



## Strategi Pendampingan Remaja Kristen terhadap Penggunaan Gadget di Era Society 5.0

Yuni Sartika<sup>1</sup>, Kariani Giawa<sup>2✉</sup>

Sekolah Tinggi Agama Kristen Terpadu Pesat Salatiga  
karianigiawa29@gmail.com

### Article History

Submitted:  
22 Agustus 2024  
Accepted:  
15 April 2025  
Published:  
April 2025

#### Keywords:

Construction Strategy,  
Christian Teenagers,  
Gadget, Society 5.0

#### Kata-kata kunci:

Strategi Pembinaan,  
Remaja Kristen,  
Gadget, Society 5.0

### Abstract

*The purpose of this study is to examine the mentoring strategies for Christian adolescents in relation to gadget use in the Society 5.0 era, as well as to describe the challenges encountered in implementing these discipleship strategies. Utilizing a qualitative method with instruments such as observation, interviews, and documentation, the study involved Christian adolescents as participants. The findings reveal that mentors conducted discipleship using sermon-based methods and carried out monthly evaluations. However, Christian adolescents were still unable to use gadgets effectively, as evidenced by their tendency to play games during worship services and their lack of attention to the Word of God. These findings indicate that the current discipleship strategies are not yet optimal. Based on these results, a new strategy is recommended for guiding Christian adolescents in their use of gadgets in the Society 5.0 era.*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi pendampingan remaja Kristen terhadap penggunaan gadget di era society 5.0, serta mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam penerapan strategi pembinaan tersebut. Melalui metode kualitatif dengan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian melibatkan Remaja Kristen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembina melakukan pembinaan terhadap remaja menggunakan metode khotbah, dan melakukan evaluasi setiap bulan meskipun remaja Kristen masih belum mampu memanfaatkan *gadget* dengan efektif, terutama terlihat dari kecenderungan remaja untuk bermain *game* saat ibadah dan kurangnya perhatian pada firman Tuhan. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembinaan yang diterapkan masih belum optimal. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan strategi baru dalam membimbing remaja Kristen dalam penggunaan *gadget* di era Society 5.0.

## PENDAHULUAN

Teknologi berkembang begitu cepat dan transformasi yang terus maju sudah membawa dunia ke dalam era baru yang dimaksud dengan *era society 5.0*. Era *Society 5.0* adalah suatu rancangan yang sudah lama dinantikan oleh masyarakat Jepang. Memiliki perbedaan dengan era 4.0 dimana lebih menekankan pada digitalisasi, sebab era *Society 5.0* konsepnya adalah bagaimana memanusiaikan manusia dengan teknologi (Haqqi, 2019, p. 180). Fokus era *Society 5.0* ini lebih kepada peningkatan kualitas hidup jauh lebih efisien serta menemukan sasaran yang tepat dan inovasi baru. Bila dibandingkan dengan fokus era Industri 4.0 dimana lebih kepada proses produksi upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintegrasikan dunia *online*, pekerjaan manusia dialihkan ke teknologi. Konsep *society 5.0* menjadikan masyarakat sebagai sumber inovasi yang dapat menyelesaikan berbagai situasi dan permasalahan sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Usmaedi, 2021).

Berkembangnya teknologi kehidupan di era *society 5.0* dapat memudahkan setiap orang untuk mengerjakan aktivitas sehari-hari. Saat ini, diantaranya adalah *gadget* yang semakin banyak digunakan oleh semua kalangan, baik dari tua hingga muda. (Mayori & Muanah, 2022) Pengguna *gadget* di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya, ditandai dengan peningkatan jumlah pengguna *gadget* dari tahun 2017 hingga 2020, dimana pada tahun 2017 pengguna *gadget* di Indonesia sebanyak 117,61 juta pengguna, dan pada tahun 2020 jumlahnya meningkat secara eksponensial menjadi 183,68 juta, bahkan diproyeksikan pada tahun 2026 dimana pengguna *smartphone* di Indonesia akan berjumlah 238,79 juta pengguna (Bambang N.Prastowo, 2022, hal. 12).

Kehadiran *gadget* sudah diterima dengan baik karena diyakini mempunyai dampak yang sangat positif. Pengguna *gadget* tidak hanya kalangan pekerjaan saja namun saat ini hampir semua orang menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, tidak hanya digunakan oleh para profesional dan orang tua saja, namun saat ini remaja sudah menggunakan *gadget* bahkan lebih mahir menggunakannya dibandingkan orang tua (Nelyahardi Gutji, 2021). Fenomena yang muncul sekarang di remaja Kristen adalah kebanyakan remaja sudah memiliki *gadget* dan menghabiskan waktu di dalamnya kurang lebih empat jam dalam sehari dengan *gadget*. Peran *gadget* sudah menjadi bagian dari kehidupan remaja, seperti ruang lingkup pendidikan, baik secara akademis maupun sebagai bahan obrolan para remaja. Remaja biasanya menggunakan *gadget* untuk mengatasi kesepian yang dialami akibat kurangnya komunikasi langsung dengan orang lain (Ezrananta, 2016 hal 67).

Selain memberikan dampak positif penggunaan *gadget* juga mempengaruhi perilaku sosial remaja. Remaja akan sulit berinteraksi sehingga sikap peduli terhadap orang lain akan menurun. Hal ini sesuai dengan penelitian menurut Sulistyorini ketika remaja terlalu lama menggunakan *gadget* maka dapat timbul sikap sosial baru yaitu ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial sekolahnya. Baik interaksi dengan teman atau guru, malas belajar dan dapat menimbulkan perilaku anarkis (tindakan yang dilakukan dengan sengaja yang menentang norma hukum). Seperti

berkelahi dengan teman-temannya. Karena perilaku sosial mempengaruhi prestasi siswa. Maka perilaku sosial mempengaruhi kinerja remaja Kristen.

Program pembinaan remaja yang berkualitas dapat membantu remaja Kristen mengidentifikasi kesenjangan dalam kegiatan *gadget* anak saat ini dan memberi langkah selanjutnya yang berharga untuk membangun program yang lebih baik. Alkitab penuh dengan contoh dimana Tuhan menggunakan individu-individu muda untuk melaksanakan pekerjaan-Nya. Remaja membutuhkan orang-orang Kristen yang dewasa dalam kehidupannya untuk berkarya secara teratur. Penting untuk mengidentifikasi potensi remaja dan membantunya menggunakan *gadget* dengan baik dan benar. Sehingga strategi pembinaan dalam bentuk keteladanan yang baik akan menghasilkan remaja Kristen yang dapat memanfaatkan *gadget* dengan baik di era *society 5.0* (Lumi, D, & Ledoh, 2021 hal 89).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana strategi pembinaan remaja Kristen dalam pemanfaatan *gadget* pada era *society 5.0*. Tujuannya adalah untuk menolong para remaja Kristen lebih bijak dalam penggunaan *gadget* dan memberikan orang tua saran dalam mengingat tanggungjawabnya sebagai orang Kristen dalam mendidik orang muda.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Menurut ungkapan Erwin Widiasworo mengutip tulisan Miles and Huberman berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang dapat dikerjakan dalam kondisi secara alamiah, dimana penelitian ini menekankan untuk aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah yang diteliti. Erwin Widiasworo, Mahir Penelitian Pendidikan Modern (Yogyakarta, Araska: Atma Sasmita, 2018 Hal.33). Metode ini juga dapat dipertanggungjawabkan secara alamiah selain mengungkapkan berbagai keunikan dari individu, ataupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari. metode ini juga menggunakan Teknik Analisa mendalam dengan mengkaji masalah secara kasus per kasus (Widiasworo, 2018, hal 33). Adapun instrumen dalam penelitian ini dengan pendekatan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi merupakan pengamatan atau pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap gejala yang terlihat pada objek penelitian (Surjarweni, 2014). Sugiyono menyatakan bahwa observasi adalah suatu pengamatan dan pencatatan yang secara sistematis terhadap gejala yang terlihat pada objek yang diteliti di lapangan (Surjarweni, 2014, hal 77). Observasi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan segala informasi dari peristiwa yang diamati secara langsung dilapangan yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan yang cermat dan sistematis terhadap objek, fenomena, atau perilaku remaja untuk mendapat data yang dan informasi yang valid dan objektif.

## **PEMBAHASAN**

### ***Strategi Pembinaan Remaja Kristen***

Kata strategi berasal dari kata *Strategos* dalam Bahasa Yunani adalah gabungan dari *Stratos* atau tentara dan *ego* atau pemimpin. Suatu strategi mempunyai fondasi atau skema untuk

mencapai target yang dituju. Jadi pada dasarnya strategi adalah alat untuk mencapai tujuan. Strategi ialah suatu seni menggunakan kecakapan dan sumber daya suatu organisasi untuk mencapai suatu sasarannya melalui hubungannya yang efektif dengan lingkungan dalam kondisi yang paling menguntungkan (S, 2019, hal 12). Strategi dalam Bahasa Yunani adalah “*strategia*” yang memiliki arti ilmu perang atau panglima perang. Menurut Iskandarwassid & Sunendar menyatakan strategi sebagai keterampilan untuk mengatur suatu kejadian atau peristiwa (Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, 2015, hal. 3–4). Sementara MacDonald mengutip pendapat Iskandarwassid mendefinisikan strategi sebagai “*The art of carrying out a plan skillfully*” yaitu strategi adalah suatu seni untuk melaksanakan sesuatu secara baik dan terampil (Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, 2015, hal.17). Menurut pendapat ini mendefinisikan strategi pembinaan adalah rencana tindakan atau rangkaian kegiatan dalam penggunaan metode yang dimanfaatkan dari berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. (Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, 2015, hal.18-19) Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan suatu usaha yang dirancang dan direncanakan dengan tujuan untuk memperoleh hasil atau *goals* yang diinginkan.

Pembinaan berasal dari kata bina, dari kata imbuhan *pe-an*, berarti pembinaan adalah suatu usaha, tindakan, atau kegiatan yang dilakukan secara efisien dan efektif untuk mendapatkan hasil yang lebih baik (Buana Sari dan Santi Eka Ambayani, 2021, hal 30–35). Menurut pendapat Poerwadarmita mendefinisikan pembinaan yaitu suatu usaha, atau tindakan dan kegiatan yang dilakukan secara berdaya guna berhasil untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Mitha Thoha menyatakan pembinaan adalah suatu tindakan, proses, hasil, atau pernyataan yang lebih baik. Sedangkan Hendiyat Soetopo dan Westy Soetopo mengemukakan pembinaan merupakan petunjuk suatu kegiatan untuk mempertahankan dan menyempurnakan apa yang telah ada. Alwi juga mengemukakan pembinaan merupakan usaha, tindakan dan kegiatan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat diambil kesimpulan yaitu pembinaan adalah suatu usaha, tindakan, proses, dari suatu kegiatan yang dilakukan secara berdaya guna, untuk memperoleh hasil atau pernyataan yang lebih baik.

Maolani menyatakan pembinaan adalah upaya pendidikan formal ataupun nonformal yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab untuk memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar-dasar kepribadian remaja secara seimbang, utuh, selaras (B.Simajuntak.I.L Pasaribu, 1990, hal 84). Berdasarkan Amsal 22:6 maka menerapkan strategi pembinaan pada remaja Kristen menjadi perhatian penting pada era *society* 5.0 dalam pemanfaatan *gadget*. Jadi pembinaan adalah proses atau cara membina dan penyempurnaan, usaha tindakan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Pembinaan pada dasarnya adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah, dan teratur secara bertanggung jawab agar mencapai tujuan yang diinginkan. Secara umum pembinaan dapat diartikan sebagai usaha dalam memberi pengarahan atau bimbingan yang baik untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kata pembinaan juga berasal dari Bahasa Arab yaitu “*bana*” yang mempunyai arti membina, membangun, mendirikan dan mengembangkan kepribadian sesuai dengan kepribadian dan keterampilan. Maolani menyatakan pembinaan yaitu merupakan suatu

usaha pendidikan formal maupun nonformal yang dilaksanakan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab untuk memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar-dasar kepribadian remaja secara seimbang, utuh, selaras (B.Simajuntak.I.L Pasaribu, 1990, hal 84). Berdasarkan Amsal 22:6 maka menerapkan strategi pembinaan pada remaja Kristen menjadi perhatian penting pada era *society* 5.0 dalam pemanfaatan *gadget*. Jadi strategi pembinaan merupakan kerangka yang dibuat untuk melakukan suatu kegiatan pembinaan bertujuan untuk membentuk karakter atau akal budi langkah untuk mengerjakannya yaitu menggunakan metode pembinaan ataupun kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan itu sendiri. Ahmad Kosasih berpendapat bahwa strategi pembinaan yang dilakukan dalam pembinaan akhlak ataupun karakter dengan menerapkan pendidikan secara langsung ialah teladan, anjuran, latihan, kompetensi, dan pembiasaan, yang tidak langsung ialah larangan, pengawasan, hukuman (Saskia Nabila, 2021).

### ***Pertumbuhan Spiritual/ Rohani Remaja***

Selalu ada kesulitan ketika Pembina remaja menjelaskan spiritualitas remaja. (Suprihatin & Simorangkir, 2023, hal 33) Karena banyak teori yang berusaha menjelaskan spiritualitas remaja namun masih tetap membingungkan. Memahami spiritualitas remaja tidak lepas dari perkembangan fisik dan emosi remaja yang sedang masa transisi. Sebenarnya remaja sudah memiliki iman sejak usia dini, tetapi dalam usia remaja iman itu hendak dikembangkan agar menjadi lebih dewasa, masalahnya kini bagaimana Pembina dapat mengukur iman seorang remaja dan apa yang harus dilakukan, beberapa masalah spiritual remaja sebagai berikut (Farida, n.d., hal. 120).

### ***Masalah Relasi Remaja dengan Tuhan***

Beberapa remaja mengatakan bahwa hubungan relasi dirinya dengan Tuhan kurang baik, karena lebih mengutamakan gadget daripada mengambil waktu untuk bersekutu dengan Tuhan, saat membaca Alkitab dan berdoa remaja tidak fokus serta mengantuk, Ketika mendengarkan ungkapan remaja tentang Tuhan, Pembina dapat melihat kualitas relasinya dengan Tuhan apa yang dikatakan remaja tentang Tuhan, bagaimana perasaannya terhadap Tuhan, dan Tuhan itu berperan sebagai apa dalam hidupnya. Hal itu terlihat ketika remaja mengikuti kegiatan ibadah di gereja beberapa masih fokus dengan gadget. Namun sebagian besar remaja mengatakan ketika fokus dengan Tuhan kehidupannya mengalami perubahan dengan baik.

### ***Masalah Perkembangan Diri Remaja***

Tantangan spiritual kedua adalah ketika Pembina berupaya keras mendampingi dalam mencapai prestasi maksimal remaja, mengukur keberhasilan dengan menghitung berapa kali berdoa kepada Tuhan dan membaca Alkitab (Farida, n.d.,hal 125). Namun seringkali remaja mengabaikan hal tersebut karena dengan adanya perkembangan *gadget* membuat remaja malas untuk membaca Alkitab dan hal tersebut sangat memengaruhi perkembangan spiritual remaja

untuk lebih dekat kepada Tuhan. Kedekatan dengan Tuhan mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan remaja. Oleh sebab itu, untuk melayani remaja, diperlukan para pendidik/ Pembina Kristen yang memberikan perhatian terhadap beberapa hal sebagai berikut ini: (Farida, n.d., hal 127), Keraguan dan ketidakpercayaan, Masalah menyatakan iman di tengah-tengah dunia, Kegagalan dan penyerahan diri, Idealisme remaja, Pentingnya panutan, Kemajuan kehidupan rohani remaja Kristen tidak terlepas oleh pembinaan kepribadian secara keseluruhan. Sebab kehidupan spiritual remaja Kristen merupakan bagian dari kehidupan pembinaan dalam sikap, atau tindakan seseorang untuk membawa hidupnya kearah yang lebih baik.

### ***Jenis-Jenis Gadget***

Menurut Sunarto *gadget* merupakan media modern yang dapat diartikan sebagai suatu benda/alat yang sangat penting, yang dapat digunakan untuk segala bidang kehidupan Seperti halnya alat elektronik *gadget* lainnya, *gadget* dapat digunakan secara positif maupun negatif, banyaknya dikalangan anak merupakan indikasi kemewahan yang spesifik, banyaknya anak yang ditinggal oleh orang tuanya karena kesibukan orang tua dan orang tua yang lupa akan kehidupan masa depan. dari anak-anaknya(Sunarto, 2016, p. 47). *Gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* menyediakan berbagai fasilitas seperti media komunikasi, berita, dapat mengakses ilmu pengetahuan, tidak hanya itu *gadget* menyediakan game dan youtube. Dengan adanya fasilitas ini dapat menarik perhatian orang tua, remaja dan anak-anak. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *gadget* merupakan perangkat elektronik yang mempunyai fitur dan aplikasi terkini yang dapat membantu mempermudah kehidupan manusia.

Ada banyak sekali jenis *gadget* yang akhir-akhir ini digunakan oleh para pelajar. Alat yang paling populer adalah ponsel pintar, komputer, laptop, *tablet*, pemutar mp3, dan kamera digital. Setiap jenis *gadget* tentunya mempunyai persamaan dan perbedaan ciri khasnya. Yaitu *Smartphone* Saat ini, *smartphone* atau yang juga dikenal dengan sebutan telepon seluler (ponsel) menjadi *gadget* yang paling digemari. Selanjutnya terjadi perkembangan dan evolusi pada telepon seluler dasar, yang menghasilkan telepon pintar dan gagasan inilah yang menjadi alasan mengapa orang mulai menyebutnya sebagai '*smartphone*' Oleh karena itu, dalam hal ini *smartphone* lebih canggih dibandingkan dengan ponsel. Menurut Litchfield, *smartphone* adalah telepon seluler modern yang memberikan kemampuan komputasi dan konektivitas lebih maju dibandingkan telepon seluler dasar. Ponsel cerdas memiliki sistem operasi untuk menjalankan perangkat lunak dan mengunduh banyak aplikasi.

Biasanya fitur-fitur *smartphone* akan lebih berguna jika terhubung dengan internet. Becher, Freiling, Hoffmann, Holz, Uellenbeck, dan Wolf mendefinisikan *smartphone* sebagai perangkat yang berisi kartu pintar sebagai koneksi jaringan seluler. Senada dengan Becher dkk, Litchfield menyatakan bahwa *smartphone* merupakan sistem operasi terbuka yang berjalan secara permanen dan terhubung dengan internet, Laptop telah menjadi salah satu alat favorit di dunia pendidikan tinggi. Laptop dianggap sebagai alat standar yang digunakan oleh sebagian besar mahasiswa. Pada dasarnya laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer. Dari segi bentuk, laptop bahkan lebih kecil dari komputer dan laptop dapat dilipat serta mudah dibawa-bawa. Menurut Naik, laptop

adalah komputer portabel yang dijalankan dengan baterai dan memiliki kinerja yang sama baiknya dengan komputer pribadi, Personal Komputer pribadi atau disebut juga komputer desktop sudah tercipta sebelum adanya laptop.

Secara fisik, personal computer lebih besar dari laptop, namun fungsi utamanya sama. Berdasarkan Barata dan Cain “komputer adalah mesin yang dapat diprogram yang dapat menerima dan menyimpan informasi serta mengubah atau memprosesnya” Selain itu, Rouse mendefinisikan bahwa komputer pribadi adalah komputer mikro yang dibuat untuk satu orang. Oleh karena itu, komputer pribadi adalah komputer mikro yang menjalankan mesin yang dapat diprogram untuk mengubah atau memproses informasi, dan dikembangkan untuk satu orang, Tablet Salah satu gadget familiar yang banyak digunakan oleh para pelajar sebagai alat belajar adalah tablet. Tablet hampir memiliki fungsi yang sama dengan smartphone dan laptop. Tapi, tablet lebih besar dari *smartphone* dan lebih sederhana dari laptop. Tablet dapat didefinisikan sebagai jenis komputer laptop atau *notebook* yang dilengkapi layar LCD, pengguna dapat mengoperasikannya menggunakan pena. Namun seiring berkembangnya teknologi, saat ini gadget lebih banyak menggunakan layar sentuh dibandingkan pena. Parsons dan Oja (sebagaimana dikutip dalam Huber,) mendefinisikan bahwa “tablet sebagai perangkat komputasi portabel yang dilengkapi layar peka sentuhan yang dapat digunakan sebagai papan tulis atau gambar”.

Pernyataan di atas juga didukung oleh Chen yang menyimpulkan bahwa tablet memiliki layar sentuh berukuran besar agar pengguna lebih nyaman dalam mengoperasikan aplikasi. *Gadget* juga dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi anak remaja jika tidak dimanfaatkan dengan baik, adapun dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari *gadget* sebagai berikut; seperti remaja cenderung menjadi pribadi yang tidak tertip, bisa menyebabkan gangguan otak, kesehatan mata terganggu, gangguan tidur menjadi tidak teratur, lebih suka menyendiri, perilaku kesehatan, bahkan ancaman *cyberbullyng*(Derry Iswiharmanjaya & Beranda Agency, 2002). Berdasarkan dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* terhadap anak remaja maka pembinaan sangat diperlukan agar remaja lebih bijak dan taat memanfaatkan *gadget*.

### ***Era Society 5.0***

Teknis dari era 4.0 awal sekali diperkenalkan oleh professor Klaus Schwab yang adalah seorang ekonom terkenal yang berasal dari Jerman di dalam bukunya yang berjudul *the fourth industry revolution* pada tahun 2016. Dimana era 4.0 dikenal dengan sebutan era *information society* dimana manusia akan lebih lancar mendapatkan informasi lewat saluran jaringan internet, seperti komputer, laptop, dan *smartphone* atau *gadget* yang diciptakan sebagai pembantu manusia(Suheman, 2020). Kemudian muncul istilah *Society 5.0* yang merupakan suatu ide yang telah lama diharapkan oleh masyarakat Jepang(Suheman, 2020, p. 14). *Society 5.0* lebih menekankan dan fokus untuk menaikkan kualitas hidup yang lebih berkembang dan menemukan setiap sasaran inovasi baru dibandingkan era Industri 4.0 yang lebih fokus pada proses produksi yang merupakan suatu perubahan menuju modifikasi dengan mengintegrasikan dunia online, dimana manusia pekerjaan dialihkan ke teknologi(Suheman, 2020, p. 16). Pendidikan di era *society 5.0* meminta setiap pribadi agar lebih kreatif, inovatif, produktif, adaptif dan juga

kompetitif. Selanjutnya pada abad 21 ini pendidikan tentang kecekatan hidup atau yang dikenal dengan 4C sangat dibutuhkan. Yang dimaksud dengan 4C disini adalah Kreativitas, Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi. Konsep era *society 5.0* atau yang dikenal dengan *super-smart society*, era ini dibentuk sedemikian rupa untuk menjadikan manusia sebagai fokus utama (*human centered*) dan teknologi itu sendiri sebagai pegangan (Hani Subakti, Niimmasubhani, I Putu Yoga Laksana, 2022, p. 19). Konsep *society 5.0* dibuat atau memiliki tujuan yaitu manusia dapat memecahkan permasalahan sosial dengan dukungan perpaduan ruang fisik dan virtual dimana manusia dapat dengan mudah mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya. Sesuai dengan penjelasan diatas bahwa Manusia sebagai fokus utama di era *society 5.0* harus mampu menumbuhkembangkan kemampuannya melalui Pendidikan. *Society 5.0* muncul setelah kita melalui *revolusi industri 4.0* yang dinilai berpotensi menurunkan peran manusia itu sendiri. Dalam *Society 5.0*, manusia menjadi pusat namun tetap berbasis teknologi. *Society 5.0* memerlukan terobosan-terobosan yang dipatenkan dalam upaya menghadapi tantangan yang akan ditimbulkan oleh *society 5.0*. Di era *society 5.0*, sekolah dan tenaga pengajar tentunya akan mempunyai peran yang sangat penting. Dimana pada era ini kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu sumber yaitu buku. Namun tenaga pengajar harus siap dan terbuka menerima informasi dari berbagai sumber lain. Contohnya adalah internet atau media sosial. Meski begitu, tenaga pengajar harus mampu memilah informasi yang diperoleh dari internet atau media sosial. Hal ini harus dilakukan mengingat banyak sekali berita bohong atau hoax yang tersebar di media.

Pada Era *society 5.0* dimana manusia akan menjadi objek utama (*human centered society*) dalam memajukan ilmu dan teknologi. Bukan objek yang terancam seperti pada Revolusi Industri 4.0. Konsep “Masyarakat 5.0 atau *Society 5.0*” ini menjadikan manusia sebagai pusat pengendali teknologi. Dan manusia akan berperan lebih besar dengan men-transformasi *big data* dan teknologi bagi kemanusiaan supaya mencapai kehidupan yang lebih baik. *Society 5.0* ini merupakan sebuah cetak biru dan skema masa depan yang mendobrak negara-negara selain negara Jepang akan Revolusi Industri 4.0. banyak pekerjaan yang akan hilang karena otomatisasi, digitalisasi dan kapitalisme untuk mewujudkan efektivitas dan efisiensi industrialisasi, sehingga kehadiran *Society 5.0* ini menjadi pandangan baru yang *humanistis* (Suheman, 2020, p. 28). Menurut Tech Crunch mengemukakan masyarakat 5.0 mengacu pada enam pilar utama yang meliputi yaitu infrastruktur, teknologi keuangan, perawatan kesehatan, logistik, dan AI. Dimana Teknologi dan inovasi perlu digunakan untuk membantu dan memajukan masyarakat, bukan untuk menggantikan kewajiban manusia. Tatkala itu, menurut gagasan Charle A Beard mengatakan bahwa revolusi industri sebenarnya fokus pada material (membuat sesuatu) dan pada manusia (sosial) (Santoso, 2020, p. 49). Berdasarkan pendapat diatas *society 5.0* dimanfaatkan hanya untuk membantu memajukan masyarakat dalam berkarya dan membuat sesuatu tetapi tidak menggantikan peran manusia itu sendiri. Berdasarkan penjelasan yang di kutip di atas, tentunya para pembina perlu menyiapkan anak remaja matang secara mental dan keterampilan untuk menghadapi era *society 5.0* yaitu sebagai berikut, Keterampilan digital, (manusia dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengikuti kemajuan teknologi), Pemahaman teknologi dan inovasi (memiliki pemikiran yang terbuka dan pemahaman tren teknologi baru), Pendidikan yang relevan (dibutuhkan wawasan yang

luas termasuk akses informasi), Sikap adaptif (bisa berpikir kreatif, memecahkan masalah hingga *team work*, dan memiliki kemauan untuk mengembangkan keterampilan baru), Kesiapan mental (kesiapan mental hal yang sangat penting dimana kita harus mampu mengelola emosi, mengatasi stress, dan menjaga kondisi fisik yang paling utama).

## HASIL

Pembina sebagai teladan, pemberi pelatihan, pemberi anjuran/saran, kompetensi, dan pembiasaan memiliki peran yang sangat penting menjadikan remaja yang bijak dalam memanfaatkan *gadget* dengan baik. Pembina memberi teladan dalam bentuk ketika ibadah pembina berusaha untuk tidak menggunakan *Handphone* untuk membaca atau Berkhotbah, namun menggunakan Alkitab cetak, pembina juga sebagai pemberi latihan dalam memanfaatkan *gadget* dalam bentuk pembina mengajarkan remaja untuk mengambil foto-foto *igro* yang bagus, dan juga belajar pelatihan penginjilan melalui *gadget* (via *whatsapp*, telpon atau *video call*). Sebagai pemberi anjuran pembina dapat memberikan saran yang baik terhadap remaja dalam memanfaatkan *gadget* seperti memanfaatkan *gadget* mencari informasi yang baik, atau renungan-renungan Firman Tuhan sehingga remaja tidak hanya menggunakan *gadget* untuk bermain game dan melakukan hal-hal yang kurang baik. Remaja yang memiliki kesadaran yang baik dalam memanfaatkan *gadget* dengan baik dapat melihat teladan yang diberikan oleh pembina sehingga kedepannya remaja memanfaatkan *gadget* dengan bijaksana. Dengan adanya pembinaan yang diberikan di remaja Kristen dalam memanfaatkan *gadget* semakin menjadi lebih baik, remaja mulai menggunakan gadget untuk hal-hal yang baik, mulai memiliki pemikiran yang luas tentang *gadget*, bahwa mereka dapat melakukan suatu perubahan melalui *gadget*. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa pembina masih kurang dalam memberikan pembinaan yang tepat kepada remaja Kristen Karena pembina sendiri belum begitu memahami tentang strategi pembinaan yang baik.

## KESIMPULAN

Beberapa orang tua mengatakan remaja tersebut tidak tertib saat menggunakan *gadget*, sulit diajak berbicara karena lebih asik bermain *gadget* (*game online*). Ketika diajak berbicara anak hanya sibuk dan tidak memberi respon yang baik. Akibat dari hal tersebut orang tua sering emosi bahkan marah sendiri ketika mengajar anak. Remaja di gereja juga kurang mendapatkan pembinaan yang baik. Kegiatan ibadah hanya menonton, dan membosankan. Pembinaan terhadap remaja Kristen menunjukkan bahwa meskipun ada upaya yang baik dalam memberikan teladan dan anjuran kepada remaja, namun masih terdapat kekurangan dalam memberikan pelatihan yang tepat mengenai pemanfaatan *gadget*. Meskipun ada sebagian remaja kristen telah menunjukkan kemajuan dalam memanfaatkan *gadget* secara bijaksana, masih ada yang mengalami kendala dalam mendengarkan nasehat pembina. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih efektif dalam membina remaja agar remaja dapat mengoptimalkan pemanfaatan *gadget* sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, sejalan dengan era *society* 5.0 dan ajaran yang terdapat dalam Amsal 22:6. Dalam hal memberikan himbauan kepada Pembina remaja Kristen, pendeta atau gembala

gereja supaya lebih memperhatikan dan melihat kebutuhan setiap remaja Kristen, sebab setiap remaja Kristen memiliki perbedaan dalam kebutuhan. Untuk itu yang perlu diperhatikan dalam penyusunan atau menerapkan strategi pembinaan yang tepat dalam memanfaatkan *gadget* dengan lebih bijak dan sebagai Pembina harus mampu menguasai setiap strategi yang akan diterapkan kepada remaja yang dibina.

## DAFTAR PUSTAKA

- B.Simajuntak.I.L Pasaribu. (1990). *membina dan mengembangkan generasi muda*. Tarsito.
- Bambang N.Prastowo. (2022). *Informatika sosial, Mengendalikan Teknologi untuk Tatanan Masyarakat yang Lebih Baik*. Bhuana Ilmu Populer.
- Buana Sari dan Santi Eka Ambayani. (2021). *Pembinaan Akhlak Pada Anak Remaja*. Nonpedia.
- Derry Iswiharmanjaya & Beranda Agency. (2002). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*.
- Ezrananta, & A. D. (2016). *Hubungan Antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga. 2016*. <https://doi.org/https://repository.uksw.edu/handle/123456789/10170>
- Farida, L. H. (n.d.). Pengaruh Pengajaran dan Persekutuan Terhadap Tingkat Pertumbuhan Rohani Anak dan Remaja. *Jurnal Teologi Dan Pelayanan Kristus, No 1*, 120.
- Hani Subakti, Niimmasubhani,I Putu Yoga Laksana, dkk. (2022). *EVALUASI PADA PEMBELAJARAN ERA SOCIETY 5.0*. CV MEDIA SAINS INDONESIA.
- Haqqi, H. & H. W. (2019). *Revolusi Industri 4.0 di tengah 5.0*.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. (2015). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Lumi, D, & Ledoh, P. (2021). Strategi Pembinaan Remaja Kristen Dalam Pemanfaatan Gadget Menyongsong Era Society 5.0 Di Jemaat GMIM Imanuel Tokin. *Pendidikan Agama Kristen, Vol.2 No.1*, 69–94. <https://doi.org/http://doi.org/10.51667/djpk.v2i1.571>
- Mayori, Y. R., & Muanah, B. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Persepektif Ruang Lingkup Sosiologi. *Cendekia, 16(2)*, 9–18.
- Nelyahardi Gutji, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sman 2 Muaro Jambi. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sman 2 Muaro Jambi, 12(1)*, 187–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2181>
- S, B. (2019). *strategi manajemen sekolah. 2, 2*.
- Santoso, K. (2020). *Pendidikan untuk menyambut masyarakat 5.0*.
- Saskia Nabila, A. K. (2021). startegi pembinaan akhlak siswa di madrasah tsanawiyah negeri. *Pendidikan Islam, 1 nomer 4*, 543–544.
- Suherman, dan M. (2020). *Industry 4.0 VS Society 5.0*. CV Pena Persada.
- Sunarto, S. K. (2016). *Information and communication technology*. Grasindo.
- Suprihatin, E., & Simorangkir, R. F. (2023). *Kepemimpinan Anak dan Remaja*. KBM Indonesia.
- Surjarweni, V. W. (2014). *metode penelitian* (Yogyakarta). PUSAKABARUPRESS.
- Usmaedi. (2021). Education Curriculum for Society 5.0 in The Next Decade. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi, 4(2)*, 63–79.

Widiasworo, E. (2018). *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*. ed, Atma Sasmita.