

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era teknologi atau digital dikenal sebagai era revolusi industri 4.0, yang digunakan sebagai aspek sarana dan peralatan yang dibuat secara terorganisir berdasarkan ilmu pengetahuan, dimana seiring dengan berjalannya waktu akan selalu ada perubahan dengan perkembangan yang selaras dengan otak manusia dibawah tuntutan manusia untuk mempermudah aktifitasnya untuk hidup lebih baik, fleksibel, dan berkualitas.¹ Pada abad ke-20 Teknologi pun mulai dikembangkan di Amerika serikat yang mencakup semua jenis peralatan elektronik dan aplikasi dalam bentuk kode numerik, diantaranya komputer, kalkulator, telepon seluler, satelit komunikasi televisi yang berbasis high definition.

Digital dapat digambarkan sebuah teknologi elektronik yang dapat menghasilkan, menyimpan, dan memproses sebuah data dalam dua kondisi yaitu positif dan non-positif. Hadirnya teknologi digital yang canggih ini memungkinkan sejumlah informasi pada perangkat kecil akan dengan

¹ Yulius Roma Patandean dan Prof. Richardus Eko Indrajit, *Digital Transformation, Generasi Muda Indonesia menghadapi Transformasi Dunia*, ed. oleh Marcella Kika, 1 ed. (Yogyakarta: ANDI, 2020). Hal 1-2

mudah disimpan, diakses, dibaca, digunakan, dan juga dibagikan.² Dengan demikian orang dapat dengan mudah mengakses data di media diberbagai bentuk aplikasi yang berbeda, dengan mudah mengakses dari jarak jauh dan dapat menggunakan aplikasi tersebut diberbagai tempat. Dan dengan adanya digital pula orang dapat dengan mudah memanipulasi data dalam bentuk digital dan perkembangannya semakin cepat dapat diolah dengan cepat dengan ragam yang berbeda. Hadirnya transformasi digital ini merupakan perubahan satu arah yang tidak akan kembali atau berubah satu arah secara konsisten yang dapat menjadi peluang dan dampak strategis.

Salah satu kemajuan di era digital ini adalah hadirnya jejaring media sosial dalam bentuk situs dan aplikasi dengan menggunakan teknologi berbasis internet. Media dengan berbasis internet mampu membuat para pengguna untuk terhubung dengan keluarga, teman, saudara, bahkan orang yang tidak dikenal kapanpun dan dimanapun orang berada.³ Sekalipun sangat mudah namun mempunyai tantangan sendiri bagi orang yang menggunakannya dan semakin berkembangnya teknologi ini maka membawa pengaruh kepada seluruh aspek baik itu dari segi pendidikan, Ekonomi, Sosial, IPTEK, bahkan moral anak remaja juga mengalami perubahan. Di Era digital ini sangat dikenal dengan penggunaan *Gadget* yang

² Patandean dan Indrajit. Hal 4

berlebihan. Dan dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara jasa Internet pada tahun 2023 mencapai 215 juta pengguna internet dengan persentase 78,19% yang dimana survei dilakukan periode 10 – 27 Januari 2023 (Indonesia 2023).⁴

Dalam penulisan ini, penulis akan meneliti pada anak remaja berumur 12-15 tahun. Remaja pada masa ini merupakan periode transisi dari anak menuju dewasa melalui proses perubahan psikologis, biologis, kognitif, dan emosional. Pada masa remaja ini merupakan masa dimana para remaja mencari jati diri mereka dengan menggunakan media sosial bahkan pengaruh – pengaruh dilingkungan sekitarnya. Remaja akan menghabiskan waktunya untuk menggunakan media sosial jika tidak dibekali dengan pengetahuan yang baik akan berdampak negatif dan akan mudah dipengaruhi oleh hal – hal yang buruk melalui media sosial. Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang maka menjadi masalah sosial dalam masyarakat. Oleh sebab itu pendidikan dalam keluarga sangat dibutuhkan dalam mereduksi penggunaan media sosial atau yang biasa dikenal dengan *Gadget*.

Salah satu contoh kasus yang pernah terjadi pada tahun 2017 yang menjadi sorotan dunia ialah kasus seorang remaja perempuan bernama Molly Russell yang berumur 14 tahun ditemukan meninggal bunuh diri

⁴ Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. *Bisnis.com*. 03 08, 2023. <https://teknologi.bisnis.com/read/20230308/101/1635219/survei-apjii-penggun-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>.

dikamarnya, yang dimana dalam hasil penyelidikan enam bulan terakhir sebelum tewas ditemukan akun Instagramnya yang penuh dengan konten menyakiti diri sendiri.⁵ Contoh kasus lainnya ialah pada tahun 2021, kasus Anak SMP kelas 1 kecanduan di Jabar sehingga belasan anak rawat jalan dan yang meninggal dikarenakan penyebabnya kecanduan game dan tidak hanya itu sala satu siswa kelas 1 SMP asal Desa salam Jaya meninggal dunia dikarenakan mengalami gangguan syaraf karena kecanduan game online.⁶

Demikian pula halnya sesuai fakta di Tana Toraja khususnya di Lembang Randanan, Kecamatan Mengkendek penulis mendapatkan kasus yang tidak jauh berbeda yang dimana melalui pengamatan langsung wawancara dengan beberapa orang tua dengan adanya teknologi atau yang lebih dikenalnya HP kini anak remaja sangat sulit untuk diarahkan karena pada anak remaja sudah tidak mau bekerja, jarang belajar karena lebih senang dengan permainan game yang ada dalam HP, lebih senang menonton video, dan jarang berinteraksi dengan orang disekitarnya dan juga anak remaja tidak lagi mau mendengar teguran dan nasihat dari orang tua karena kecanduan dengan teknologi.⁷ Menurut Merry Manggi', selaku orang Tua dari Misael mengatakan bahwa Misael sering menggunakan gadget lebih sering menggunakan gadget pada malam hari dan sepulang sekolah dengan waktu

⁵ Amy Hitchcock and Gemma Katie spencer, Molly Russel: Rriend of 14-year-old who died from self-harm speaks out online safety Bill (2017).

⁶ Whisnu Pradana, Kasus Anak Kecanduan Gadget di Jabar, Belasan Rawat jalan ada yang meninggal (2021).

⁷ Observasi awal , 11 November 2023

selama 50-120 menit, yang dilakukan secara berkali-kali dalam satu hari. Yang mengakibatkan, ia jarang belajar dan jarang membantu orang Tua.⁸ Menurut Rosalina Patola selaku orang tua dari Charlie, mengatakan bahwa Charlie lebih sering menggunakan *Gadget* pada Malam hari dan sore hari dengan waktu selama 120-180 menit, yang mengakibatkan ia jarang tidur tepat waktu dan jarang belajar.⁹ Menurut Ibu Suarni Tadan selaku orang tua dari Filia, mengatakan bahwa Filia sangat sering menggunakan *gadget* saat sepulang sekolah, sore hari, malam hari dan saat sekitar jam 03 subuh dengan waktu 60-180 menit dalam satu hari dengan mengurung diri dalam kamar dan jarang berinteraksi dengan orang tua dan jarang melaksanakan tugasnya dengan membantu orang tua bekerja.¹⁰

Untuk menyikapi masalah ini maka dibutuhkan Pendidikan Kristiani dalam keluarga yang harus memenuhi tanggungjawabnya sebagai pendidik yang pertama dalam keluarga untuk mendidik anak – anak. Orang tua sangat penting dalam memberikan control dan penggunaan *Gadget* pada anak.¹¹ Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis hendak menganalisis masalah penggunaan *Gadget* yang berlebihan pada anak tersebut dilembang Randanan, orang tua sangat berperan penting dalam perkembangan anak, baik itu di zaman sekarang bahkan yang akan datang, pada khususnya di Era

⁸ Wawancara dengan Ibu Mery, 11 November 2023

⁹ Wawancara dengan Ibu Rosa, 13 November 2023

¹⁰ Wawancara dengan Ibu Suarni, 13 November 2023

¹¹ Darianti T. T, "Strategi Pendidikan Agama Kristen dalam membentuk Karakter remaja Usia 12-15 Tahun Di Era 4.0.," *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 2021, 203.

digital yang penuh dengan tantangan yang tidak bisa kita hindari. Dalam keluarga, Orang tua adalah pendidik utama, adalah orang pertama yang mengajar anak dan harus mengajar anak-anak tentang selak beluk media. Kehadirang orang tua dan lingkungan sekitar dapat mendukung karakter yang positif yang dimana di Era digital ini yang perkembangannya semakin cepat. Jika orang tua tidak bisa mengontrol penggunaan *Gadget* anak maka akan sangat berpengaruh pada karakter remaja. Oleh sebab itu tugas orang tua ialah selalu mengontrol dan mengawasi anak agar tidak mudah terjerumus dalam pengaruh besar media sosial yang membuat perubahan karakter pada anak remaja.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penulisan skripsi ini ialah bagaimana Pendidikan Kristiani dalam keluarga menurut Horace Busnell upaya mengatasi penggunaan *Gadget* yang berlebihan pada anak di Lembang Randanan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan dilapangan saat observasi dan wawancara maka yang menjadi rumusan masalah penulisan ini ialah: bagaimana Pendidikan Kristiani dalam keluarga menurut Horace Busnell sebagai upaya mengatasi penggunaan *Gadget* yang berlebihan pada anak di Lembang Randanan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui Pendidikan Kristiani dalam keluarga menurut Horace Busnell sebagai upaya mengatasi penggunaan *Gadget* yang berlebihan pada anak di Lembang Randanan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan sunghangsih bagi Program Studi Pendidikan Kristiani sebagai tambahan materi mata kuliah Pendidikan Karakter, dan Pendidikan Kristiani Anak dan Remaja.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

a. Peneliti

Karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk pengembangan pengetahuan dalam melaksanakan Pendidikan Kristiani baik disekolah dan kalangan masyarakat.

b. Masyarakat lembang Randanan

Melalui karya ilmiah ini dapat menjadi materi atau bahan untuk melaksanakan Pendidikan dalam keluarga kepada Remaja yang penggunaan *Gadget*nya berlebihan. Melalui karya ilmiah ini dapat menjadi pedoman untuk mengontrol anak dalam penggunaan *Gadget*, dan dapat menjadi materi dalam sosialisasi pada lokasi penelitian.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan proposal skripsi ini terdiri dari empat bab yaitu :

BAB I Pendahuluan yang memuat : Latar Belakang Masalah, Fokus Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Mamfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan teori yang memuat tentang : Pendidikan Kristiani dalam keluarga yaitu definisi Pendidikan Kristiani menurut Horace Busnell, tujuan Pendidikan Kristiani menurut Horace Busnell, Tugas utama pendidikan kristiani, Kurikulum Anak dalam pendidikan Kristiani. Kedua Keluarga yang memuat tentang definisi keluarga , kedua penggunaan *Gadget* dikalangan anak yang memuat tentang Definisi *Gadget* dan definisi Remaja. Ketiga prinsip – prinsip dasar dalam mengatasi pengguaan *Gadget* yang berlebihan pada anak

BAB III Metode Penelitian yang memuat tentang : Jenis Metode Penelitian, gambaran umum lokasi penelitian, waktu dan tempat penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, nerasumber/informan. Teknik analisis data, pengujian keabsahan data, dan jadwal penelitian.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan yang memuat tentang : pertama

hasil Penelitian dan kedua analisis

BAB V Kesimpulan dan Saran.