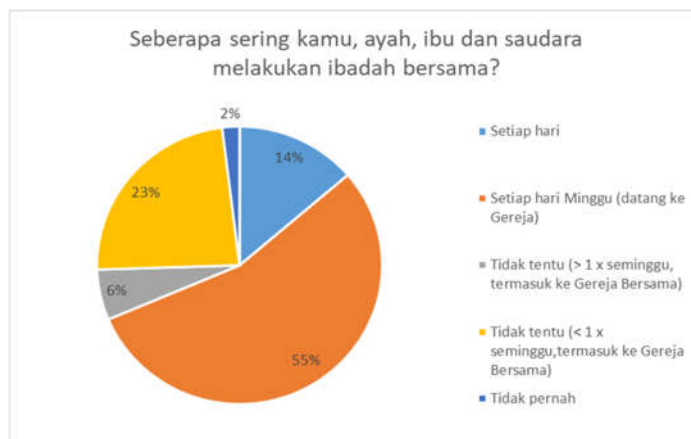


Gambaran tersebut di atas menjelaskan bahwa sebagian besar anak (55%) melakukan aktivitas ibadah bersama keluarga setiap satu minggu sekali di hari Minggu ketika ibadah ke Gereja.

b) Remaja

Bagaimanakah gambaran aktivitas ibadah yang dilakukan oleh remaja bersama keluarga? Berikut grafik tentang hal tersebut:

Grafik 75. Gambaran Aktivitas Ibadah Bersama Keluarga pada Remaja



Hasil analisis di atas menjelaskan bahwa sama halnya dengan profiling pada anak, remaja juga sebagian besar melakukan aktivitas ibadah bersama keluarga ialah ketika hari Minggu pada saat ibadah ke Gereja.

Secara individu maupun bersama, adapun gambaran aktivitas ibadah yang dilakukan anak dan remaja tergambar sebagai berikut:

Gambar 2. Bentuk-bentuk Aktivitas Ibadah yang Dilakukan Anak dan Remaja

1 Kedukaan	12 Doa lingkungan	22 Acara keluarga tahun baru	32 Belajar mengenai firman TUHAN bersama
2 Renungan sejenak	13 Ibadah sektor	23 ibadah malam natal	33 Doa sebelum pergi
3 Berdoa makan	14 Pemikahan	24 ibadah bersama	34 Ibadah sore (jika pulang lebih awal)
4 Membaca firman dan renungan di malam hari	15 Membaca alkitab	25 Bersedekah kepada orang yang membutuhkan	35 Membaca komik alkitab
5 Doa bersama	16 Berdoa seblm pergi (vacation)	26 ulang tahun	36 Berdoa sendiri
6 Doa syafaat (semua keluarga)	17 Berkumpul bersama keluarga, saudara menyanyi dan membaca firman	27 Saat teduh	37 Mengangkat puji-pujian
7 Ibadah bersama keluarga	18 Baca alkitab bersama	28 Acara pengucapan syukur	38 Acara natal dan paskah
8 Doa malam sebelum tidur	19 Renungan bersama	29 Berdoa sebelum sekolah	39 pergi ke gereja
9 Baca Alkitab setiap hari	20 Puji pujian	30 Berdoa saat naik pesawat	40 Perjamuan
10 Ibadah pagi	21 Berdoa sebelum tidur	31 Saling mengasihi dan membantu... family friendly :-)	41 Saat teduh
11 pengucapan syukur			

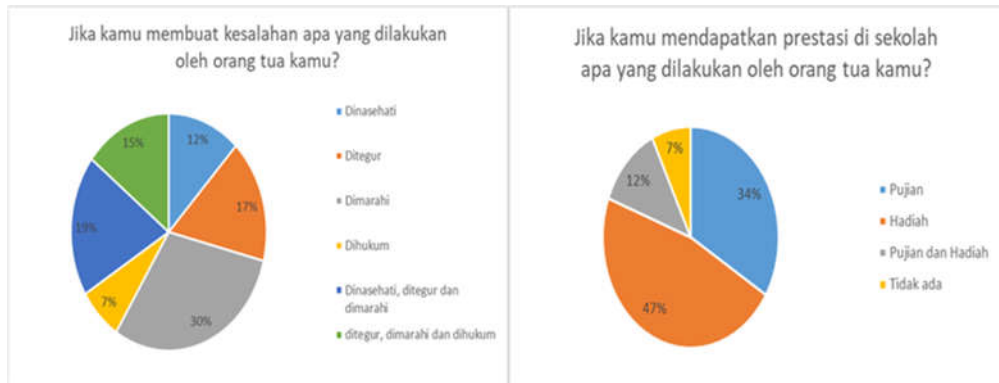
3) Sistem Reward dan Punishment

Sistem *Reward* dan *Punishment* dalam keluarga merupakan gambaran pengaturan pendidikan dan pengembangan anak di lingkungan keluarga. Setidaknya-tidaknya secara konkrit sistem ini merupakan bentuk dari bagaimana suatu pola perlakuan yang diterima anak di lingkungan keluarga.

a) Anak

Berikut ini gambaran tentang sistem *Reward* dan *Punishment* yang dipersepsikan oleh anak di lingkungan keluarga:

Grafik 76. Gambaran Sistem *Reward* dan *Punishment* pada Anak



Grafik di atas menjelaskan bahwa perlakuan hukuman pada anak memiliki proporsi yang berimbang dari tiap jenis hukuman. Hal ini menggambarkan tentang bagaimana bervariasinya orang tua dalam menerapkan sistem hukuman pada anak di lingkungan rumah. Berdasarkan pendekatan sistem *Reward*, tampak bahwa sebagian besar anak mempersepsikan bahwa orang tua akan memberikan hadiah sebagai imbalan dari prestasi yang diperoleh. Hasil ini memperlihatkan kebiasaan sebagian besar orang tua dalam memberikan *Reward* terhadap anak.

b) Remaja

Berikut ini gambaran tentang sistem *Reward* dan *Punishment* yang dipersepsikan oleh remaja di lingkungan keluarga:

Grafik 77. Gambaran Sistem *Reward* dan *Punishment* pada Remaja



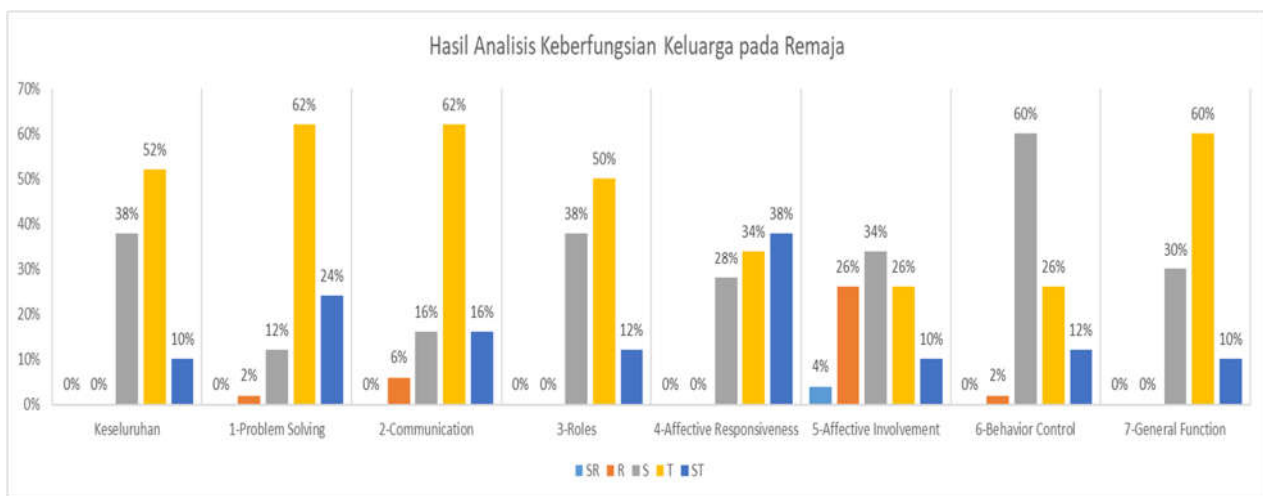
Sama halnya dengan profiling pada anak tentang sistem *Reward* dan *Punishment*, pada remaja sistem *Punishment* juga terlihat memiliki proporsi yang berimbang terkait jenis hukuman yang diberlakukan di lingkungan rumah. Namun dari segi penghargaan, remaja lebih besar mempersepsikan

bahwa bentuk *Reward* berupa pujian lebih banyak dibandingkan sistem pemberian hadiah.

4) Kualitas keluarga

Kajian tentang kualitas keluarga lebih difokuskan pada kelompok remaja, hal ini karena dalam muatan alat pengukuran yang diberikan lebih mudah untuk di pahami oleh remaja. Sedangkan untuk anak harus melalui metode yang lebih rumit. Adapun gambaran tentang hasil analisis keberfungsian keluarga pada remaja ialah sebagai berikut:

Grafik 78. Gambaran Hasil Analisis Keberfungsian Keluarga pada Remaja



Berdasarkan grafik di atas tampak bahwa rata-rata keberfungsian keluarga baik secara umum maupun untuk tiap aspek di persepsikan oleh remaja dalam kategori tinggi (grafik untuk batang berwarna kuning yang rata-rata tinggi di setiap aspek). Hal ini mengartikan bahwa remaja secara umum mepersepsikan bahwa keluarga memiliki fungsi yang positif terhadap dirinya. Adapun aspek yang perlu untuk menjadi sorotan dibandingkan dengan aspek-aspek yang lain ialah aspek ke-5 yaitu *Affective Involvement*, dimana terdapat 26% persepsi yang berada pada kategori rendah (grafik untuk batang berwarna orange pada aspek ke-5), sedangkan pada aspek-aspek yang lain bahkan tidak ada yang mencapai 10% untuk yang mempersepsikan keberfungsian pada kategori rendah. Hal ini mengartikan bahwa dibandingkan dengan aspek keberfungsian keluarga yang lainnya, aspek *Affective Involvement* merupakan aspek yang paling rendah dan perlu peningkatan agar keberfungsian keluarga dapat berjalan dan dipersepsikan tinggi di semua aspeknya.

e. Perspektif Orang Tua

Kajian mengenai perspektif orang tua dalam hal ini ialah berfungsi sebagai informasi pendukung terhadap berbagai informasi sebelumnya mengenai pola penggunaan *gadget* pada anak dan remaja. Hal ini tentunya sangat diperlukan mengingat orang tua merupakan orang lain di luar pribadi anak dan remaja yang paling representatif untuk mengungkapkan informasi mengenai anak dan remajanya.

1) Aktivitas dan Perilaku Penggunaan *Gadget* pada Anak dan Remaja Secara Umum

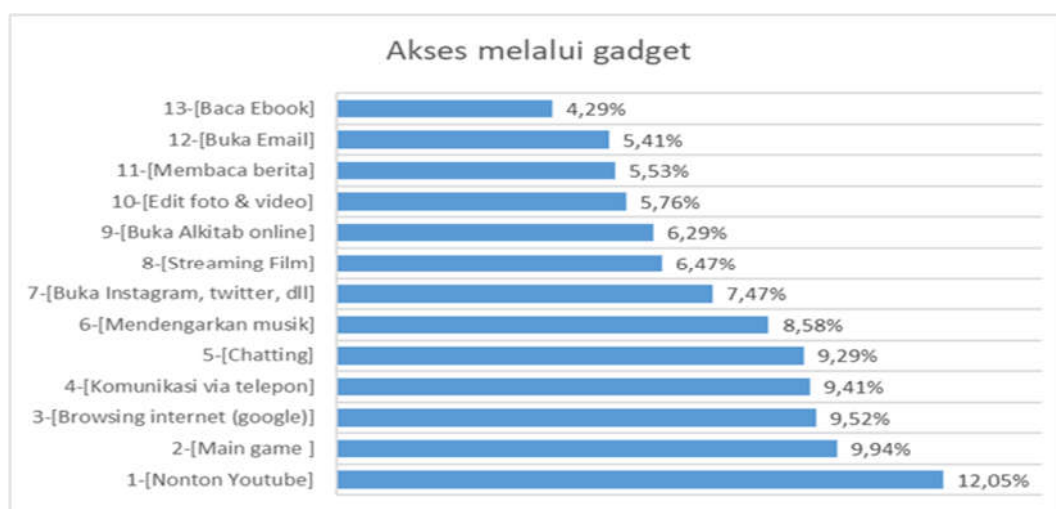
Berikut ini gambaran umum terkait aktivitas dan perilaku penggunaan *gadget* pada anak dan remaja dari sudut pandang penilaian atau pendapat orang tua:

Grafik 79. Alasan Orang Tua dalam Memberikan *Gadget* Kepada Anak dan Remaja



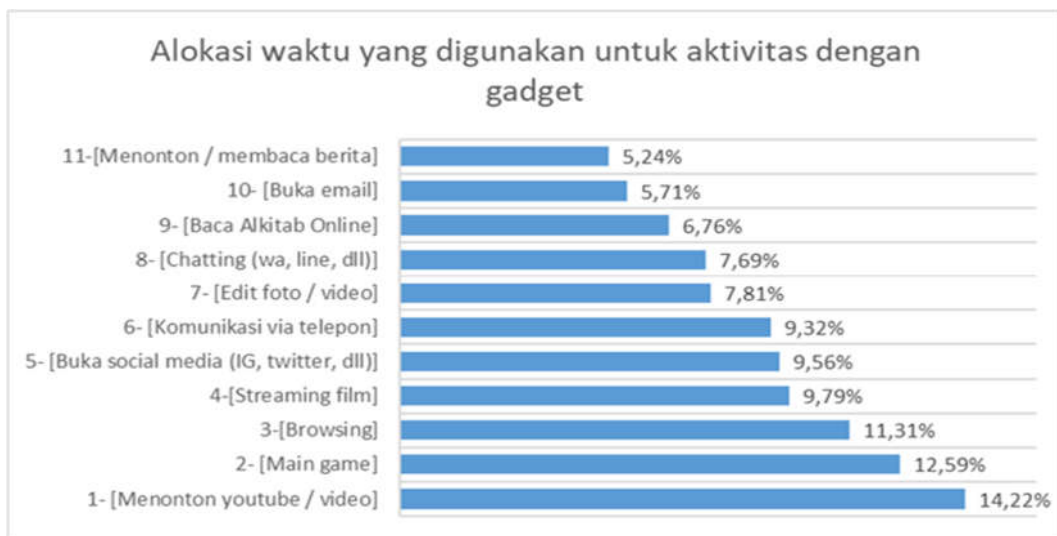
Grafik di atas menjelaskan bahwa 45% orang tua memberikan *gadget* kepada anak dan remaja ialah untuk hiburan dan game, 32% untuk keperluan komunikasi, 18% untuk keperluan belajar, serta 5% karena permintaan anak.

Grafik 80. Akses Melalui *Gadget* oleh Anak dan Remaja Menurut Orang Tua



Alasan orang tua memberikan *gadget* kepada anak dan remajanya ternyata cukup sejalan dengan perilaku penggunaan *gadget* oleh anak dan remaja yang dipersepsikan oleh orang tua. Menurut orang tua berdasarkan grafik di atas menyebutkan bahwa 2 besar aktivitas bersama *gadget* pada anak dan remajanya ialah untuk hiburan (nonton youtube) dan main game.

Grafik 81. Alokasi Waktu yang Dihabiskan Anak dan Remaja Menurut Orang Tua



Begitu pula dengan alokasi waktu yang dihabiskan anak dan remaja dalam aktivitasnya bersama *gadget*. Menurut orang tua berdasarkan grafik di atas menyebutkan bahwa sebagian besar waktu anak bersama *gadget* lebih banyak dihabiskan dengan hiburan (nonton youtube/video) dan bermain game.

Grafik 82. Gambaran Aturan Penggunaan *Gadget* yang Diberikan Orang Tua Secara Umum



Grafik di atas menjelaskan tentang aturan yang diberikan orang tua secara umum terhadap penggunaan *gadget*. Orang tua rupanya-rupanya memiliki frekuensi yang cukup berimbang antara membebaskan anak membawa *gadget*

keluar rumah dengan melarang membawa *gadget* keluar rumah. Terkait aturan yang diberlakukan oleh orang tua, 83% orang tua mengungkapkan bahwa mereka menerapkan suatu aturan tertentu tentang penggunaan *gadget* oleh anak dan remajanya.

Setidak-tidaknya terdapat 3 domain aturan yang diterapkan orang tua, yaitu aturan terkait waktu, konten dan penggunaan kuota.

Grafik 83. Gambaran Pemberian Aturan Terkait Waktu



Berkaitan dengan aturan waktu, 78% orang tua mengungkapkan bahwa mereka menerapkan aturan penggunaan *gadget* dengan Batasan-batasan waktu, dan 22% orang tua mengungkapkan bahwa mereka tidak memberikan batasan aturan terkait waktu. Adapun aturan-aturan terkait waktu tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 3. Bentuk-bentuk Penerapan Aturan Penggunaan *Gadget* Oleh Orang Tua Terkait Waktu

Aturan-aturan terkait waktu					
1 Tidak boleh lama-lama					
2 hanya boleh 30 menit					
3 Hanya hari sabtu dan minggu. Kurang dr sejam.					
4 Hanya sabtu dan minggu kdg2 jumat malam					
5 hanya pegang gadget di weekend					
6 hanya setelah belajar / pagi sebelum berangkat sekolah					
7 Hanya 1-2jam saat weekend					
8 Jika sudah mengerjakan PR dan tugas sekolah, Jika hari libur atau bukan hari sekolah.					
9 Hanya boleh jumat & sabtu					
10 Hanya pulang sekolah sampai waktu tidur siang					
11 Hanya weekend dan libur sekolah					
12 Hanya sabtu minggu saja					
13 agar dpt membagi wkt penggunaannya dgn wkt belajar.					
14 pegang hp setelah pulang sekolah sampai jam setengah 3					

Grafik 84. Gambaran Pemberian Aturan Terkait Konten



Aturan terkait konten rupanya orang tua tampak lebih ketat dari pada waktu. Grafik di atas menjelaskan bahwa terhadap 83% orang tua memberlakukan aturan penggunaan *gadget* dengan larangan konten tertentu. Adapun aturan bentuk-bentuk aturan terkait konten dari orang tua, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4. Bentuk-bentuk Penerapan Aturan Penggunaan *Gadget* Oleh Orang Tua Terkait Konten

Aturan-aturan terkait konten									
1 Sudah diseleksi dan disaved oleh orang tua / youtube offline									
2 Konten sdh di lock tdk mengandung unsur kekerasan, dll									
3 Tidak boleh yang jahat/kriminal, horor dan pomografi									
4 Kalau nonton youtube,hanya bole nonton kartun saja tdk bole yg lainnya									
5 main sesuai umur									
6 untuk belajar, hanya menonton video anak2, semua apps tidak bisa di download sendiri, harus approval mama/papa									
7 YouTube nonton harus tau nonton apa. Biasanya vid Minecraft atau roblox									
8 Bukan konten dewasa dan yang mengandung kekerasan									
9 Hanya boleh main game,nonton film anak2 dan dengar musik									
10 Hanya boleh yang standar saja									
11 Memblokir sistus porno dan ingat waktu									
12 Harus direview oleh orangtua dulu									
13 Tidak boleh membuka chanel dewasa									
14 agar selektif, yg positif dan bermanfaat.									
15 menggunakan app sesuai umur									

Grafik 85. Gambaran Pemberian Aturan Terkait Kuota



Aturan terkait kuota merupakan aturan yang tidak begitu ketat pengawasannya oleh orang tua jika dibanding dengan aturan terkait waktu dan konten. Berdasarkan grafik di atas terdapat porsi yang cukup berimbang antara orang tua yang menerapkan aturan dengan yang tidak menerapkan aturan. Adapun bentuk-bentuk pendapat orang tua terkait aturan penggunaan *gadget* dari segi penggunaan kuota ialah sebagai berikut:

Gambar 5. Bentuk-bentuk Penerapan Aturan Penggunaan *Gadget* Oleh Orang Tua Terkait Kuota

Aturan-aturan terkait kuota
1 Tidak ada, karena nonton youtube offline
2 Kuota sangat dibatasi
3 Wifi terbatas
4 Habis kuota selesai/istirahat
5 main dgn wi fi gratis
6 2G sebulan
7 Hanya di rumah saja krn ada wifi
8 Hanya di isi saat libur sekolah
9 Hanya 25ribu pulsa sebulan
10 dibatasi penggunaan paket data.

2) Dampak *Gadget* pada Anak dan Remaja Secara Umum

Persepsi orang tua selanjutnya ialah tentang bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak dan remajanya. Persepsi orang tua bisa saja tidak sama dengan informasi yang diberikan kepada anak dan remajanya, namun hasil yang diberikan oleh orang tua mengungkapkan hal yang cukup serupa dengan informasi yang diberikan oleh anak dan remaja terkait dampak-dampak penggunaan *gadget*. Adapun gambaran dampak penggunaan *gadget* terhadap anak dan remaja menurut pendapat orang tua dapat dideskripsikan dalam beberapa grafik di bawah ini:

Grafik 86. Gambaran Kebermanfaatan *Gadget* Menurut Orang Tua



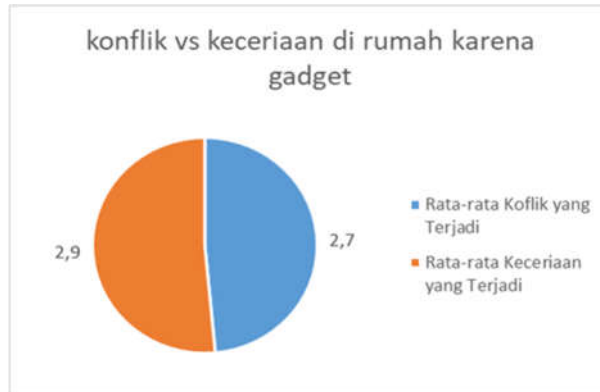
Orang tua rata-rata mempersepsikan bahwa *gadget* memberikan dampak mengganggu namun sekaligus juga memberikan dampak membantu aktivitas keseharian anak dan remajanya. Berdasarkan hal yang dianggap membantu anak, orang tua mempersepsikan berbagai hal dan alasan tentang aktivitas apa *gadget* tersebut dapat memberikan bantuan dan mengapa *gadget* tersebut dapat dikatakan membantu. Adapun kesimpulan dari berbagai deskripsi terkait kegiatan yang terbantu pada anak dan remaja serta alasan *gadget* tersebut dikatakan membantu dapat dilihat pada list di bawah ini:

Gambar 6. List Kegiatan yang Terbantu pada Anak dan Remaja Melalui *Gadget* Serta Alasannya

Apa saja kegiatan yang terbantu?	
1	Untuk tugas sekolah
2	Belajar kurikulum sekolah dengan melihat tutorial di youtube atau mencari di google contoh : lagu anak indonesia belajar dari youtube
3	mencari tugas sekolah
4	mencari info mengenai pelajaran, belajar tutorial untuk menggambar karakter kesukaannya
5	Bisa pesen gojek untuk les gofood
6	Mencari tugas sekolah dari google
7	Tugas mencari gambar dari sekolah
8	Komunikasi & kontrol thd kegiatan anak
9	Membuat PR
10	membantu bila ada tugas dari sekolah dpt mencari referensi digugel.
11	browsing beberapa materi soal yang kurang dipahami oleh anak
12	Mengerjakan tugas sekolah

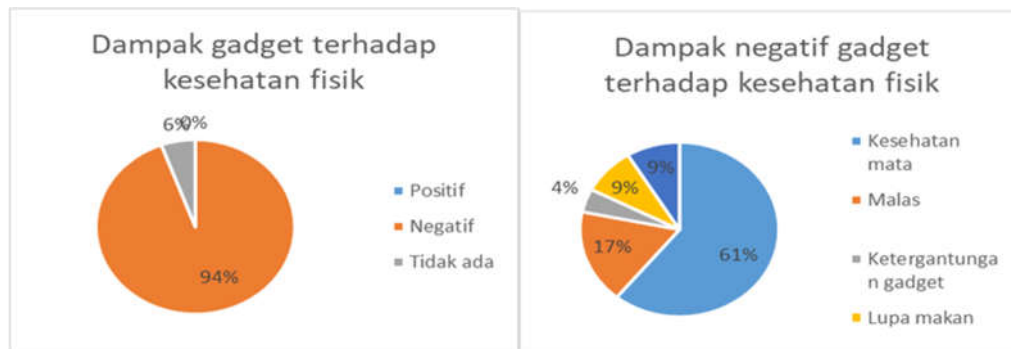
Apa alasan gadget tersebut membantu?	
1	Untuk bantu tugas sekolah
2	Belajar kurikulum sekolah atau PR dr youtube dan google
3	wawasan anak smakin luas dr berbagainegara
4	lebih cepat belajar bahasa, kemampuan menggambar nya sangat baik, ilmu nya juga bertambah, bukan hanya yang dipelajari di sekolah saja
5	Ya lbh mudah
6	Ada beberapa informasi yg bisa didapat di google
7	Terbantu karna bisa cari dari google
8	Komunikasi & kontrol thd kegiatan anak
9	Menggali informasi terutama teknologi
10	Mengetahui hal baru/di luar sekolah
11	dapat saling berkomunikasi dan bertukar informasi.
12	Mencari informasi

Grafik 87. Gambaran Dampak *Gadget* Terhadap Konflik dan Keceriaan yang Terjadi di Rumah



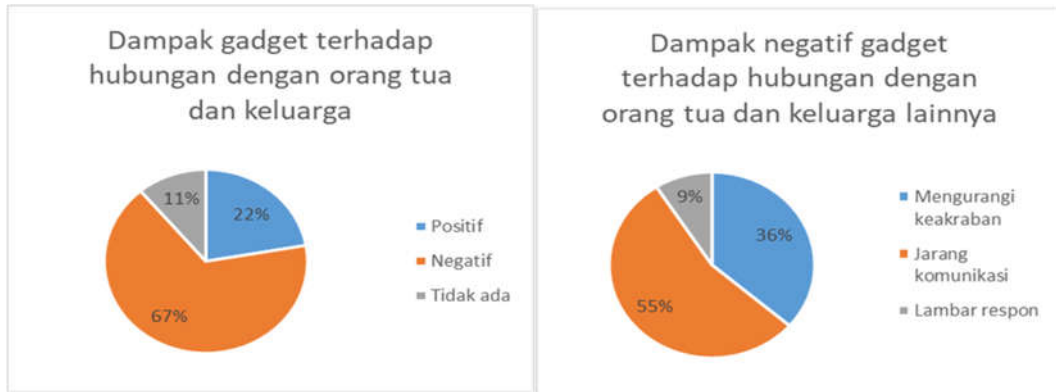
Gadget ternyata juga dapat dipersepsikan memberikan dampak terhadap keceriaan dan konflik yang dapat terjadi di lingkungan rumah antar sesama anggota keluarga. Menurut orang tua berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa setidaknya-tidaknya terdapat rata-rata 3 kali (2,9) momen keceriaan yang dapat ditimbulkan karena aktivitas bersama *gadget*, dan juga 3 kali (2,7) momen konflik yang dapat ditimbulkan karena aktivitas bersama dengan *gadget*. Hal ini menyimpulkan bahwa terdapat porsi yang berimbang antara konflik dan keceriaan yang dapat ditimbulkan akibat *gadget* di lingkungan rumah.

Grafik 88. Gambaran Dampak *Gadget* Terhadap Kesehatan Fisik Anak dan Remaja Menurut Orang Tua



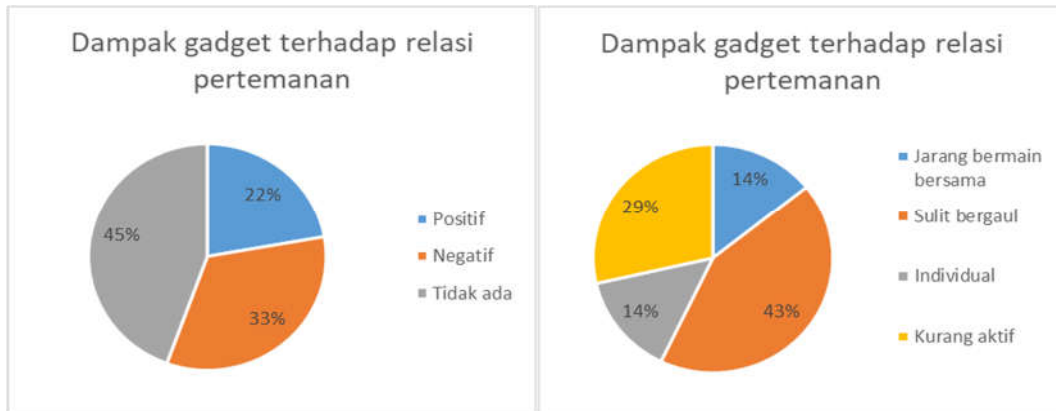
Terhadap kesehatan fisik, orang tua mempersepsikan adanya dampak negatif akibat penggunaan *gadget* (94%) dan tidak adanya dampak positif (0%). Sebagian besar dampak negatif tersebut ialah terhadap kesehatan mata (61%) sedangkan dampak lainnya ialah terhadap rasa malas, ketergantungan *gadget* dan lupa makan.

Grafik 89. Gambaran Dampak *Gadget* Terhadap Hubungan Dengan Orang Tua dan Keluarga pada Anak dan Remaja Menurut Orang Tua



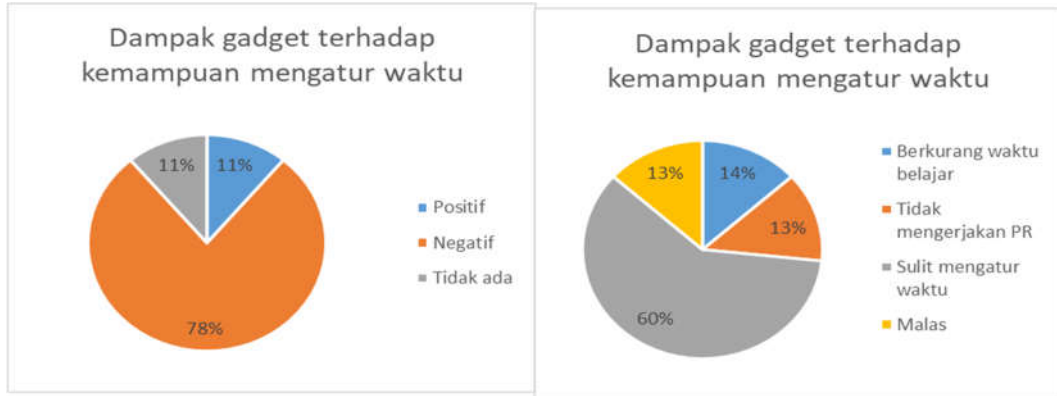
Terkait tentang hubungan dengan orang tua dan keluarga, menurut sebagian besar pendapat orang tua (67%) *gadget* memberikan dampak negatif. Dari 67% dampak negatif tersebut, 55% berbentuk jarang komunikasi, 36% mengurangi keakraban dan 9% kelambanan dalam memberikan respon terhadap panggilan orang tua.

Grafik 90. Gambaran Dampak *Gadget* Terhadap Relasi Pertemanan Anak dan Remaja Menurut Orang Tua



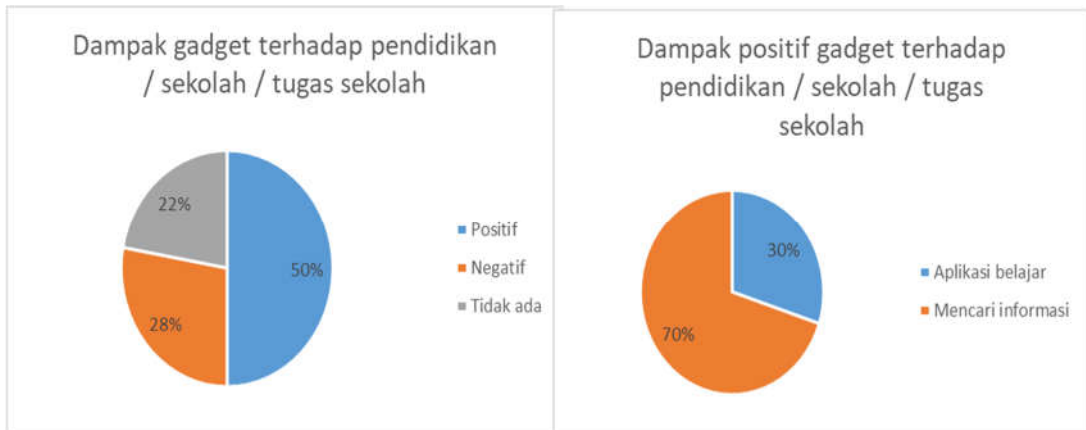
Terkait tentang relasi pertemanan, menurut sebagian besar pendapat orang tua (45%) *gadget* tidak memberikan dampak apapun. Namun jika dibandingkan antara dampak positif dan negatif, menurut pendapat orang tua dari grafik diatas tampak bahwa *gadget* lebih besar memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif terhadap hubungan pertemanan anak dan remaja. Jika dilihat dari dampak negatifnya, sebagian besar orang tua mengatakan bahwa anak menjadi lebih sulit bergaul (43%), menjadi kurang aktif (29%), jarang bermain bersama (18%), dan cenderung individual (18%).

Grafik 91. Gambaran Dampak *Gadget* Terhadap Kemampuan Mengatur Waktu pada Anak dan Remaja Menurut Orang Tua



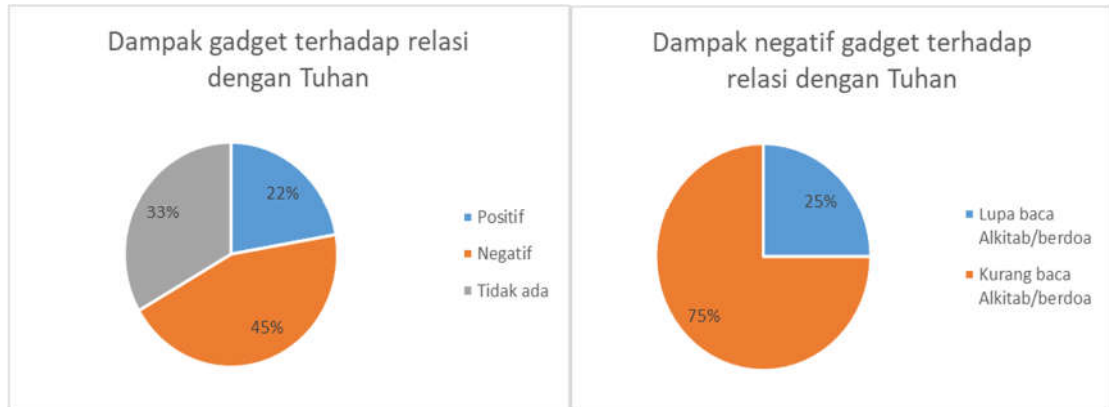
Terkait tentang kemampuan mengatur waktu, menurut sebagian besar orang tua (78%), *gadget* memberikan dampak negatifnya. Dampak negatif yang paling dominan ialah sulitnya anak dalam mengatur waktunya karena lebih mementingkan aktivitasnya dengan *gadget* (60%)

Grafik 92. Gambaran Dampak *Gadget* Terhadap Pendidikan/Sekolah/Tugas Sekolah pada Anak dan Remaja Menurut Orang Tua



Terkait tentang pendidikan/sekolah/tugas sekolah, menurut sebagian besar orang tua (50%), *gadget* memberikan dampak positifnya. Dampak-dampak positif tersebut ialah membantu dalam mencari informasi (70%) dan aplikasi belajar (30%).

Grafik 93. Gambaran Dampak *Gadget* Terhadap Relasi Dengan Tuhan pada Anak dan Remaja Menurut Orang Tua



Terkait tentang dampak *gadget* terhadap relasi dengan Tuhan, menurut sebagian besar orang tua (45%), *gadget* memberikan dampak yang negatif. Dampak negatif ini ialah perilaku *gadget* yang menyebabkan kurangnya aktivitas membaca Alkitab (75%), serta lupa baca Alkitab atau berdoa (25%).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dan rekomendasi disusun berdasarkan masing-masing pembahasan kajian, karena masing pembahasan memuat informasi yang kaya sehingga terdapat banyak pembahasan yang dapat ditelaah. Terutama pada kajian anak dan remaja yang jelas-jelas berbeda. Namun demikian untuk masing-masing kesimpulan dan rekomendasi tidak dapat dilepaskan dari pembahasan di sub judul yang lainnya, sehingga kesimpulan dan rekomendasi ini disusun dengan benar-benar memperhatikan setiap aspek yang berhubungan.

1. Profiling pada Anak

a. Inteligensi

Hasil analisis inteligensi pada anak secara keseluruhan tergolong pada kategori di atas rata-rata. Hal ini merupakan kekuatan yang sangat baik untuk anak, dimana anak secara potensial dapat memahami berbagai persoalan, serta relevan untuk berbagai jenis pengembangan yang sesuai dengan usia tumbuh kembang anak.

b. Kepribadian

Dari 6 aspek kepribadian yang diungkapkan, terdapat 2 aspek kepribadian yang sangat perlu untuk mendapat perhatian, yaitu **aspek adaptasi**, karena berada pada kategori rendah. Rendahnya kemampuan beradaptasi akan memperbesar peluang anak untuk gagal menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Kegagalan beradaptasi pada anak akan menyebabkan sulitnya anak untuk diterima maupun menerima lingkungan sosial dan berakibat rendahnya pemenuhan kebutuhan akan keberhargaan diri. Sedangkan keberhargaan diri merupakan fokus penting dalam tugas tumbuh kembang anak.

Pengembangan kemampuan adaptasi pada anak dapat dengan cara membiasakan anak untuk berinteraksi secara sosial di berbagai situasi, atau dengan cara memfasilitasi anak untuk dapat berinteraksi sosial dengan efektif melalui berbagai grup belajar atau grup bermain.

Selain itu, **aspek kemandirian** juga perlu diperhatikan, dimana kemandirian yang rendah dapat membuat anak terlalu tergantung pada orang lain selain dirinya. Hal ini sebenarnya juga berhubungan dengan kemampuan beradaptasi pada anak. Situasi yang mengkondisikan anak untuk tidak mengembangkan kemampuan adaptasinya dapat menghambat perkembangan kemampuan anak dalam penyelesaian berbagai hal secara mandiri.

c. Kepemilikan dan Penggunaan *Gadget*

Pada profil adiksi *gadget* untuk anak usia 12 tahun tampak tingkat adiksi *gadget* pada kategori sedang. Hal ini cukup mengkhawatirkan mengingat terdapat kemungkinan yang cukup besar untuk mengalami peningkatan tingkat adiksi ke

kategori berat. Dalam hal ini peran lingkungan keluarga sangat penting untuk melakukan pengawasan dan tindakan pendisiplinan terhadap anak terkait pola penggunaan *gadget*, mengingat waktu terbanyak anak ialah berada di lingkungan keluarga. Tentunya fokus utama tindakan dari lingkungan keluarga ini ialah untuk menurunkan tingkat adiksi *gadget* atau setidaknya mencegah tingkat adiksi tersebut meningkat.

Banyak penekatan yang dapat dilakukan, namun dari berbagai cara tersebut, cara berkomunikasi ialah yang paling penting dalam hal ini untuk diperhatikan oleh lingkungan keluarga.

d. Dampak *Gadget*

Dampak *gadget* terhadap anak menyimpulkan bahwa memang belum terdapat dampak negatif yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan anak, namun sangat perlu untuk melakukan tindakan pencegahan untuk mempertahankan berkembangnya kemungkinan terburuk di kemudian hari.

e. Kenakalan pada Anak

Profil kenakalan pada anak menggambarkan perilaku kenakalan yang cenderung menekankan agresifitas. Hal ini mengindikasikan tingginya tingkat agresi pada anak yang kemudian menyebabkan berbagai jenis kenakalan tersebut. Pola perilaku pada usia anak sangat berhubungan erat dengan pola asuh orang tua atau lingkungan keluarga, sehingga pencegahan ataupun tindakan perbaikan yang paling efektif ialah melalui orang tua anak. Salah satu caranya ialah melalui edukasi terhadap orang tua terkait bahaya tingkat agresi pada anak dan bagaimana mengatasi atau mencegahnya.

f. Kondisi Keluarga

Berdasarkan hasil analisis tentang kondisi keluarga pada anak dapat disimpulkan bahwa diantara peran orang-orang di lingkungan keluarga anak, ibu memiliki peran yang memiliki proporsi paling banyak dalam berbagai hal di kehidupan anak, seperti menjadi orang yang paling dekat, paling sering ditemui di rumah, hingga paling mengerti kebutuhan. Hal ini mengartikan bahwa suatu program untuk mengarahkan anak pada faktor lingkungan keluarga sangat penting untuk menyertakan ibu. Contohnya jika Geraja ingin melakukan edukasi kepada anak tentang suatu isu tertentu, maka melakukan edukasi kepada ibu merupakan salah satu strategi yang sangat perlu dipertimbangkan.

Selain itu, untuk peran ayah berdasarkan hasil analisis kondisi keluarga menunjukkan peran yang kecil dari peran yang diharapkan dalam keberfungsian keluarga yang proporsional. Hal tersebut mengartikan bahwa perlunya suatu edukasi tersendiri kepada ayah untuk meningkatkan porsi keterlibatan ayah terhadap tumbuh kembang anak secara positif.

2. Profiling pada Remaja

a. Inteligensi

Berdasarkan hasil Analisa kecerdasan pada remaja dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja memiliki tingkat kecerdasan pada kategori rata-rata. Terdapat satu buah aspek yang merupakan keunggulan yaitu pada aspek **daya ingat**. Aspek inilah yang dapat menjadi pertimbangan tambahan pada Gereja dalam menyusun suatu program pengembangan kepada Remaja dari segi kemampuan kognitif.

Dengan daya ingat yang baik Remaja dapat difasilitasi dengan program-program yang melibatkan ingatan, seperti hafalan untuk mempermudah mengingat ayat-ayat alkitab serta lirik puji-pujian.

Dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan sekolah ataupun Pendidikan, daya ingat merupakan bagian yang penting untuk perkembangan anak mencapai prestasi yang lebih baik. Daya ingat sangat penting untuk berbagai jenis pembelajaran, baik pembelajaran sosial maupun eksakta. Sehingga, dengan kata lain remaja akan mampu berkembang dengan baik dimanapun jurusan Pendidikan yang dijalaninya.

Selain itu terdapat pula keunggulan lain yang kebanyakan remaja berada pada kategori rata-rata dan di atas rata-rata, yaitu kemampuan **verbal**. Dengan kemampuan verbal yang bagus, remaja dapat lebih mudah untuk diarahkan dalam menjalankan diskusi untuk berbagai topik, karena kemampuan dasar remaja yang baik dalam penguasaan berbagai istilah. Selain itu, dengan kemampuan verbal yang baik, remaja juga akan lebih mudah membahasakan berbagai pemikiran yang dimiliki, sehingga dapat terjadi diskusi yang berkualitas.

b. Kepribadian

Berdasarkan hasil analisis kepribadian, dari 6 aspek kepribadian yang diasesmen, tampak bahwa rata-rata remaja memiliki tingkat **kemandirian yang pada kategori kurang**, sedangkan aspek kepribadian lainnya berada pada kategori sedang.

Kemandirian pada remaja adalah hal yang penting untuk menuju pada tugas perkembangan selanjutnya, yaitu tahap perkembangan dewasa. Dengan bekal kemandirian yang telah matang sejak dini, maka akan lebih mudah bagi remaja untuk tidak terus tergantung pada orang lain (orang tua) yang merupakan hal penting untuk penyelesaian tugas sendiri dalam banyak hal. Dengan kemandirian remaja dapat menjadi lebih baik dalam membuat rencana, mengambil keputusan dan bebas berperilaku sesuai dengan keinginannya. Rendahnya kemandirian dapat membuat remaja mudah terpengaruh orang lain (lingkungan eksternal yang negatif) dan mudah membuat keputusan yang salah.

Suatu lingkungan, seperti lingkungan rumah, sosial maupun gereja memiliki tugas untuk mengawal tumbuh kembang remaja. Orang tua, masyarakat maupun pendidik dapat mengamplifikasikan program-program pengarahan, seperti lingkungan sehat, dimana remaja dilatih dan diarahkan untuk meningkatkan kemandirian dirinya dalam berbagai situasi yang mungkin dihadapi.

c. Kepemilikan dan Penggunaan *Gadget*

Secara keseluruhan tentang bagaimana remaja dalam menggunakan dan memanfaatkan *gadget*nya tergolong cukup baik, dimana terdapat pola penggunaan *gadget* yang cukup terkontrol dengan baik dan tingkat adiksi *gadget* yang secara umum tergolong aman. Peran lingkungan, baik orang tua, masyarakat maupun pendidik dalam hal ini perlu untuk mempertahankan kondisi tersebut. Jika diperlukan suatu program, maka hal yang paling penting ialah suatu program pencegahan untuk mencegah tanda-tanda pengaruh negatif *gadget* dapat berpegaruh besar terhadap remaja. Mengingat arus teknologi dan informasi yang sangat cepat di saat-saat ini, ditambah pula dengan pola perkembangan remaja yang sangat rentan untuk berubah dalam menemukan jati dirinya karena rasa ingin tahu yang tinggi dan mudah terpengaruh.

Berdasarkan analisis perilaku penggunaan *gadget* pada remaja dapat direkomendasikan beberapa strategi jika ingin melakukan pendekatan ataupun usaha intervensi kepada remaja melalui *gadget*. Dapat dengan membuat channel youtube, group lewat media sosial maupun edukasi lain melalui media sosial.

d. Dampak *Gadget*

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil Analisa dampak *gadget* kepada remaja, dapat disimpulkan bahwa terdapat lebih banyak dampak negatif dari pada dampak positif penggunaan *gadget* pada remaja. Setidak-tidaknya terdapat 4 aspek kehidupan remaja yang terpapar dampak negatif lebih besar dari pada dampak positifnya, yaitu terhadap **kesehatan fisik atau tubuh, hubungan dengan keluarga, kemampuan dalam mengatur waktu, serta relasi dengan Tuhan.**

Terhadap orang tua, hal ini berarti perlunya suatu pengawasan yang lebih disiplin lagi terhadap anak secara lebih spesifik terkait ke-4 hal tersebut, seperti membiasakan remaja untuk mengontrol jarak mata dengan *gadget*nya, mengarahkan *gadget* sebagai media komunikasi keluarga, menjadikan *gadget* sebagai pengatur waktu, serta mengontrol konten yang digunakan anak pada *gadget*nya dengan menyisipkan aplikasi ibadah maupun doa.

Berkaitan dengan dampak, *gadget* dapat diibaratkan senjata bermata dua, yaitu disini lain dapat menjadi alat yang berdampak positif maupun alat yang berdampak negatif. Tentang bagaimana *gadget* tersebut dapat berdampak positif ataupun berdampak negatif tentunya tergantung penggunaannya, sementara penggunaannya ialah tergantung bagaimana lingkungan memberikan keleluasaan maupun memberikan arahan. Tugas-tugas lingkungan, seperti orang tua, masyarakat maupun pendidik ialah memberikan arahan terlebih dahulu sebelum memberikan keleluasaan, dan tentunya tidak lepas pula dengan memberikan pengawasan.

e. Kenakalan pada Anak

Jenis dan perilaku kenakalan pada remaja, secara umum terkait tentang kenakalan **pada sikap dan perilaku**, yaitu dimana remaja perlu untuk diberikan

kerampilan terkait tentang bagaimana harus mempersepsi, menyikapi dan bertindak dengan tepat.

Berdasarkan hasil Analisa kenakalan dapat disimpulkan bahwa sebenarnya remaja secara kognitif sudah mengetahui tentang berbagai perilaku dan kondisi kenakalan, hanya saja belum dapat mengarahkan diri dengan baik untuk menyikapi hingga bagaimana mengambil keputusan dan tindakan.

Suatu program yang tepat pada remaja ini, untuk jenis program edukasi ialah tentang bagaimana dampak-dampak jangka panjang yang dapat ia terima sebagai konsekuensi kenakalan tersebut. Remaja akan diajak berpikir dan merasakan konsekuensi dari berbagai perilaku kenakalan tersebut. Sementara program-program yang hanya sekedar menginformasikan, mendefinisikan, atau menjelaskan bentuk-bentuk tidak cukup relevan lagi karena pengetahuan remaja yang sudah cukup baik tentang berbagai jenis kenakalan.

Akses melalui teknologi tentunya harus dilibatkan, mengingat variabel teknologi merupakan faktor yang memiliki porsi sangat besar untuk menjadi perantara kenakalan pada remaja. Fungsi utama suatu program dalam hal ini ialah memperbesar peran teknologi sebagai media untuk mengurangi ataupun menghilangkan perilaku kenakalan serta memperkecil peran teknologi sebagai media pemicu kenakalan.

f. Kondisi Keluarga

Berdasarkan hasil analisis tentang kondisi keluarga pada remaja dapat disimpulkan bahwa diantara peran orang-orang di lingkungan keluarga remaja, ibu memiliki peran dengan proporsi paling banyak dalam berbagai hal di kehidupan remaja, seperti menjadi orang yang paling dekat, paling sering ditemui di rumah, hingga paling mengerti kebutuhan. Hal ini mengartikan bahwa suatu program untuk mengarahkan remaja sangat penting untuk menyertakan ibu. Contohnya jika Gereja ingin melakukan edukasi kepada remaja tentang suatu isu tertentu, maka melakukan edukasi kepada ibu merupakan salah satu strategi yang sangat perlu dipertimbangkan.

Selain itu, untuk peran ayah berdasarkan hasil analisis kondisi keluarga menunjukkan peran yang kecil dari peran yang diharapkan dalam keberfungsian keluarga yang proporsional. Hal tersebut mengartikan bahwa perlunya suatu edukasi tersendiri kepada ayah untuk meningkatkan porsi keterlibatan ayah terhadap tumbuh kembang remaja secara positif.

g. Keberfungsian Keluarga

Hal yang paling rendah dari keberfungsian keluarga ialah "*Affective Involvement*" dimana peran masing-masing keluarga memiliki proporsi yang cukup besar untuk cenderung bersifat individualis, mementingkan diri sendiri, memberikan perhatian jika hanya terdapat urusan pribadi, kurang mau terlibat dalam urusan saling membantu dalam keluarga

3. Rekomendasi

Berikut adalah rekomendasi berdasarkan hasil penelitian dan diskusi dengan GPIB Filadelfia :

a. Parenting Class, terkait dengan :

i. Cara Memberikan Edukasi Seksual pada Anak Sesuai dengan Rentang Usia

Urgensi :

Orang tua merupakan pendidik utama bagi anak. Segala bentuk pembelajaran dasar akan di mulai dari rumah, sejak anak baru lahir hingga mereka menjadi individu dewasa. Untuk itu penting bagi orang tua untuk memahami bagaimana mendampingi proses perkembangan anak-anak mereka. Berdasarkan hasil diskusi dengan orang tua jemaat anak & remaja, salah satu isu yang seringkali menjadi kendala untuk dapat diajarkan oleh orang tua kepada anak adalah mengenai pendidikan seksual. Hal ini masih cenderung dianggap tabu, atau orang tua kurang memiliki pemahaman mengenai bagaimana memberikan pendidikan seksual yang tepat untuk anak sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Berdasarkan fenomena ini, maka kami merekomendasikan untuk diadakannya kegiatan Parenting Class terkait dengan cara memberikan edukasi seksual kepada anak sesuai dengan rentang usianya.

ii. Pola Asuh untuk Anak dan Remaja

Urgensi :

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa interaksi antara orangtua dan anak belum memiliki kualitas yang memadai, sehingga anak cenderung kurang mandiri dan kurang memiliki kedekatan personal dengan orangtua. Melihat fenomena tersebut, kami merekomendasikan untuk diadakannya kegiatan Parenting Class terkait dengan pola asuh untuk anak dan remaja sesuai dengan kebutuhan di tahap perkembangan masing-masing usia. Diharapkan, bila orangtua memiliki pengetahuan yang lebih kaya terkait dengan kebutuhan perkembangan anak, maka mereka akan dapat memberikan stimulasi yang sesuai untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak

iii. *Self-care* bagi Remaja agar dapat melakukan Regulasi Emosi dengan baik

Urgensi :

Usia remaja merupakan masa peralihan tahap perkembangan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini, seorang individu akan mengalami perubahan baik fisik maupun psikologis yang cukup drastis, termasuk secara emosional. Dari aspek sosial pun, remaja sudah mulai banyak terlibat dalam aktivitas dengan lingkungan. Untuk itu diperlukan kemampuan regulasi/pengelolaan emosi yang

baik, agar remaja dapat beradaptasi (secara emosional) dengan baik ketika menghadapi hal-hal yang berbeda atau sulit ia terima di lingkungan sosialnya. Berdasarkan hal tersebut, kami merekomendasikan kegiatan seminar ataupun workshop yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan regulasi emosi jemaat usia remaja.

b. Mentoring Kakak Pengajar di Gereja, terkait dengan :

i. Materi Edukasi Seksual yang tepat untuk dimasukkan dalam Kurikulum Sekolah Minggu

Urgensi :

Gereja, melalui Sekolah Minggu, menjadi komponen penting dalam perkembangan kerohanian dan identitas diri anak maupun remaja. Untuk itu penting bagi kakak-kakak pendamping memiliki pengetahuan yang memadai dalam mendampingi adik-adik binaan mereka di Sekolah Minggu. Terkait dengan adanya kebutuhan edukasi seksual bagi anak dan remaja, maka kami merekomendasikan kegiatan workshop ataupun mentoring bagi kakak pembina Sekolah Minggu untuk menyusun materi edukasi seksual yang sesuai dengan tahap perkembangan anak untuk kemudian diajarkan sebagai bagian dari materi Sekolah Minggu.

ii. Program Pembentukan Konsep Diri bagi Remaja

Urgensi :

Pada usia remaja, seorang individu memasuki tahapan di mana ia mulai mencari dan membentuk identitas dirinya. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti seksualitas, lingkungan sosial, kemandirian, dan sebagainya. Untuk itu penting bagi remaja mendapatkan pendampingan yang tepat agar proses pencarian jati dirinya terarah dengan tepat. Dengan adanya kebutuhan tersebut, kami merekomendasikan kegiatan seminar ataupun workshop dengan materi terkait pembentukan konsep diri bagi jemaat remaja.

c. Kegiatan *Outing Day/Retreat* yang bertujuan untuk Membangun *Bonding/Kelekatan* antara Orangtua dan Anak

Urgensi :

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa jemaat anak dan remaja memiliki kedekatan emosional yang kurang dengan keluarga terutama dengan orang tua. Untuk itu kami merekomendasikan kegiatan kebersamaan di luar rutinitas sehari-hari untuk membangun bonding/kelekatan antara orang tua dan anak. Kegiatan ini bisa berupa outing day ataupun retreat.

d. Mengaktifkan kegiatan gereja/kerohanian melalui digital

Urgensi :

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa jemaat anak dan remaja memiliki aktivitas penggunaan gadget yang signifikan dalam kehidupan keseharian mereka. Untuk itu kami merekomendasikan gereja untuk mulai merambah ke dunia digital agar lebih mudah diakses oleh jemaat. Bentuknya dapat berupa kegiatan gereja/kerohanian melalui digital, seperti membentuk support group online, membuat konten video/youtube channel mengenai materi pendalaman iman, dsb

DAFTAR PUSTAKA

- Bimo Walgito. 2002. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi Offset
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta
- Suryabrata, Sumadi. 2002. Psikologi pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Desmita, 2009. Psikologi Perkembangan. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Santrock, John W. (2004). Life-span Development (9th Edition). New York: McGraw-Hill.
- Carlton, B.S., Goebert, D.A., Miyamoto, R.H., Andrade, N.N., Hishinuma, E.S., Makini, G.K., JR., Yuen, N.Y.C., Bell, C. K., Mccubbin, L.D., Else, 'I.R.N & Nishimura, S.T. (2008). Resilience, Family Adversity and Well Being Among Hawaiian and Non Hawaiian Adolescent. International Journal of Social Psychiatry, Vol 52, 291-308.
- Hackney, C.H., & Sanders, G.S. (2003). Religiosity and Mental Health: A Meta- Analysis of Recent Studies. Journal for the Scientific Study of Religion, Vol 42, 43–55.

DAFTAR TIM PELAKSANA PROGRAM :

Ahtami Eliputri Nisah Pih, S.Psi
Armenia Widiastuti, S.Psi
Muslimin Nulipata, S. Psi
Athanasia Gita Malem Isabela Ginting, M. Psi., Psikolog
Marcelina Melisa, M. Psi., Psikolog
Linda Maysha H, M. Psi., Psikolog



INFORMASI JENDELA GENERASI

PT. ELINDO NISITA PARMA
Psikolog : Linda Maysha H, M. Psi., Psikolog
Direktur : Ahtami Eliputri Nisah Pih, S.Psi
Alamat : Jalan Taman Siswa MG II No. 727
Yogyakarta 51151

Nomor Telepon : 0812-934-999-68

e-Mail : elindonisitaparma@gmail.com

Rekening Bank : 6200266200
a/n PT. Elindo Nisita Parma
BNI – Kantor Cabang UGM Yogya
NPWP : 80.266.527.3-541.000
a/n PT. Elindo Nisita Parma