

Willius Kogoya - Hiskia Uruwaya



**SOLUSI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN**

# **MEDIA ELEKTRONIK PADA REMAJA**

**DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN**



**SOLUSI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN  
MEDIA ELEKTRONIK  
PADA REMAJA  
DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN**

**Willius Kogoya - Hiskia Uruwaya**



**SOLUSI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK  
PADA REMAJA DALAM AKTIVITAS PEMBELAJARAN**

Penulis:

**Willius Kogoya, Hiskia Uruwaya**

Desain Cover:

**Ridwan**

Tata Letak:

**Atep Jejen**

Editor:

**N. Rismawati**

ISBN:

**978-623-5811-81-9**

Cetakan Pertama:

**Februari, 2022**

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

---

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

**Copyright © 2022**

**by Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung**

All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT:**

**WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG**

**(Grup CV. Widina Media Utama)**

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas  
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

**Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020**

Website: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)

Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

Email: [admin@penerbitwidina.com](mailto:admin@penerbitwidina.com)

# PRAKATA

Rasa syukur yang teramat dalam kami panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha esa, hanya oleh rahmat dan pertolongan-Nya, buku yang berjudul “Solusi Dampak Negatif Penggunaan Media Elektronik pada Remaja dalam Aktivitas Pembelajaran” dapat diselesaikan. Buku ini sebagai hasil penelitian yang dilaksanakan di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani Kabupaten Jayapura secara khusus di kalangan anak-anak sekolah usia remaja yaitu sekitar 12-17 tahun yang terdaftar sebagai anggota gereja tersebut. Penelitian dilakukan berkaitan dengan keprihatinan penulis terhadap kondisi pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang bermula pada akhir tahun 2019. Penulis mendapati penurunan nilai-nilai karakter pada anak-anak remaja sebagai dampak dari penggunaan media elektronik yang kurang bijak.

Penelitian ini dari dana PNBP Tahun 2021 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih. Buku ini merupakan hasil Penelitian kerja sama antara dua orang penulis sebagai Dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih dengan Gereja Baptis Menehi Komba Sentani. Subjek penelitian adalah anak-anak remaja sekitar 12-17 tahun yang terdaftar sebagai anggota di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani Jayapura.

Pada kesempatan ini penulis menghaturkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian sampai pada penulisan buku ini yakni Gembala Sidang di Gereja Baptis Menehi Komba Sentani beserta segenap Badan Pelayan dan Anggota Jemaat. Secara khusus penulis juga menyampaikan terimakasih kepada anak-anak remaja yang telah bersedia menjadi subyek penelitian sekaligus memberikan keterangan yang sangat berarti bagi proses penelitian. Kiranya Tuhan senantiasa melindungi dan memberikan hikmat dalam menjalani hidup hingga mencapai masa depan yang terbaik.

Pada akhirnya kami mengakui bahwa tulisan ini terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sebagaimana pepatah menyebutkan “tiada gading yang tidak retak” dan sejatinya kesempurnaan hanyalah milik Tuhan semata. Maka dari itu, kami dengan senang hati secara terbuka untuk menerima berbagai kritik dan saran dari para pembaca sekalian, hal tersebut tentu sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya kami untuk terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya di masa yang akan datang. Sekian.

Februari, 2022

**Penulis**

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Tantangan Penggunaan Media Elektronik Bagi Remaja di Masa Pandemi Covid 19 .....	1
B. Metodologi Penelitian .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB 2 KAJIAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Pengenalan Media Elektronik.....	7
B. Antara Dampak Negatif Penggunaan Media Elektronik dengan Covid-19.....	12
C. Langkah-Langkah Proses Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Elektronik.....	16
<b>BAB 3 PEMBAHASAN .....</b>	<b>19</b>
A. Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Elektronik.....	19
B. Solusi Penanggulangan Dampak Negatif Penggunaan Media Elektronik.....	26
C. Evaluasi Analisis Dampak Negatif Penggunaan Media Elektronik.....	30
<b>BAB 4 KESIMPULAN .....</b>	<b>31</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>33</b>
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>39</b>
<b>INDEKS .....</b>	<b>43</b>
<b>PROFIL PENULIS .....</b>	<b>44</b>





# PENDAHULUAN

---

## A. TANTANGAN PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK BAGI REMAJA DI MASA PANDEMI COVID 19

Media elektronik sudah menjadi suatu kebutuhan manusia guna memperoleh berbagai informasi, hiburan serta pengetahuan. Broto menuliskan, Data survei UNICEF, Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo), dan *Berkman Center for Internet and Society* menunjukkan bahwa 84% dari total penduduk di Indonesia memiliki telepon seluler (Broto, 2014). Angka tersebut menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat kelima sebagai pengguna internet dunia setelah Cina, India, Amerika Serikat, dan Brasil (*Internet World Stats*, 2020).

Tidak dapat disangkal bahwa kemajuan teknologi menjanjikan manfaat ganda. Di satu sisi memberikan berbagai kemudahan dan kenyamanan fasilitas komunikasi serta interaksi tanpa batas ruang dan waktu. Para pelajar bisa meningkatkan persepsi remaja yang lebih positif pada kinerja akademik. Apalagi, hal itu didukung ketersediaan ragam *smartphone* yang semakin praktisnya fitur-fiturnya, semakin tinggi kecepatan akses informasi, dan semakin terjangkaunya jenis *smartphone* (Juraman, 2014). Pelajar dapat memperluas wawasan tentang



materi akademik dengan memanfaatkan fungsi *smartphone*, sehingga tidak hanya bergantung pada buku dan materi dari guru di sekolah. Selain itu, dapat pula mendorong kerja sama antarsiswa dari memudahkan komunikasi dan menunjang perkembangan kreativitas (Aljomaa *et al.*, 2016)

Tetapi pada sisi lain merupakan suatu ancaman dahsyat bagi kehidupan manusia itu sendiri. Dalam segala kondisi, penggunaan media elektronik sulit dihindari bahkan dapat menimbulkan kecenderungan adiksi yaitu kemauan kuat dalam menggunakan suatu objek, kehilangan kontrol penggunaannya, dan selalu terlibat dengan objek tersebut tanpa mengkhawatirkan efek bahayanya (Pillay, 2016). Secara umum, adiksi terjadi ketika individu selalu merasa terdorong pada aksi menggunakan suatu benda tertentu (Alavi *et al.*, 2012). Penggunaan media elektronik terutama *gadget* mencakup fasilitas telepon, surat elektronik, menonton dan berbagi konten foto atau video, bermain *games*, memutar musik, menentukan tempat pertemuan, menjelajahi internet, pencarian suara, mengecek cuaca, dan melakukan pesan singkat dalam *chatroom* media sosial (Hawi & Samaha, 2016).

Ketergantungan terhadap media elektronik (*gadget*) bertambah buruk dengan munculnya wabah pandemi Covid-19 yang menuntut setiap orang, bukan saja bagi para peserta didik tetapi juga seluruh lapisan masyarakat untuk tinggal di rumah, membatasi kegiatan tatap muka, dan menggunakan berbagai media elektronik sebagai sarana dalam aktivitas sehari-hari. Maka tidak ayal lagi, media elektronik pun menjadi bagian yang sama pentingnya dengan kebutuhan pokok manusia. Fenomena yang muncul menunjukkan nyaris setiap aktivitas manusia di zaman sekarang ini berkaitan dengan media elektronik terutama *gadget*. Pada umumnya dalam setiap proses pembelajaran menggunakan media elektronik seperti tayangan pendidikan di Televisi Republik Indonesia dan melalui telepon genggam. Akan tetapi sangat sulit mengarahkan anak-anak

untuk belajar dari televisi, lain halnya jika anak-anak diminta untuk belajar melalui telepon genggam. Rupanya ketertarikan anak-anak remaja dari penggunaan telepon genggam ditimbulkan oleh banyaknya fitur dan konten yang selain sumber informasi pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi sumber hiburan dan komunikasi dan interaksi bahkan untuk memenuhi jiwa petualangan anak-anak remaja. Menurut Agusta, penyebab dari ketergantungan terhadap media elektronik (*gadget*) di kalangan remaja pada umumnya adalah keinginan pencarian sensasi tinggi, *self-esteem* rendah, situasi psikologis, pemasaran produk *smartphone*, atribut *smartphone* yang menarik, dan manfaat perluasan interaksi sosial (Agusta, 2016).

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Willius Kogoya dan Hiskia Uruwaya pada Universitas Cenderawasih dengan judul penelitian “penanggulangan penggunaan media elektronik pada pembelajaran bagi pembentukan karakter remaja” menunjukkan bahwa analisis ini tidak bermaksud menyingkirkan media elektronik dari kehidupan, karena itu adalah hal yang bertolak belakang dengan kemajuan teknologi bahkan bisa dipandang sebagai penekanan terhadap kreativitas serta imajinasi anak. Artinya jika menjauhkan remaja dari media elektronik, justru akan membuat mereka ketinggalan berbagai informasi dan pengetahuan. Namun yang akan menjadi fokus penelitian adalah bagaimana menanggulangi dampak negatif dari penggunaan media elektronik dalam pembelajaran, sehingga tidak merugikan anak-anak yang bersangkutan.

Perkembangan remaja sendiri adalah periode yang dipenuhi oleh keinginan untuk memunculkan berbagai ragam permainan dan menghabiskan banyak waktu pada media sosial (Ayar *et al.*, 2017). Remaja yang biasanya sangat rentan terpengaruh adiksi dari penggunaan media elektronik adalah mereka berprestasi rendah di bidang akademik, hubungan sosial dengan keluarga yang

tidak baik, dan tingginya ketidakpuasan pada kehidupan sekolah (C. Lee & Lee, 2017). Penggunaan *gadget* di kalangan remaja biasanya dengan tujuan mendapatkan pengakuan teman sebaya dan akses informasi hiburan. Studi lain menemukan penggunaan internet melalui *smartphone* rata-rata digunakan guna mencari informasi, menemukan hiburan, dan bermain *games* (Sinkkonen *et al.*, 2014).

Pada anak usia remaja, mereka akan cenderung lebih mudah mempelajari sesuatu hal yang berkaitan dengan *gadget* dibandingkan dengan orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan pada perkembangan anak usia remaja mempunyai rasa ingin tahu yang lebih besar dibandingkan dengan orang dewasa. Orang dewasa mempunyai *self control* yang lebih daripada anak usia remaja (Wardhani, 2018). Penggunaan *gadget* pada remaja yang melebihi frekuensi tiga jam sehari yang umumnya seputar akses media sosial, bermain *games*, dibandingkan dengan menggunakannya untuk belajar. Tingginya pemakaian media elektronik dapat mengganggu proses pembelajaran sebagaimana penggunaannya bisa mencapai lima sampai tujuh jam per hari untuk sosial media. Durasi ini jauh melebihi pemanfaatan media elektronik pada konteks pembelajaran (Kibona & Mgya, 2015).

Akibat dari terlalu sering bergelut dengan media elektronik, sehingga membuat anak menjadi individualisme dan apatis. Lebih memprihatinkan lagi jika kondisi orang tua atau keluarganya kurang memahami atau kurang peduli terhadap pendidikan anak-anaknya. Sebagaimana yang sedang terjadi pada anak-anak remaja di Gereja Baptis Menehi yang sebagian besar berasal dari keluarga dengan pendidikan yang kurang memadai sehingga tidak dapat mendukung pendidikan anak-anaknya. Orang tua mereka hanya dapat menyuruh anak-anak untuk belajar tetapi tidak mendampingi.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus dan desain campuran. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Harapan dari metode ini akan memberikan gambaran sejelas-jelasnya mengenai fenomena permasalahan yang sedang terjadi kemudian menemukan kedalaman makna dari data yang telah ditemukan dengan menggunakan teori yang dikembangkan oleh Creswell.

## **C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh keterangan mengenai dampak negatif penggunaan media elektronik dalam pembelajaran bagi pembentukan karakter remaja di Gereja Baptis Menehi Sentani. Data yang diteliti mencakup bagaimana penggunaan media elektronik dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diberikan oleh sekolah masing-masing, apa yang diperoleh remaja tersebut dari media elektronik, situs atau tayangan apa yang menarik bagi remaja, pengalaman dan apa dampak dari pembelajaran melalui media elektronik dan bagaimana respons orang tua terhadap anak-anak remaja mereka.

Diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk mengetahui sejauh mana bagaimana dampak negatif penggunaan media elektronik dalam pembelajaran bagi pertumbuhan karakter remaja, untuk menemukan solusi yang terbaik dalam menanggulangi dampak negatif tersebut. Dengan demikian pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik, dan karakter remaja di Gereja Baptis Menehi pun tetap terjaga, tidak terbawa oleh dampak buruk dari penggunaan media elektronik.





BAB  
2

## KAJIAN TEORI

---

### A. PENGENALAN MEDIA ELEKTRONIK

Memasuki era tahun 1990 hingga tahun 2000 masyarakat dunia memasuki era digital, dengan munculnya internet, digital *mobile phones*, mobile data, laptop, notebook. Perkembangan ini memunculkan banyak tayangan media melalui TV, radio maupun cetak memanfaatkan teknologi internet contohnya saja internet TV, internet *telephone*, *video telephones*, *digital broadcast TV*, *digital video recording* (Moerdijati, 2012). Kehadiran media elektronik menjadi sedemikian dahsyat penggunaannya dan menjadi kultur global. Keterbukaan dalam penggunaan media elektronik dengan jaringan internet pun merupakan sebuah daya tarik yang sangat kuat.

Dengan demikian, pada abad 20, penggunaan media elektronik sudah bukan menjadi sesuatu yang baru lagi, terlebih lagi di kota-kota besar, media elektronik sudah menjadi media paling penting kehidupan sehari-hari. Media elektronik seperti televisi, *gadget*, internet, *smartphone*, laptop bukan hanya beredar di perkotaan namun telah menjangkau hingga pelosok-pelosok desa (Rahmawati, 2020). Pada umumnya media elektronik telah menjadi bagian yang

tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang (Marpaung, 2018). Keberadaan media elektronik berupa *gadget* akhir-akhir ini sangat digemari oleh segala golongan usia mulai dari anak-anak usia prasekolah hingga orang tua, bahkan intensitas waktu penggunaan *gadget* lebih banyak dibandingkan dengan waktu bersosialisasi dengan keluarga atau lingkungan sekitar (Rahmawati, 2020). Kehadiran media elektronik memberikan banyak kontribusi dalam kehidupan sehari-hari, sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara *online* (Marpaung, 2018). Meskipun media elektronik memberikan kontribusi yang besar bagi kehidupan, akan tetapi dalam penggunaannya harus dibarengi dengan pendampingan dan pengawasan orang tua. Sebuah artikel yang membahas penelitian tentang dampak negatif kecanduan *gadget*, mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan *gadget* akan mengalami gangguan emosi dan perilaku serta menurunkan produktivitas dan kualitas hidup (Dhamayanti *et al.*, 2019). Ketergantungan terhadap media elektronik menimbulkan perubahan pada sifat dan sikap seseorang. Ia bisa berubah menjadi pribadi yang egois, menyendiri, enggan bersosialisasi dengan lingkungan bahkan keluarganya.

Penggunaan media elektronik semakin marak dan menguasai kehidupan di seluruh pelosok dunia dengan merebaknya wabah Covid-19. Kekhawatiran terpapar virus Corona yang sewaktu-waktu bisa saja menyerang setiap orang, membuat posisi media elektronik menjadi semakin penting dalam setiap aktivitas manusia. Mulai dari informasi, *marketing*, sosial, keagamaan, sampai kepada pendidikan, semua berkaitan dengan media elektronik. Disaat sekolah-sekolah ditutup, pembelajaran tatap muka tidak diperbolehkan, maka media elektronik terutama berupa *gadget* menjadi salah satu solusi agar pembelajaran dapat terus berlangsung.

Pemerintah Indonesia pun berada dalam situasi dilematis, di satu sisi, kesehatan dan nyawa bangsa Indonesia harus diutamakan, tetapi di sisi lain pendidikan tidak boleh dihentikan oleh situasi dan kondisi karena pendidikan adalah salah satu aspek terpenting dalam pembangunan manusia Indonesia yang seutuhnya. Putra-putri bangsa Indonesia harus tetap bersekolah bagaimanapun caranya agar pendidikan di Indonesia mencapai kemajuan terlebih lagi dalam menyongsong generasi emas yang direncanakan akan terwujud pada tahun 2045. Solusi yang ditawarkan sebagai penengah untuk kondisi yang dilematis tersebut adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Belajar Dari Rumah (BDR).

Kebijakan BDR (Belajar Dari Rumah) atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh), memang menjadi satu-satunya opsi yang dapat dilakukan demi keberlanjutan pendidikan bagi anak-anak bangsa. Namun dalam prakteknya, BDR atau PJJ ini harus menggunakan media elektronik terutama berupa *gadget (Smart phone)*. Muncul banyak perdebatan mengenai penggunaan media elektronik dalam pembelajaran, dimana sebagian orang tua mengeluhkan anak-anaknya yang menjadi ketergantungan terutama pada media elektronik berupa *gadget*, dan lebih berbahaya lagi adalah merosotnya karakter anak-anak sebagai dampak buruk dari penggunaan media elektronik.

Penggunaan media elektronik kerap memunculkan dampak negatif yaitu rusaknya karakter anak bangsa, sehingga muncullah berbagai ancaman seperti tayangan kekerasan, pornografi, pornoaksi yang sejauh ini menjadi kekhawatiran terbesar yang menjadi pusat perhatian banyak kalangan adalah tindak kekerasan yang dilakukan anak-anak muda, dan itu sudah merupakan keadaan gawat yang perlu segera diatasi (Hadisuprpto, 2004). Maria & Novianti menuliskan bahwa selama pandemi Covid-19, kebijakan sekolah dari rumah (SFH) diatur dengan tujuan menghambat penyebaran virus. Proses SFH



membuat anak-anak sering berinteraksi dengan *gadget* karena pembelajaran dilakukan secara *online*, namun dalam praktiknya harus mengacu pada kurikulum nasional (Maria & Novianti, 2020). Wabah global yang melanda dunia memaksa pemerintah untuk menetapkan program *stay at home* dilaksanakan sebagai upaya menekan penyebaran covid-19. Untuk menaati program pemerintah, modus pembelajaran dialihkan menjadi kelas virtual, agar peserta didik tetap mendapatkan haknya untuk belajar (Khasanah *et al.*, 2020).

Dampak negatif yang seringkali didapati, namun dipandang sebagai sesuatu yang wajar adalah rusaknya relasi antara anak dengan orang tua. Meskipun tinggal dalam satu rumah, bahkan berada di satu ruangan yang sama, tetapi masing-masing asyik dengan dunianya sendiri, fokus dengan televisi yang menayangkan berbagai tontonan menarik, atau fokus dengan *gadget* yang menawarkan berbagai hiburan dan hal-hal yang menarik sehingga tidak terjadi komunikasi antara satu dengan yang lain. Tidak dapat disangkal, media elektronik bisa membuat yang jauh terasa dekat, sebaliknya yang dekat terasa jauh. Dampak negatif lainnya adalah bahwa pembelajaran melalui media elektronik menimbulkan kejenuhan. Ketika diberi tugas, anak-anak remaja hanya mengerjakan asal-asalan, atau bahkan tidak mengerjakan sama sekali dengan alasan tidak mengerti. Celakanya, orang tua menutup-nutupi keadaan demikian dan berusaha menyelesaikan tugas yang seharusnya dikerjakan oleh anak-anaknya. Akibatnya, pembelajaran terus berlangsung tetapi anak-anak tidak mengerti apa-apa. Kondisi ini justru menciptakan lingkungan yang buruk dalam pembentukan karakter anak, karena secara tidak sadar orang tua sedang mengajar anak-anaknya untuk berbohong. Padahal semestinya anak dididik dalam lingkungan yang aman, menjauhkan anak-anak dari dosa, menerapkan disiplin sebagai pembentukan karakter anak.

Pembentukan karakter anak tidak dapat terjadi dengan sendirinya. Perlu pihak-pihak lain yang turut mendukung pembentukannya sehingga anak diarahkan pada karakter yang dewasa dan bertanggung jawab. Menurut Saidek, pembangunan karakter jika ingin efektif dan utuh adalah reformasi pendidikan melalui perubahan kurikulum yang memasukkan tiga lembaga yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menyambungkan kembali relasi dan jaringan pendidikan yang menjadi titik putus antara ketiga institusi pendidikan tersebut. Tanpa ketiga lembaga tersebut, program pendidikan di sekolah yang hanya berupa wacana karakter saja tidak akan berhasil karena tidak ada kesinambungan dan harmonisasi. (Saidek *et al.*, 2016). Tegasnya, perlu ada kerja sama dan keselarasan antara pihak keluarga, sekolah dan lingkungan atau komunitas dalam membentuk karakter anak. Sekolah dan komunitas lingkungan, Gereja misalnya, dituntut untuk memahami latar belakang anak dengan pola asuh dalam keluarganya masing-masing. Demikian juga keluarga dalam hal ini orang tua dituntut untuk mendukung cara-cara atau teknik yang dilakukan oleh pihak sekolah dan komunitas dalam mendidik anak-anak mereka.

Begitu pentingnya pembentukan karakter bangsa yang berkualitas, sehingga pemerintah telah menekankan pendidikan karakter bagi bangsa Indonesia.

Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental. (Permendikbud No. 20 tahun 2018 pasal 1 ayat 1)

Namun demikian, penerapan peraturan tersebut tidak semudah membalik telapak tangan. Terlebih lagi memperhatikan kondisi masyarakat yang secara tingkat pendidikan dapat dikatakan di bawah rata-rata. Faktor ini menyebabkan para orang tua kurang menyadari pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya. Disamping itu lingkungan keluarga yang kurang mendukung, orang tua sering bersikap kasar, kurang peduli terhadap anak-anaknya, pertengkaran dalam keluarga, kawin cerai, dan sebagainya. Hal ini juga diperparah dengan orang tua yang membiarkan anak-anaknya menggunakan media elektronik tanpa pendampingan. Dampaknya segala pengaruh buruk, dengan mudahnya masuk ke dalam kehidupan anak-anak remaja tanpa *filter*.

## **B. ANTARA DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK DENGAN COVID-19**

Studi tentang dampak negatif penggunaan media elektronik telah banyak dilakukan terutama pada masa *pandemic* Covid-19. Per tanggal 17 April 2020, diperkirakan 91,3% atau sekitar 1,5 miliar siswa di seluruh dunia tidak dapat bersekolah karena munculnya pandemi Covid-19 (Azzahra, 2020). Dalam jumlah tersebut termasuk di dalamnya kurang lebih 45 juta siswa di Indonesia atau sekitar 3% dari jumlah populasi siswa yang terkena dampak secara global (Tim BPS Covid-19 *Statistical Task Force*, 2020). Akibat pandemi Covid-19 mewajibkan anak-anak agar belajar di rumah karena diberlakukannya *lockdown* dan *physical distancing*. Seluruh sekolah memberlakukan belajar dengan sistem daring/*online*/jarak jauh. Akibatnya, *gadget* menjadi media primadona dalam mengatasi masalah bagi anak-anak untuk mengerjakan tugas dari guru (Lubis *et al.*, 2020). Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang disebut *gadget* sehingga memudahkan kegiatan manusia misalnya dapat

mencari informasi dengan cepat. Namun demikian, penggunaan *gadget* bisa berdampak positif maupun negatif. Dampak positifnya, anak dapat dengan mudah mencari materi pembelajaran dan dapat berkomunikasi jarak jauh. Sedangkan dampak negatifnya adalah anak menjadi lebih senang dan lebih sering memainkan *gadget* daripada bermain dan berinteraksi dengan teman sekitar. Hal ini bisa menyebabkan anak menjadi seorang individualis, *introvert* dan ketergantungan terhadap *gadget* (Iqbal *et al.*, 2020). Dalam kondisi masa pandemi Covid-19, desain dan proses pembelajaran yang diterapkan di setiap sekolah mengalami perubahan. Bila semula pembelajaran diselenggarakan dengan tatap muka, maka di masa ini pembelajaran dilaksanakan dalam jaringan (Daring) dengan Belajar Dari Rumah BDR). Pembelajaran demikian tentu saja membawa dampak secara psikologis pada siswa (Irawan *et al.*, 2020). Mereka yang semula bisa bertemu, bercanda, bercerita dengan teman-temannya, namun dalam kondisi pandemi ini dipaksa untuk bercerita dengan *gadget*, mencari jawaban atas soal-soal sekolah dari *gadget*, berkomunikasi melalui *gadget*, bahkan tertawa, menyalurkan seluruh pikirannya ke dalam *gadget*. Meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan *gadget* yang dapat meningkatnya risiko gangguan pemusatan perhatian (Maria & Novianti, 2020).

Virus Corona (Covid-19) mempengaruhi seluruh *sector* kehidupan global termasuk sektor pendidikan. Wabah Covid-19 memaksa banyak sekolah terpaksa ditutup untuk jangka waktu yang belum bisa ditentukan. Pembelajaran pun tidak bisa dilaksanakan dengan tatap muka. Setiap unit pendidikan terus berjuang untuk menemukan pilihan tepat dalam menjalani situasi yang sangat menantang ini. Keadaan tersebut membuat institusi akademik menyadari perlunya kesadaran yang tinggi dalam perencanaan pembelajaran (Dhawan, 2020).

Abstrak Berawal akhir tahun 2019 di berbagai negara di belahan dunia dan di Indonesia dari bulan Februari 2020 telah dikejutkan oleh wabah spektakuler yaitu virus yang bernama Corona atau Covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Virus ini awalnya ada dan berkembang di Wuhan China dan penularannya sangat cepat menyebar ke seluruh dunia. Sehingga oleh *World Health Organization* (WHO) (Jianxi Luo, 2020a), menyatakan pandemi dunia. Korban banyak berjatuh dan meninggal dunia termasuk di Indonesia dan mengganggu kehidupan manusia ditambah belum tersedianya obat atau penangkal virus ini. Semua sektor di dunia mengalami dampak yang luar biasa dan pada akhirnya bersama-sama mengatasi dengan berbagai cara agar penularannya bisa diminimalisir, termasuk dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan tinggi di Indonesia telah banyak dilakukan upaya dalam kondisi dan situasi pengajaran di masa dan pasca pandemi Covid-19. Upaya pemerintah dalam menggerakkan dan mencanangkan kampus merdeka dan WFH-SFH (Nadiem Anwar Makarim, 2020a) adalah upaya untuk mengurangi dan mengatasi penyebaran Covid-19 di dalam kampus dan tempat pendidikan yang potensinya sangat luar biasa jika tertular dan upaya-upaya lain yang dilakukan untuk penanggulangannya dan dijelaskan dalam studi ini oleh masing-masing pendidikan tinggi adalah upaya dalam meminimalisir dan mengurangi dampak yang terjadi akibat pandemi Covid-19 ini. Kata Kunci: Covid-19, *pandemic* (Dhawan, 2020). Pada dasarnya penggunaan teknologi *gadget* pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka

faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak (Damayanti *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Willius Kogoya dan Hiskia Uruwaya pada Universitas Cenderawasih dengan judul penelitian “penanggulangan penggunaan media elektronik pada pembelajaran bagi pembentukan karakter remaja” menunjukkan bahwa mengenai dampak penggunaan *gadget* dengan memberikan pusat perhatian kepada remaja telah banyak dilakukan oleh para ilmuwan. Hal ini disebabkan karena masa remaja merupakan masa transisi dari periode anak menuju dewasa (Rumini & Sundari, 2004, p. 53). Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun = masa remaja awal, 15-18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun = masa remaja akhir (Gunarsa, 2012, p. 4). Isu sentral pada remaja adalah masa berkembangnya identitas diri yang bakal menjadi dasar bagi masa dewasa. Remaja mulai sibuk dengan problem “*Who am I?*” (Mutiansih & Sekti, 2007, p. 14). Hurlock dalam Desiningrum, dkk., mengemukakan bahwa salah satu permasalahan yang sering dialami dalam tugas perkembangan pada masa remaja adalah kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya yang ditandai oleh adanya kecerdasan emosional (Desiningrum *et al.*, 2017).

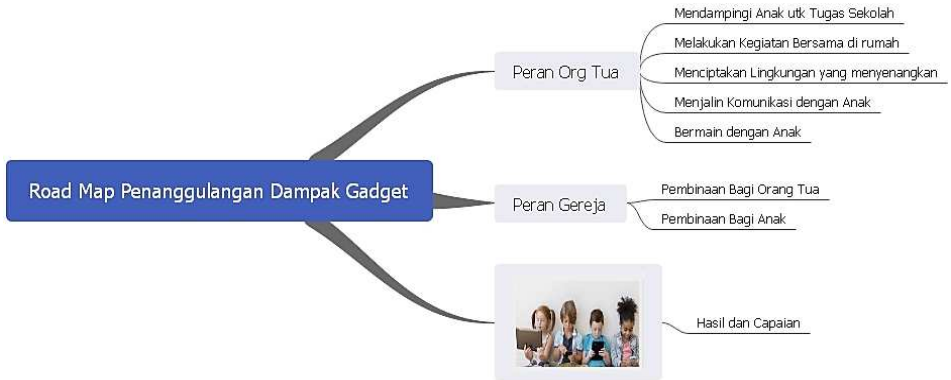
Kecerdasan emosional ini akan berdampak sangat baik jika diperhadapkan pada lingkungan pembelajaran yang baik, sebaliknya akan berdampak buruk jika diperhadapkan pada situasi dan kondisi yang terlepas dari pengawasan, terutama pada zaman dimana *gadget* menjadi sarana utama pembelajaran. *Gadget* begitu mudah ditemukan di setiap kalangan usia terlebih lagi bagi kalangan remaja. Bahkan remaja seringkali dikatakan ketinggalan zaman jika tidak menggunakan *gadget*.

Tidak bisa dipungkiri bahwa kehadiran teknologi dalam bentuk media elektronik terutama *gadget* menciptakan pergeseran nilai-nilai komunikasi antara orang tua dengan anak. Terlebih lagi dampak negatif yang muncul pada remaja begitu dirasakan antara lain kecanduan *gadget*, dimana anak tidak bisa terlepas dari *gadget*. Dalam setiap aktivitasnya, anak selalu mengutamakan *gadget*, bahkan anak bisa lupa makan, lupa belajar, lupa tidur karena kecanduan *gadget*. Dampak negatif lainnya adalah kurang peduli terhadap nasihat dan perintah orang tua (Hidayati, 2020). Penelitian serupa dilakukan oleh Agusta, yang memaparkan bahwa penggunaan *gadget* pada remaja telah merubah aktivitas dan pola perilaku keseharian remaja. Pada umumnya remaja cenderung asik dengan kehidupannya di dunia maya dan bersikap apatis terhadap kehidupan di dunia nyata (Agusta, 2016). Karuniawan dan Cahyanti menemukan fakta bahwa penggunaan *gadget* yang tinggi pada remaja akan mengakibatkan kecanduan atau ketergantungan (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

### **C. LANGKAH-LANGKAH PROSES ANALISIS DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Willius Kogoya dan Hiskia Uruwaya pada Universitas Cenderawasih dengan judul penelitian “penanggulangan penggunaan media elektronik pada pembelajaran bagi pembentukan karakter remaja” menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif berupa studi kasus dan desain penelitian campuran. Pada penelitian dasar, studi kasus dilakukan pada remaja berusia 12-18 tahun melalui pendekatan kualitatif. Pada tahap kedua, dari hasil penelitian ini akan digunakan untuk pengabdian masyarakat dengan sasaran remaja, orang tua yang bersangkutan dan para pekerja gereja. Tahap ketiga,

pengembangan hasil penelitian ini juga akan dirancang kurikulum pembinaan. Dan tahap keempat, hasil penelitian dipublikasikan dalam bentuk jurnal nasional atau internasional.



Gambar 2.1 Langkah-langkah penanggulangan dampak negatif penggunaan media elektronik







BAB  
3

## PEMBAHASAN

---

### A. ANALISIS DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Willius Kogoya dan Hiskia Uruwaya pada Universitas Cenderawasih dengan judul penelitian “penanggulangan penggunaan media elektronik pada pembelajaran bagi pembentukan karakter remaja” menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media elektronik dalam pembelajaran memang memberikan manfaat positif. Kemudahan yang diberikan melalui berbagai situs pembelajaran sebenarnya dapat memberikan manfaat yang sangat baik jika digunakan dengan sebaik-baiknya. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan komunikasi, menambah pertemanan, menambah rasa percaya diri (Witarsa *et al.*, 2018), disamping itu *gadget* juga mempermudah untuk memperoleh informasi, menjadikan anak yang kreatif (Rozalia, 2017). Akan tetapi sebaliknya, kemudahan itu juga menimbulkan dampak negatif yaitu kemalasan, karena anak merasa mudah mendapatkan sumber pelajaran, lalu menjiplak atau *copy paste* mengerjakan tugas-tugas sekolah tanpa mempelajarinya terlebih dahulu. Menurut Iqbal, dkk., anak yang terlalu sering bermain *gadget* mengalami perubahan sikap. Anak

menjadi mudah marah, suka membantah orang tua, pengaruhnya ke perkembangan moral anak menjadi malas melakukan aktivitas sehari-hari, dan waktu belajar yang berkurang penyebabnya terlalu sering menonton *youtube* (Iqbal *et al.*, 2020).

Dari wawancara peneliti dengan Alfabet Wenda diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media elektronik terutama *gadget* dapat menolong memudahkan untuk memperoleh bahan pelajaran, tetapi mudah juga melupakannya.

Selama pandemi ini kami belajar di rumah. Guru-guru memberikan tugas melalui WhatsApp. Kami mencari jawabannya melalui google, mudah sekali karena google menyediakan segala informasi dan pengetahuan. Biasanya saya cuma *copy paste*, kerja tugas cepat selesai dan langsung kirim lagi kepada guru. Jadi belajarnya hanya sebentar. Tapi karena cepat dapat, cepat juga lupa. Meskipun tadi pagi saya kerja tugas, sekarang saya sudah lupa lagi karena hanya *copy paste*. Lebih banyak waktu digunakan untuk nonton youtube, Instagram atau main *game online* (Wenda, Alfabet, 16 tahun. Wawancara di Komba, tanggal 14 April 2021).

Pembelajaran dengan menggunakan *gadget* dapat menimbulkan kebosanan pada anak apabila anak tersebut tidak memiliki *control* diri yang baik. Bila kontrol dirinya rendah dan memiliki kecenderungan cepat merasa bosan (Junco, 2012). Hal ini tentu saja bisa terjadi, karena dalam pembelajaran *online* anak dibatasi gerakannya. Jika semula anak bisa berkomunikasi dan bersosialisasi secara langsung dengan guru dan teman-temannya, sementara pada pembelajaran *online* anak hanya bisa berkomunikasi melalui *Handphone*. Dalam hasil wawancara dengan partisipan bernama Christina Kogoya diperoleh keterangan sebagai berikut:

...Saya tidak mengerti kalau belajar hanya lewat HP, tidak seperti belajar di sekolah, bertemu langsung dengan guru dan teman-teman. Belajar dengan HP cepat bosan, seperti otak mati, biasanya saya suruh sa kakak untuk isi soal-soal dari Ibu guru. Saya cuma main facebook atau ngobrol dengan sa teman di WA, atau nonton instagram... (Kogoya, Christina, 12 tahun. Wawancara di Menehi, tanggal 20 April 2021).

Seorang anak remaja bernama Igo Tabuni mengatakan:

...Sa malas belajar dengan HP, kepala sakit, tidak bisa mengerti, bosan karena tidak bisa bertemu dengan teman-teman di sekolah. Lihat HP disuruh tulis soal banyak-banyak, mata sakit. Sa lebih senang main tiktok atau nonton video snack, banyak video lucu-lucu, bikin ketawa-ketawa. Saya dengan sa teman kumpul di belakang rumah, bilang sama sa bapa mau belajar, padahal sa main tiktok atau main *game*. Sa mama juga tidak tahu main HP, jadi sa tipu sa mama juga, sa mama tidak marah. Biasanya sa mama atau sa bapa belikan sa pulsa data paket untuk 7 hari. Nanti kalau habis, sa minta lagi, begitu terus, sa mama pasti berusaha kasih sa uang untuk beli pulsa data, katanya supaya sa naik kelas... (Tabuni, Igo, 12 tahun, wawancara di Komba tanggal 23 April 2021).

Senada dengan pendapat Igo Tabuni di atas, seorang anak remaja bernama Wendi Tabuni mengatakan:

...sa bosan tiap hari belajar di rumah, tidak bisa belajar baik, adikku suka mengganggu lagi. Kalau saya pegang HP langsung adikku ambil, dia pake nonton lucu-lucu. Baru saya belajar juga tidak bisa mengerti, saya tambah *stress* karena tahun ini saya mau masuk SMP, tapi belajar juga tidak bisa mengerti. Apalagi pelajaran matematika, tambah pusing saja. Belajar dengan HP juga cepat lupa, karena tidak dengar langsung dari guru. Kami cuma diberi tugas, kerjakan PR, setor lagi ke guru, begitu setiap hari. Memang cepat kalau cari jawaban di HP,

tapi cepat lupa lagi... (Tabuni, Wendi, 12 tahun, wawancara di Komba tanggal 24 April 2021).

Kendati penggunaan *gadget* dalam media pembelajaran memberikan manfaat positif, tetapi juga justru menimbulkan banyak masalah. Selain membutuhkan tambahan biaya untuk pulsa data, anak-anak juga tidak memahami pembelajaran, bahkan yang lebih parah adalah anak-anak terbawa pengaruh dari media sosial. Dewi, dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pada masa pandemi Covid-19 ini orang tua membutuhkan pengeluaran biaya tambahan untuk membeli kuota belajar anaknya (Purwanto *et al.*, 2020). Pendapat senada dikemukakan oleh Dewi, bahwa pada saat kondisi pandemi Covid-19 anak bisa melakukan pembelajaran *online* dengan gurunya dirumah masing-masing melalui aplikasi zoom, whatsapp dan google doc sehingga tanpa harus datang sekolah secara langsung sehingga dapat mencegah penularan Covid-19. Pembelajaran Daring ini tentu saja membutuhkan biaya tambahan untuk pulsa data anak-anaknya (Dewi, 2020). Keluhan demikian juga diungkapkan oleh partisipan dalam penelitian ini. Seorang Ibu di Gereja Baptis Menehi yang memiliki putra-putri remaja mengutarakan kekhawatirannya sebagai berikut:

...Saya pusing dengan anak-anak saya Pais dan Irius, dong dua sekolah di SMP. Setiap hari harus beli pulsa, padahal dong juga tidak belajar baik. Alasan saja untuk kerja tugas, tapi sebenarnya dong hanya main *game* dengan dong pu teman-teman. Dikasih tahu juga tidak bisa, dilarang juga malah melawan. Setiap hari alasan belajar, pegang HP dari pagi sampai malam, disuruh apa-apa tidak mau, dikasih nasihat tidak mau dengar... (Wenda, Semi, 49 tahun. Wawancara di Komba, tanggal 05 Mei 2021).

Keharusan pembelajaran *online* jika tidak disikapi dengan bijak, dan pengawasan dari orang tua, akan menyebabkan ketergantungan yang berakibat pada berbagai hal. Ketergantungan berlebihan pada fungsi *smartphone* dapat mengakibatkan perasaan stres hingga gejala adiksi (Jun, 2016; Y. K. Lee *et al.*, 2014). Fenomena yang terjadi di Indonesia menunjukkan penggunaan *smartphone* pada remaja yang melebihi frekuensi 3 jam sehari yang umumnya seputar akses media sosial, bermain *game* yang justru dilakukan di waktu-waktu istirahat (Muflih *et al.*, 2017). Lebih lanjut Muflih mengatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dapat mengurangi kualitas istirahat remaja, bahkan dapat mengurangi kualitas interaksi dengan orang tuanya. Demikian juga peneliti menemukan kasus serupa dari hasil wawancara Anius Wenda, bapak dari seorang anak remaja putra bernama Mili Wenda yang mengatakan demikian

...sejak belajar dengan HP anak saya jadi tambah keras kepala, tukang melawan orang tua, belajar juga tidak baik. Kalau ada tugas dari gurunya, dia alasan mau kerja tugas, pergi dengan dia pu teman-teman dari pagi sampai matahari su gelap. Malam-malam pulang, makan, masuk kamar dan main HP lagi. Begitu terus setiap hari. Anak saya sudah jarang bicara dengan orang tua atau saudara-saudaranya. Pagi-pagi dibangunkan bukannya segar dan semangat, sebaliknya dia lesu, malas beraktivitas... (Wenda, Mili 29 tahun. Wawancara di Sentani, tanggal 29 April 2021).

Anak-anak yang ketergantungan terhadap *gadget* yang dampaknya mengganggu aktivitas ibadah mereka. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Syifa, Setianingsih dan Sulianto bahwa pengaruh *gadget* terhadap perkembangan moral anak berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton dan menonton

youtube (Syifa *et al.*, 2019). Fenomena demikian ditemukan melalui wawancara dengan seorang bapak sebagai berikut:

...Anak saya sekarang susah dibangunkan, jadi sering tidak ikut Sekolah Minggu karena malam Minggu itu dia begadang dengan dia pu teman-teman main HP sampai pagi. Padahal dulu sebelum pandemi, anak saya tidak begitu. Malahan dulu saya tidak kasih dia HP, hanya sekali-sekali saja kalau ada yang penting. Tetapi sekarang, mau tidak mau anak-anak harus pegang HP karena belajar semua lewat HP. Memang bagus juga untuk menolong supaya pembelajaran bisa tetap berjalan, tetapi dampaknya anak-anak jadi ketergantungan HP... (Wenda, Leir, 46 tahun. Wawancara di Komba tanggal 12 Maret 2021).

Menurut seorang guru Sekolah Minggu di Gereja Baptis Menehi yang bernama Asyon Yoman, penggunaan media elektronik terutama *gadget* dalam pembelajaran membawa dampak buruk bagi etika atau sopan santun anak remaja.

...Sebelum Covid-19 anak-anak belajar di sekolah, mereka tidak terlalu sering main HP, jadi mereka juga bisa perhatikan kalau guru Sekolah Minggu sedang menjelaskan. Tapi sekarang, anak-anak sudah terbiasa dengan HP. Kalau sedang ikut ibadah Sekolah Minggu juga mereka main HP. Meskipun ditegur, tetap saja kembali lagi main Hp. Malahan sejak pandemi ini anak-anak sering terlambat ke gereja karena pagi-pagi mereka sudah main HP... (Yoman, Asyon, 21 tahun. Wawancara di Abepura, tanggal 01 April 2021).

Seorang guru Sekolah Minggu mengatakan keprihatinannya terhadap perubahan perilaku anak-anak remaja di Gereja Baptis Menehi sebagai dampak dari penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Menurut Nerince Wenda:

...anak-anak sekarang, apalagi anak remaja bicara kasar, tidak sopan, ikut gaya-gaya selebritis tapi tidak pas. Anak perempuan umur 11 atau 12 tahun saja sudah tahu pacaran, sayang-sayangan, pakaian tidak sopan, bicara seperti orang dewasa. Adik saya sendiri baru umur 12 tahun, pagi-pagi bangun tidur bukan berdoa, tetapi langsung pegang HP, duduk main sampai mama teriak panggil juga tidak mau dengar. Kalau ditegur mama, dia malah melawan. Kadang saya pukul dia kalau saya sudah terlalu jengkel. Hari Minggu disuruh pergi ke gereja, dia mandi, pakai pakaian rapi, tetapi tidak sampai di gereja. Tidak tahu dia pergi ke mana, nanti sore atau malam baru pulang. Biar dipukul berulang kali juga tidak kapok... (Wenda, Nerince 24 tahun. Wawancara di Komba tanggal 15 Februari 2021).

Penggunaan media elektronik (*gadget*) dalam media pembelajaran juga menimbulkan sikap anti sosial pada anak. Anak lebih asyik dengan dunia maya dibandingkan dengan kehidupan sosial di sekitarnya. Menurut Iqbal, dkk., pemakaian *gadget* pada anak sekolah sehingga berdampak kepada interaksi anak. Seperti anak menjadi antisosial dengan lingkungan sekitar. Pada situasi pandemi Covid-19 penggunaan *gadget* sangat berguna untuk pembelajaran *online* jarak jauh dan bisa berinteraksi dengan teman melalui aplikasi (Iqbal et al., 2020). Fenomena demikian juga ditemukan dalam penelitian ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Berta Sanda sebagai berikut:

...anak-anak di rumah itu setiap hari hanya main HP terus. Alasan mereka belajar, mulai dari jam 08.00 atau jam 09.00 WIT. Tapi setahu saya mereka hanya belajar satu jam saja, karena guru-guru mereka hanya memberikan tugas melalui WhatsApp. Meskipun mereka duduk berdekatan, tinggal dalam satu rumah, tapi seperti tidak saling kenal, masing-masing asyik dengan HP... (Sanda, Berta, 37 tahun. Wawancara di Sentani, tanggal 10 April 2021).



## **B. SOLUSI PENANGGULANGAN DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK**

Berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan media elektronik (*gadget*) dalam pembelajaran seperti yang telah dipaparkan di atas, perlu ditangani segera. Sebab jika tidak, maka dampak tersebut akan semakin meluas dan merusak bukan saja karakter anak tetapi seluruh kehidupan anak. Untuk itu penulis mengusulkan agar orang tua dan gereja bersama-sama melaksanakan perannya dalam mendampingi anak remaja sehingga dapat menangkis berbagai dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

### **1. Peran Orang Tua**

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam segala situasi dan kondisi, terlebih lagi dalam kondisi di masa pandemi dimana anak-anak mau tidak mau harus bergaul dengan *gadget* dalam setiap pembelajaran maupun aktivitasnya. Pelaksanaan pendidikan merupakan tanggung jawab orang tua dan masyarakat sekitar, bukan hanya menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan saja (Prabhawani, 2016). Orang tua memegang peranan penting dalam membimbing sikap serta keterampilan yang mendasar, seperti pendidikan agama untuk patuh terhadap aturan, dan untuk pembiasaan yang baik (Nurlaeni & Juniarti, 2017). Pembelajaran di rumah menuntut orang tua untuk peran tambahan yaitu sebagai perpanjangan tangan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran melalui daring kepada putra putrinya.

#### **a. Mendampingi Anak dalam Mengerjakan Tugas Sekolah**

Pemerintah telah mengeluarkan kebijakan pendidikan melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan melalui surat edaran pada tanggal 24 Maret 2020, yaitu kebijakan belajar di rumah. Dalam pelaksanaan kebijakan ini, tentu saja

pemerintah tidak dapat berjalan sendiri, melainkan perlu dukungan orang tua untuk mendampingi anak-anaknya belajar. Pramudyani (2014) menyatakan bahwa orang tua memiliki peran untuk mendidik anak dan menjadi guru di rumah bagi anak-anaknya. Kegiatan pendampingan ini akan bermanfaat sekali dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Dalam hal ini peran yang lebih besar dalam mendampingi anak-anaknya dipegang oleh kelompok ibu-ibu. Arsendy, dkk menemukan fakta bahwa kelompok ibu menyediakan waktu lebih banyak sekitar 2-3 jam per hari dibandingkan sosok ayah yang menyediakan waktu sekitar kurang dari 1 jam untuk mendampingi anak ketika belajar di rumah (Arsendy *et al.*, 2020).

#### **b. Melakukan Kegiatan Bersama di Rumah Saja**

Pembelajaran di rumah seringkali menimbulkan kebosanan bagi anak-anak. Untuk itu orang tua perlu melakukan kegiatan bersama di rumah saja untuk mengurangi tingkat kebosanan bagi anak-anak. Harmaini (2013) mengatakan bahwa kebersamaan orang tua sangat diperlukan karena mereka yang memahami akan tingkatan perkembangannya serta hal-hal yang mereka butuhkan, kebersamaan dengan anak dimulai sejak anak belum lahir hingga mereka remaja, dengan disesuaikan kebutuhan dari masing-masing anak. Orang tua harus saling membantu satu sama lain, bersama dengan anak, kemudian mengajak anak agar berpartisipasi dalam pekerjaan rumah, seperti membereskan mainan, membereskan tempat tidur, menyiram tanaman, dan lain-lain. Dengan melakukan kegiatan Bersama dengan anak selain mengusir kebosanan juga dapat mengajarkan keterampilan baru kepada anak (Gloria, 2020).

### **c. Menciptakan Lingkungan yang Nyaman untuk Anak**

Suasana yang nyaman sangat mendukung pembentukan karakter anak. Itu sebabnya, orang tua seharusnya menjadi orang yang paling tahu dan mengenal anak, bagaimana anak belajar dan kapan anak harus belajar, lingkungan bagaimana yang dapat memberikan kenyamanan pada anak (Prasetyono, 2008:32). Peran orang tua ketika dirumah adalah membuat pembiasaan, menciptakan suasana rumah yang aman, nyaman dan menyenangkan, serta mengasuh dengan positif (Kurniati *et al.*, 2020).

### **d. Menjalinkan Komunikasi yang Intens dengan Anak**

Peran orang tua salah satunya adalah menjalin komunikasi yang baik dengan anak. Terjalannya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak menjadi hal penting karena dengan begitu akan mempererat hubungan orang tua dan anak (Murtiningsih, 2013) menyatakan bahwa Melalui komunikasi, maka orang tua akan dapat memahami lebih jauh mengenai anaknya karena dengan komunikasi yang baik, anak akan semakin terbuka kepada orang tua, begitupun sebaliknya orang tua akan semakin terbuka kepada anaknya, hal tersebut dapat membuat suasana keluarga yang hangat dan nyaman.

### **e. Bermain Bersama Anak**

Pada hakikatnya, dunia anak adalah bermain. Sebagian besar anak-anak menggunakan waktunya untuk bermain. Karena pada masa pandemi COVID-19 ini anak-anak melakukan aktivitas di rumah saja, maka perlu peran orang tua dalam menentukan aktivitas atau kegiatan bermain anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat banyak belajar tentang sesuatu, bermain juga merupakan salah satu bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak yang sangat penting (Prasetyono, 2008:5).

#### **f. Memberikan Contoh yang Baik bagi Anak**

Pada dasarnya anak memiliki dorongan untuk meniru suatu pekerjaan, baik itu dari orang tua maupun dari orang lain (Taubah, 2016). Oleh sebab itu, orang tua berperan dalam memberikan contoh bagi anak-anaknya.

#### **g. Memberikan Pengawasan pada Anggota Keluarga**

Struktur dalam keluarga, orang tua menduduki otonomi yang kuat dan mampu melindungi yang lemah, yakni anak-anak. Sejalan dengan hal itu, disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 87 Tahun 2013 (dalam Puspitawati, 2018: 135), bahwa fungsi keluarga untuk melindungi, yakni menumbuhkan dan memberikan rasa aman dalam keluarga baik secara fisik, ekonomi, dan psikososial, serta kehangatan. Bentuk dari melindungi anggota keluarga di sini, orang tua sekaligus berperan sebagai pengawas anak-anaknya dari hal-hal yang membuat anak tidak aman ataupun yang lainnya.

## **2. Peran Gereja**

Gereja sebagai wadah persekutuan umat Kristen dituntut untuk melaksanakan perannya di atas bumi ini. Terlebih lagi di masa pandemi yang diwarnai dengan berbagai kekhawatiran bahkan ketakutan akan paparan virus Corona yang menyebabkan dunia pendidikan mau tidak mau harus melakukan hal yang sebelumnya justru dilarang, yaitu penggunaan *gadget*. Berbagai pro-kontra muncul ke permukaan, tetapi tuntutan pendidikan tidak dapat dikesampingkan. Pembelajaran pun terpaksa harus dilakukan dengan jarak jauh yaitu melalui media elektronik (*gadget*). Untuk mengatasi dampak *negative* dari penggunaan *gadget*, gereja pun perlu turun tangan, menyelenggarakan pembinaan bagi orang tua dan pendampingan bagi anak remaja.

Gereja perlu membina orang tua agar memahami dampak negatif dari *gadget* sehingga orang tua dapat mengawasi dan mendampingi anak-anaknya dalam melaksanakan pembelajaran. Gereja juga perlu membina anak remaja dengan pengajaran kekristenan agar anak-anak dapat membatasi diri dan waspada dari segala ancaman sebagai dampak *negative* dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

### **C. EVALUASI ANALISIS DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Willius Kogoya dan Hiskia Uruwaya pada Universitas Cenderawasih dengan judul penelitian “penanggulangan penggunaan media elektronik pada pembelajaran bagi pembentukan karakter remaja” menunjukkan bahwa hasil analisis dapat dijadikan bahan pengayaan bagi Mata Kuliah PPKn, karena di dalamnya mengandung nilai-nilai Pancasila terutama sila ke 1: Ketuhanan yang Maha Esa dan sila ke 3: Persatuan Indonesia. Menjadi pedoman penyuluhan bagi orang tua, dan pedoman pembinaan bagi anak. Menjadi bahan pembelajaran melalui jurnal publikasi karya ilmiah.



BAB  
4

## KESIMPULAN

---

Remaja merupakan usia yang diwarnai dengan berbagai gejala keingintahuan yang begitu besar, itu sebabnya pada umumnya anak-anak usia remaja serba ingin mencoba segala sesuatu yang dipandanginya baru. Termasuk berbagai konten dalam dunia maya atau tayangan media sosial melalui kecanggihan teknologi yang semakin berkembang yaitu media elektronik terutama *gadget*. Dapat dipastikan bahwa sebagian besar anak remaja sudah akrab dengan penggunaan *gadget*. Pemerintah telah berupaya memberikan peringatan kepada orang tua agar membatasi penggunaan *gadget* bagi anak-anak karena disinyalir *gadget* menimbulkan berbagai dampak negatif.

Akan tetapi di masa pandemi Covid-19 ini penggunaan *gadget* tidak bisa dihindari, bahkan pembelajaran dan *gadget* menjadi satu paket yang tidak bisa dipisahkan. Merebaknya virus Corona memaksa seluruh *sector* kehidupan termasuk *sector* pendidikan untuk menghindari tatap muka dan melaksanakan aktivitas pembelajaran melalui jaringan internet. Maka tak ayal lagi, *gadget* pun menjadi solusi pembelajaran daring.

Berbagai penelitian mengenai dampak dari *gadget* telah dilakukan, dan hasilnya pun cenderung menekankan kepada dampak negatifnya. Meskipun tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran dapat menolong memudahkan anak dalam memperoleh bahan pelajaran, membuka wawasan dan pergaulan, memperoleh informasi yang lebih luas bahkan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Akan tetapi, dampak negatif penggunaan *gadget* pun tidak kurang menimbulkan degradasi karakter anak.

Penurunan karakter anak remaja di Gereja Baptis Menehi pun sangat mengkhawatirkan. Ketergantungan terhadap *gadget* membuat anak menjadi individualis, berkarakter kasar, keras, emosi yang tidak terkontrol, arogan, suka melawan terhadap orang tua, mulai berani berbohong, malas belajar, lupa waktu makan, dan malas beribadah. Penggunaan *gadget* pada remaja telah merubah aktivitas dan pola perilaku keseharian remaja. Pada umumnya remaja cenderung asik dengan kehidupannya di dunia maya dan bersikap apatis terhadap kehidupan di dunia nyata.

Untuk menanggulangi dampak negatif penggunaan media elektronik (*gadget*) dalam pembelajaran bagi pembentukan karakter anak remaja, perlu adanya pendampingan dari orang tua. Untuk itu perlu penyuluhan bagi orang tua agar memahami dampak negatif penggunaan *gadget*. Di samping itu, anak remaja perlu dibina dengan melibatkan gereja sebagai lembaga kerohanian yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan anak remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*.
- Alavi, S. S., Ferdosi, M., Jannatifard, F., Eslami, M., Alaghemandan, H., & Setare, M. (2012). Behavioral addiction versus substance addiction: Correspondence of psychiatric and psychological views. *International Journal of Preventive Medicine*.
- Aljomaa, S. S., Mohammad, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). Smartphone addiction among university students in the light of some variables. *Computers in Human Behavior*.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.041>
- Ayar, D., Bektas, M., Bektas, I., Akdeniz Kudubes, A., Selekgolu Ok, Y., Sal Altan, S., & Celik, I. (2017). The Effect of Adolescents' Internet Addiction on Smartphone Addiction. *Journal of Addictions Nursing*.  
<https://doi.org/10.1097/JAN.000000000000196>
- Azzahra, N. F. (2020). Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Center for Indonesians Policy Studies*.
- Broto, G. S. D. (2014). Riset kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet. In *Siaran Pers No. 17/Pih/Kominfo/2/2014*.
- Chu, PH. and Chang, Y. (2017). John W, Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. *Journal of Social and Administrative Sciences*.



CRESWELL, J. W. (2009). Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *SAGE Publications*.

<https://doi.org/10.2307/1523157>

Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.

<https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>

Desiningrum et all. (2017). Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

<https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89>

Dhamayanti, M., Dwiwina, R., & Adawiyah, R. (2019). Influence of Adolescents' Smartphone Addiction on Mental and Emotional Development in West Java, Indonesia. *Majalah Kedokteran Bandung*.

<https://doi.org/10.15395/mkb.v51n1.1577>

Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*.

<https://doi.org/10.1177/0047239520934018>

Gunarsa Singgih, *Psikolog Praktis Anak, Remaja, dan Keluarga*, Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2004: 53

Hadisaputro. P, *Studi Tentang Penyimpangan Perilaku di Kalangan Remaja*, Jurnal Kriminologi Indonesia Vol.3.No.3.2004:9-18

Hadisuprpto, P. (2004). Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku Di Kalangan Remaja. *Jurnal Kriminologi Indonesia*.

- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2016). To excel or not to excel: Strong evidence on the adverse effect of smartphone addiction on academic performance. *Computers and Education*.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.007>
- Hidayati, R. (2020). Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age. *Source : Jurnal Ilmu Komunikasi*.  
<https://doi.org/10.35308/source.v5i2.1396>
- Internet World Stats. (2020). *Top 20 Countries With The Highest Number Of Internet Users*. Internet World Stats.
- Iqbal, M., Amri, U., Syehma Bahtiar, R., Pratiwi, D. E., Guru, P., Dasar, S., Bahasa, F., & Sains, D. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Desember*.
- Irawan, A. W., Dwisona, D., & Lestari, M. (2020). Psychological Impacts of Students on Online Learning During the Pandemic COVID-19. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*.  
<https://doi.org/10.24042/kons.v7i1.6389>
- Jun, W. (2016). An analysis study on correlation of internet addiction and smartphone addiction of teenagers. *2015 IEEE 2nd International Conference on InformationScience and Security, ICISS 2015*.  
<https://doi.org/10.1109/ICISSEC.2015.7370978>
- Junco, R. (2012). Too much face and not enough books: The relationship between multiple indices of Facebook use and academic performance. *Computers in Human Behavior*.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.08.026>
- Juraman, S. R. (2014). Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif. *Journal Volume III. No.1. Tahun 2014*.

- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyeki, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*.
- Kibona, L., & Mgya, G. (2015). Smartphones' Effects on Academic Performance of Higher Learning Students. *Journal of Multidisciplinary Engineering Science and Technology*.
- Lee, C., & Lee, S. J. (2017). Prevalence and predictors of smartphone addiction proneness among Korean adolescents. *Children and Youth Services Review*.  
<https://doi.org/10.1016/j.chidyouth.2017.04.002>
- Lee, Y. K., Chang, C. T., Lin, Y., & Cheng, Z. H. (2014). The dark side of smartphone usage: Psychological traits, compulsive behavior and technostress. *Computers in Human Behavior*.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.047>
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*.
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak (The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour). *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*.  
<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>

- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). Students' Use Of Smartphones and Social Interaction in SMAN I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*.
- Payton Q. Fors dan Deanna M. Barch, *Differential Relationships of Child Anxiety and Depression to Child Report and Parent Report of Electronic Media Use, Child Psychiatry & Human Development (2019) 50:907–917*  
<https://doi.org/10.1007/s10578-019-00892-7>.
- Pillay, S. (2016). *The psychology of low back pain - Harvard Health Blog - Harvard Health Publishing*. Harvard Health Publishing, Harvard Medical School.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., & ... (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns ....*  
<https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA`LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*.
- Saidek, A. R., Raisul Islami, & Abdoludin. (2016). Character Issues: Reality Character Problems and Solutions through Education in Indonesia. *Journal of Education and Practice*.
- Sinkkonen, H. M., Puhakka, H., & Meriläinen, M. (2014). Internet use and addiction among Finnish Adolescents (15-19years). *Journal of Adolescence*.  
<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2013.11.008>

- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tim BPS Covid-19 Statistical Task Force. (2020). Perilaku Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19 BPS RI. In *BPS RI*.
- Wardhani, F. P. (2018). Student Gadget Addiction Behavior in the Perspective of Respectful Framework Perilaku Kecanduan Gadget Siswa dalam Perspektif Kerangka Kerja Respectful Pendahuluan. *Konselor*.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. In ... *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar ....*

# GLOSARIUM

A

---

B

**BDR:** Belajar dari Rumah

---

C

---

D

**Daring:** Belajar dengan sistem jarak jauh

**Daring:** Pembelajaran dilaksanakan dalam jaringan

---

E

---

F

**FSH:** *Follicle Stimulating Hormone*

---

G

**Gadget:** *Smart phone*

---

H

**HP:** *Handphone*

---

I

**Introvert:** Keadaan dimana kepribadian seseorang yang sering menutup diri pada keadaan luar.

---

J

**Jaga Jarak:** *Physical distancing.*

---

K

**Kominfo:** Kementerian Komunikasi dan Informasi

---

L

**Lockdown:** Penguncian atau penyekatan

---

M

---

N

---

O

---

P

**Penguatan Pendidikan Karakter:** Gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental.

**Perkembangan Remaja Sendiri:** Periode yang dipenuhi oleh keinginan untuk memunculkan berbagai ragam permainan dan menghabiskan banyak waktu pada media sosial

**PJJ:** Pembelajaran Jarak Jauh

**PPK:** Penguatan Pendidikan Karakter

---

Q

---

R

---

S

**Self Control:** Kontrol Diri

**Self-Esteem:** Kehormatan

**Smartphone:** HP (*Handphone*)

---

T

---



U

---

V

**Virus Corona:** Covid-19

---

W

**WFH:** *Work from home*

**WHO:** *World Health Organization*

---

X

---

Y

---

Z

# INDEKS

## B

BDR, 4, 8, 33  
Belajar Dari Rumah, 4, 8, 33

## C

Covid-19, 6, 3, 4, 7, 8, 9, 16, 18, 19, 25, 27,  
28, 29, 30, 32, 35

## D

Daring, 8, 16, 33

## F

FSH, 33

## G

Gadget, 10, 28, 29, 30, 31, 32, 33

## H

HP, 15, 16, 17, 18, 19, 33, 35

## I

Introvert, 34

## K

Kominfo, 5, 27, 34

## L

Lockdown, 34

## P

Penguatan Pendidikan Karakter, 6, 34, 35  
Perkembangan remaja sendiri, 7, 35  
physical distancing, 7, 34  
PJJ, 4, 35  
PPK, 6, 35

## S

Self Control, 35  
Self-Esteem, 35  
*Smart phone*, 4, 33  
Smartphone, 27, 28, 29, 30, 35

## V

Virus Corona, 8, 35

## W

WFH, 9, 35  
WHO, 9, 35

## PROFIL PENULIS

### **Willius Kogoya, S.Pd., M.Sc.**




Penulis lahir di Makki, 09 Juli 1978. Menyelesaikan SD Inpres Makki dan SMP Negeri 2 Wamena. Tahun 1995 Masuk SMA Negeri 3 Jayapura lulus 1998. Lulus S1 PPKn Universitas Cenderawasih 2003. Mengikuti Ujian seleksi dosen di UNCEN tahun 2003 dan menjadi CPNS sejak 1 Desember 2003. Tahun 2005-2008 Kuliah S2 Ketahanan Nasional di Universitas Gadjah Mada. Kembali ke UNCEN dan menjadi

Ketua Program Studi S1 PPKn Tahun 2009-2013, Sekretaris Jurusan P.IPS Tahun 2013-2017 dan 2017-2021. Aktif sebagai Asesor, Instruktur dan anggota di BAN S/M Provinsi Papua sejak Tahun 2014 hingga sekarang. Instruktur PLPG, PPG, Instruktur Polisi Mengajar. Sejak 2003-2020 aktif menjadi Pengurus Harian Gereja BPP-PGBP Tahun 2013-2020. Pernah mengabdikan atas permintaan Umat menjadi Wakil Gembala Sidang di Jemaat Baptis Menehi Sentani 2013-2020. Aktif mengajar Mata Kuliah PPKn, Pancasila, Kriminologi, Kehidupan Keagamaan di Indonesia, Teori dan Hukum Konstitusi, Sistem Pemerintahan Tradisional di Papua bagi Mahasiswa PPKn. Juga aktif melakukan pengabdian dan penelitian dan karya penelitian di publikasi pada Jurnal Nasional pada Kajian Lemhanas RI tahun 2021 dan karya lainnya pada Penerbit Widina berupa Bunga Rampai tentang Esai Esai Nasionalisme dan Kewarganegaraan di Papua serta Konflik Pemekaran Di Papua Dengan Perspektif *Nenggi-Kenggi* (Suatu Kajian Historis 1999-2007, Sosiologi, Hukum dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Wilayah) Ditulis tahun 2014 dan terbit Tahun 2021. Buku Bahan Ajar Pendidikan Pancasila terbit tahun 2020 dan Buku Bahan Ajar Sistem Pendidikan Tradisional di Papua Terbit Tahun 2021. Buku Ajar PPKn Bagi Mahasiswa di tulis Tahun 2013. Buku Ajar Kriminologi di tulis 2014. Buku Ajar Teori dan Ilmu Konstitusi bagi Mahasiswa ditulis Tahun 2015. Kajian Kehidupan Keagamaan di Indonesia bagi Mahasiswa ditulis Tahun 2016. Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik di tulis Tahun 2017. Buku Ajar Hukum Administrasi Negara bagi Mahasiswa ditulis Tahun 2019, dll.

## Hiskia Uruwaya, S.Pd., M.Pd.



Penulis lahir di Warironi pada tanggal 12 Februari 1981. Ia menyelesaikan pendidikan SD di Randaway II tahun 1994, SMP tahun 1997 di Dawai, dan SMA tahun 2000 di Serui. Kemudian melanjutkan Pendidikan Sarjana S1 di FKIP Universitas Cenderawasih dan lulus tahun 2004. Pada tahun 2008 ia berkesempatan melanjutkan pendidikan ke Universitas Pendidikan Indonesia di Bandung dan menyelesaikan Studi S2 pada tahun 2010 di bidang Pendidikan Kewarganegaraan. Ia memulai profesinya sebagai Dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih Tahun 2005 pada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Ia juga menjadi Ketua Laboratorium Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada tahun 2005-2009. Ia juga menjabat Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada tahun 2014-2018. Beberapa kegiatan dan tulisan yang telah dilaksanakan dari tanggung jawab sebagai Dosen serta pengalaman empiriknya sebagai Dosen yang berkaitan dengan buku ini antara lain (1) "Studi Perbandingan Pendidikan Kewarganegaraan di Negara-negara Berkembang pada tahun 2010. (2) "Pemetaan dan Strategi Dasar Pengembangan Pendidikan di Kabupaten Pegunungan Bintang *Kerjasama dengan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* pada tahun 2012-2013. (3) "Kajian Pendidikan di Kabupaten Teluk Bintuni dan Kabupaten Fak-Fak, *Kerjasama antara SKK Migas – Tangguh LNG – Pemda Kabupaten Teluk Bintuni – Pemda Kabupaten Fak-Fak dan Universitas Cenderawasih* pada tahun 2013-2014". (4) "Workshop Pendidikan Dan Sosialisasi Hasil Kajian Pendidikan Di Kabupaten Teluk Bintuni Dan Kabupaten Fak-Fak, *Kerjasama antara SKK Migas – Tangguh LNG – Pemda Kabupaten Teluk Bintuni – Pemda Kabupaten Fak-Fak dan Universitas Cenderawasih* pada tahun 2014".



Perkembangan teknologi di era digital ini telah memperluas kecenderungan dalam penggunaan media elektronik dalam berbagai sektor kehidupan. Keberadaan media elektronik menjadi salah satu faktor penunjang kemajuan kualitas hidup manusia, dimana masyarakat semakin merasakan kemudahan untuk berkomunikasi dan mencari berbagai informasi tanpa batas ruang dan waktu. Demikian pula dalam sector pendidikan, media elektronik membawa sebuah perubahan besar sebagai mediator berbagai ilmu pengetahuan dari berbagai sumber bahkan dengan jarak dan waktu yang sulit terjangkau. Di satu sisi penggunaan media elektronik memberikan dampak positif, tetapi di sisi lain juga menimbulkan dampak negatif bagi pembentukan karakter remaja.

Dalam pengamatan lapangan sepanjang peneliti mengabdikan sebagai Gembala di Gereja Baptis Menehi Sentani didapati berbagai penyimpangan perilaku pada anak-anak remaja di Gereja Baptis Menehi Sentani. Penyimpangan perilaku anak-anak remaja tersebut mencerminkan karakter yang buruk sebagai dampak negatif dari penggunaan media elektronik yang tidak terkontrol. Misalnya, remaja putri mulai berpenampilan seronok dan tidak sopan, menggunakan bahasa yang kasar dan tidak pada tempatnya, dan mulai jarang ikut beribadah. Sementara remaja putra terlibat perkelahian, mulai mengonsumsi minuman keras, merokok, bersikap kasar, tidak beretika. Ditambah lagi berbagai keluhan dari orang tua yang mengatakan bahwa putra-putri mereka sudah berani melawan, sering meminta uang untuk memuaskan penampilan dan pergaulan mereka, dan jika tidak dipenuhi permintaannya, anak-anak remaja itu bisa memarahi orang tua mereka atau bahkan mencuri. Mengingat kondisi demikian, maka peneliti memandang perlu adanya upaya untuk menanggulangi dampak negatif penggunaan media elektronik bagi pembentukan karakter remaja di Gereja Baptis Menehi Sentani.

Tujuan yang diharapkan dari buku ini adalah untuk menelusuri fakta lapangan tentang dampak negatif penggunaan media elektronik pada kalangan remaja di Gereja Baptis Menehi Sentani, untuk kemudian berusaha menemukan solusi yang dapat bermanfaat dalam menanggulangi dampak negatif tersebut agar tidak membahayakan kehidupan remaja di lokasi penelitian khususnya dan di segala tempat pada umumnya. Buku ini merupakan sebuah intisari dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Willis Kogoya dan Hiskia Uruwaya pada universitas cenderawasih dengan judul penelitian "penanggulangan penggunaan media elektronik pada pembelajaran bagi pembentukan karakter remaja".