

## **STRATEGI GURU SEKOLAH MINGGU DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH MINGGU DI GEREJA KRISTEN SETIA INDONESIA (GKSI) ELSHADDAY BOJO**

**Wita marheni<sup>1</sup>, Malik Bambang<sup>2</sup>**

<sup>(1,2)</sup>Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta, Indonesia

**Email:** [witamarheni2004@gmail.com](mailto:witamarheni2004@gmail.com)

---

Diterima: 10-10-2025 Direvisi : 10-11-2025 Disetujui : 10-12-2025 Diterbitkan : 10-01-2026

---

### **Abstrak**

Gereja Kristen Setia Indonesia (GKSI) Ellshadai Bojo, di Sulawesi Barat, Kab. Mateng, Kec. Budong-Budong, khususnya Desa Bojo. Di sinilah kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini di selenggarakan. Berdasarkan pengamatan hasil dan survei yang dilakukan, kegiatan rohani khususnya anak-anak sekolah minggu GKSI Ellshadai Bojo masih belum ada yang terlaksana karena anak-anak lebih cenderung bermain game dan juga kurangnya orangtua atau guru untuk mengambil bagian dalam kehidupan rohani anak untuk pengawasan kecanduan gadget. Sebagai bentuk tanggung jawab dan kepedulian rohani yang lebih baik, mengerti kebenaran Firman Tuhan berdasarkan pengaplikasian melalui media, dan anak-anak menjadi generasi yang takut akan Tuhan serta berakhlak mulia. pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode observasi, survey, diskusi dan didukung oleh Jurnal yang ada. Adapun hasil yang diperoleh dari Upaya ini Adalah, anak-anak sekolah minggu GKSI Ellshadai Bojo sudah mulai mengontrol atau orang tua dapat mengatur waktu anak-anak dalam menggunakan gadget, sehingga kefokusannya dalam mengikuti ibadah sekolah minggu khususnya dalam mendengar cerita Firman Tuhan melalui guru langsung atau melalui media (laptop) perhatiannya Kembali lagi.

**Kata kunci :** strategi, kecanduan gadget, anak sekolah Minggu, sosialisasi orang Tua

**Abstrack**

Gereja Kristen Setia Indonesia (GKSI) Ellshadai Bojo is located in West Sulawesi, Mateng Regency, Budong-Budong District, specifically in Bojo Village. This is where the Community Service activities were conducted. Based on observations and surveys conducted, spiritual activities, especially for Sunday school children at GKSI Ellshadai Bojo, have not yet been implemented because the children tend to play games and there is a lack of parental or teacher involvement in the children's spiritual life for monitoring gadget addiction. As a form of greater spiritual responsibility and care, understanding the truth of God's Word through application via media, and ensuring children become a generation that fears God and has noble character. The implementation of this Community Service uses methods of observation, survey, discussion, and is supported by existing journals. The results obtained from these efforts are that Sunday school children at GKSI Ellshadai Bojo have begun to control or parents can regulate the children's time in using gadgets, thus refocusing on participating in Sunday school worship, especially in listening to God's Word stories directly from teachers or through media (laptops), and their attention has returned.

**Keywords:** strategy, gadget addiction, Sunday school children, parental socialization.

**Pendahuluan**

Guru sekolah Minggu mempunyai peran penting dalam Gereja sebagai figur pelayan untuk anak-anak. Pada dasarnya guru sekolah Minggu memiliki peran untuk membentuk karakter dan membangun spiritual muridnya. Menjadi guru sekolah Minggu bukan sekedar profesi belaka, melainkan pribadi yang di utus Tuhan untuk mendidik dan membekali anak-anak supaya dapat menjadi generasi-generasi yang takut akan Dia. Hadirnya era digital atau yang disebut sebagai era disrupsi telah membawa pengaruh yang begitu besar dalam kehidupan manusia, baik pengaruh negatif maupun dampak positif. Menurut Mauri, disrupsi merupakan pergeseran dan perubahan dari pola hidup yang primitif (kaku) menuju cara yang lebih modern, canggih, dan instan (Agus Mawarni Harefa, 2023).

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi yang telah berkembang saat ini tentunya memiliki banyak manfaat seperti gadget. Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat menggunakan gadget baik anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Sesuai dengan penelitian Anggraeni &

Hendrizal (2018) menyebutkan bahwa pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget. Dampak dari penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Berdasarkan penelitian Dian kurniawati pengaruh gadget terhadap prestasi siswa sebesar 56% Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya (Rani Febriyani, 2023).

Salah satu tempat untuk anak-anak mendapat didikan serta bimbingan selain dirumah dan disekolah formal adalah sekolah minggu, tempat untuk anak mendapat pengetahuan, pertumbuhan serta pengenalan yang nyata mengenai Tuhan Yesus Kristus yang merupakan Juru Selamat untuk umat manusia. Menurut Susanto, Sekolah Minggu adalah suatu kegiatan yang didedikasikan dengan tujuan untuk menarik dan membimbing generasi muda menuju Tuhan Yesus, sekaligus mengajar dan mengenalkan mereka dengan ajaran Alkitab. Oleh karena itu, pendirian Sekolah Minggu sangat penting bagi perkembangan karakter, iman, moralitas, dan nilai-nilai etika anak. Selain menanamkan agama, penting untuk mendidik generasi muda tentang konsekuensi ketidaktaatan dan potensi bahaya yang terkait dengan perilaku memberontak. Sekolah Minggu mempunyai tantangan yang cukup besar dalam menumbuhkan sifat-sifat karakter yang mungkin tidak dapat dikembangkan dalam lingkungan keluarga atau sekolah, berkaitan dengan keseimbangan. Tujuan utama Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Minggu adalah untuk menumbuhkan dalam diri anak-anak landasan iman, pengharapan, kasih, pengetahuan, pemahaman teologi, dan bimbingan Roh Kudus yang kuat. Selain itu, diharapkan anak-anak juga aktif menerapkan ajaran yang diterimanya di Sekolah Minggu dalam kehidupan sehari-hari (Mariska Theodora Kaensige, 2024).

Gadget dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan wawasan, tetapi memberi anak-anak perangkat tanpa pengawasan dapat berdampak negatif pada jiwa anak dan mengurangi kemampuan anak untuk belajar. Oleh karena itu, guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memotivasi anak dalam proses belajar mengajar, dan menggunakan gadget untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan prestasi anak usia dini (Wardah Ramadina, 2022).

Di lingkungan GKSI Elshaddai Bojo, tantangan kecanduan gadget pada anak sekolah Minggu di Bojo semakin menjadi isu krusial di era digital saat ini. Anak-anak, yang seharusnya fokus pada pembelajaran nilai-nilai spiritual, moral, dan komunitas melalui kegiatan sekolah Minggu, seringkali terganggu oleh ketergantungan pada gadget seperti ponsel pintar. Hal ini dapat menyebabkan penurunan konsentrasi selama sesi belajar, kurangnya interaksi sosial dengan teman sejawat, dan bahkan masalah kesehatan seperti gangguan tidur atau mata lelah. Di Bojo, di mana akses internet mungkin lebih mudah di pedesaan walaupun di pedesaan, kecanduan ini bisa mengurangi efektivitas sekolah Minggu sebagai sarana membangun karakter religius, karena anak-anak lebih memilih konten digital yang instan daripada diskusi mendalam tentang iman atau cerita agama.

Upaya untuk mengatasi tantangan ini perlu dilakukan secara holistik oleh orang tua, serta guru sekolah Minggu. Pertama, pendidikan kesadaran harus ditingkatkan melalui sosialisasi atau pembinaan bagi orang tua dan anak-anak, agar mereka memahami risiko kecanduan gadget, seperti dampak psikologis dan spiritualnya. Kedua, sekolah Minggu bisa menerapkan kebijakan seperti zona bebas gadget selama kegiatan, di mana anak-anak diminta menyimpan perangkat mereka dan diganti dengan aktivitas interaktif seperti bermain peran atau diskusi kelompok. Ketiga, pengembangan alternatif hiburan yang menarik, seperti permainan tradisional atau kegiatan alam di sekitar Bojo, dapat membantu mengalihkan minat anak-anak dari layar digital, sehingga memperkuat ikatan komunitas dan nilai-nilai agama.

Akhirnya, dalam jangka 2 bulan, upaya ini harus didukung oleh kolaborasi antara gereja, sekolah, guru sekolah Minggu, dan pemerintah daerah di Bojo untuk menciptakan lingkungan yang seimbang. Misalnya, program pembinaan melalui sosialisasi anti-kecanduan digital bisa diadaptasi secara lokal, dengan melibatkan hamba Tuhan dan guru sekolah Minggu sebagai role model. Dengan demikian, anak-anak sekolah Minggu tidak hanya terlindungi dari bahaya gadget, tetapi juga tumbuh dengan keseimbangan antara teknologi dan nilai-nilai spiritual.

## **Metode pelaksanaan**

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan di GKSI Elshaddai Bojo, yang berlokasi di Sulawesi Barat, Kab. Mamuju Tengah, Kec. Budong-Budong, Desa Bojo. Pelaksanaan yang dilakukan observasi dan survey lapangan secara langsung disertai dengan study kepustakaan.

Studi kepustakaan merupakan dalam konteks ini Adalah meneliti dan mengumpulkan berbagai referensi dari beberapa sumber seperti ; Alkitab, artikel dan hasil pemikiran beberapa para ahli yang memiliki implikasi yang kuat terhadap pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat yang sedang di lakukan.

Sebelum kegiatan PKM di laksanakan, terlebih dahulu membuat jadwal kegiatan yang di lakukan, kemudian di lanjutkan dengan menulis materi yang akan di sosialisasikan selama 3 hari. Setelah persiapan sudah rampung, tepat Hari Minggu, tgl 5 Oktober 2025 meyampaikan informasi kepada orang tua anak setelah ibadah selesai persekutuan Wanita (pw), bahwa tanggal 12 Oktober 2025 akan di adakan sosialisasi mengenai kecanduan gadget.

Di hari Minggu, tgl 12 oktober 2025, usai ibadah pw, merupakan pertemuan pertama, di tahap ini sosialisasi di laksanakan. Orang tua anak serta anak SM di ajak untuk mendengarkan materi yang di sertai dengan media gambar. Point: a) latar belakang pembahasan serta tujuan sosialisasi, b) pengertian kecanduan gadget, dan c) penyebab kecanduan gadget pada anak. Kemudian tahap selanjutnya pada tgl 2 November 2025 kegiatan di lanjutkan dengan melanjutkan pemaparan materi yang berisi ; a) dampak kecanduan gadget, 1) dampak positif, 2) dampak negative, dan yang terakhir Solusi mengatasi kecandua gadget pada anak Sekolah Minggu elshadday Bojo.

## **Hasil dan pembahasan**

### **Peningkatan strategi Guru Sekolah Minggu**

Istilah strategi berarti rencana cermat atau serangkaian tindakan untuk mencapai tujuan jangka panjang yang spesifik, baik dalam konteks militer, bisnis, maupun kehidupan pribadi. Kata ini berasal dari bahasa Yunani kuno, *stratēgos*, yang berarti "seni sang jenderal" dan pada awalnya merujuk pada seni perencanaan perang atau kampanye militer besar. Strategi berfokus pada gambaran besar dan "mengapa" sesuatu dilakukan, berbeda dengan taktik yang berfokus pada tindakan spesifik untuk "bagaimana" mencapainya. Seni dan ilmu strategi adalah seni seseorang atau organisasi dalam memanfaatkan kemampuan dan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efektif dan efisien. Tindakan jangka panjang, strategi adalah rencana tindakan yang akan diambil di masa mendatang untuk mencapai tujuan akhir, dengan berfokus pada gol jangka panjang dan cara mencapainya. adaptif. Strategi juga dapat diartikan sebagai tindakan menyesuaikan diri terhadap reaksi atau situasi lingkungan yang terjadi.



**Gambar.1.** Strategi Guru Sekolah Minggu

Kali ini strategi di gunakan untuk memperlengkapi Guru sekolah minggu serta mengatasi kecanduan gadget (hp) pada anak sekolah Minggu. Sebagian besar pengguna teknologi adalah anak-anak dan remaja karena dapat membantu kegiatan belajar mengajar

disekolah. Gadget sebagai alat teknologi komunikasi yang dipakai orang banyak pada dewasa ini, termasuk anak-anak sekalipun. Kelemahan sekarang ini ialah keterbatasan orang tua dalam memberikan pemahaman kepada anaknya tentang bagaimana memanfaatkan gadget dengan baik. Pengaruh positif teknologi digital bagi anak dan remaja ialah dapat memudahkan belajar di rumah, di sekolah, dan di Gereja.

Pada hari minggu, 12 oktober 2025 merupakan tahap awal pelaksanaan kegiatan sosialisasi mengenai kecanduan gadget se usai ibadah persekutuan Wanita (pw). Sosialisasi ini bertujuan untuk menyampaikan materi, menginformasikan, menjelaskan, dan memastikan bahwa materi atau ide yang disampaikan dikenal, dipahami, dan dihayati oleh orangtua anak. Juga Meningkatkan Pemahaman tentang Risiko Kecanduan, untuk mengedukasi orang tua, guru, dan anak-anak tentang bahaya kecanduan gadget, seperti gangguan tidur, penurunan produktivitas belajar, isolasi sosial, dan masalah kesehatan mata.

### **Sosialisasi tahap awal**

Disini saya sebagai guru SM GKSI Elshadday Bojo menjelaskan kepada orang tua anak mengapa saya mengadakan kegiatan ini, Dimana ini merupakan bentuk pengabdian kepada Masyarakat terkhususnya jemaat GKSI Elshadday Bojo. Di era digital ini, anak-anak sngat mudah terpapar teknologi, terutama hp. Bahkan sejak usia dini, mereka sudah terbiasa menggunakan ponsel, tablet, atau computer. Ini mempengaruhi pola pikir, perilaku dan interaksi sosial anak-anak termasuk saat mengikuti kegiatan Rohani seperti sekolah minggu. Bukan hanya itu saja, masalah seperti ini dapat membekali guru SM dengan pemahaman tentang pengaruh gadget pada anak-anak, juga memberi strategi praktis agar pengajaran di SM tetap efektif meskipun anak-anak sudah terpapar atau bahkan kecanduan hp, serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan relevan dengan dunia anak-anak saat ini.



**Gambar.2.** Sosialisasi

### **Pengertian kecanduan gadget**

Secara umum kecanduan gadget Adalah kondisi Dimana anak tidak bisa lepas dari penggunaan perangkat seperti hp, dan menghabiskan waktu berlebihan hingga mengabaikan aktivitas penting lainnya, seperti belajar, bersosialisasi terutama ibadah. Kecanduan adalah kondisi dimana seseorang kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa dengan hal-hal yang lain. Anak atau remaja dapat dikatakan kecanduan apabila sudah terikat dengan smartphone lebih dari 2 jam per hari (Rudy Roberto Walean, 2022).

Penyebab ini terjadi bukan karena tidak adanya alasan. Akses Mudah dan Teknologi Modern Gadget saat ini dirancang untuk menarik perhatian dengan fitur interaktif seperti game, media sosial, dan aplikasi hiburan, membuat anak mudah terjebak. Kurangnya Pengawasan Orang Tua. Orang tua yang sibuk atau kurang memahami risiko gadget sering kali tidak membatasi waktu penggunaan anak. Faktor Sosial dan Lingkungan. Anak-anak belajar dari teman atau keluarga yang juga kecanduan, atau menggunakan gadget sebagai pelarian dari masalah seperti stres sekolah atau konflik keluarga. Kurangnya Aktivitas Fisik dan Sosial. Anak yang jarang berinteraksi langsung dengan orang lain cenderung lebih bergantung pada gadget untuk hiburan.



**Gambar.3.** Kecanduan Gadget

### **Evaluasi Dampak Kecanduan Gadget**

Evaluasi terhadap dampak kecanduan gadget mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan perangkat digital yang berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan pada ranah kognitif, emosional, dan sosial, terutama pada anak dan remaja. Dari sisi kognitif, kecanduan gadget dapat berdampak pada penurunan kemampuan konsentrasi belajar, daya ingat, serta kapasitas berpikir kritis, karena fokus individu lebih banyak teralihkan pada layar dibandingkan dengan aktivitas pembelajaran yang bermakna. Selain itu, paparan konten digital yang tidak disertai pengawasan memadai berisiko memengaruhi cara berpikir dan pembentukan nilai moral pengguna, khususnya apabila konten tersebut tidak selaras dengan tahap perkembangan usia.

Ditinjau dari dimensi sosial dan emosional, kecanduan gadget berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial secara langsung, mendorong berkembangnya sikap individualistik, serta mengurangi tingkat empati terhadap lingkungan sekitar. Individu yang memiliki ketergantungan tinggi terhadap gadget cenderung menghadapi kesulitan dalam pengelolaan emosi, lebih rentan mengalami kecemasan, dan kurang optimal dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Oleh sebab itu, evaluasi atas dampak kecanduan gadget menegaskan urgensi

keterlibatan orang tua, pendidik, dan lingkungan dalam mengarahkan penggunaan gadget secara bijaksana dan proporsional, sehingga teknologi dapat berfungsi sebagai sarana pendukung perkembangan, bukan sebagai faktor penghambat.



**Gambar.3** Evaluasi

### ***Solusi Mengatasi Kecanduan Gadget***

Untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak sekolah minggu di GKSI Elsadday Bojo, berikut strategi praktis yang dapat diterapkan oleh orang tua dan gereja. Pendidikan dan Kesadaran. Ajarkan anak tentang risiko kecanduan melalui diskusi keluarga atau kegiatan sekolah minggu, seperti workshop tentang penggunaan gadget yang sehat. Pengaturan Waktu dan Aturan Tetapkan batas waktu harian (misalnya, 1-2 jam untuk anak usia sekolah), gunakan aplikasi parental control, dan ciptakan zona bebas gadget di rumah atau gereja.

Alternatif Aktivitas. Dorong anak terlibat dalam kegiatan fisik, olahraga, seni, atau kegiatan gereja seperti paduan suara atau kelompok doa untuk menggantikan waktu gadget. Kolaborasi

dengan Sekolah Minggu. Guru atau pengajar di GKSI Elsadday Bojo dapat mengintegrasikan materi tentang digital detox dalam kurikulum, seperti hari tanpa gadget atau kegiatan outdoor. Dukungan Profesional Jika kecanduan parah, konsultasikan dengan psikolog anak atau ahli kesehatan mental.



**Gambar,4** Solusi Kecanduan Gadget

## **Kesimpulan**

Kecanduan gadget pada anak adalah masalah serius yang dapat dicegah dengan pendekatan proaktif. Dengan memahami dampaknya dan menerapkan solusi yang tepat, kita dapat membantu anak-anak di GKSI Elsadday Bojo tumbuh seimbang antara dunia digital dan nyata. Mari bersama-sama sebagai orang tua dan komunitas gereja mendukung generasi muda untuk hidup lebih sehat dan bermakna.



**Daftar Pustaka**

- Harefa, A. M. (2023). Eksistensi guru sekolah minggu dalam meningkatkan digital quotient kepada anak. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat*, 1(2), 60-70.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Pantan, F. (2019). Pengaruh Pelaksanaan Pendidikan Agama Kristen Bagi Anak Usia 7-12 Tahun Terhadap Perilaku Disiplin Anak Di Sekolah Minggu. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 10(1), 1-20.
- Megawati, M. (2024). *Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada RA UMDI Ujung Lare Kota Parepare* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Harefa, A. M. (2023). Eksistensi guru sekolah minggu dalam meningkatkan digital quotient kepada anak. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat*, 1(2), 60-70.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu publishing.
- Salaudin, O., & Fiksi, B. H. P. K. (2021). *Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak?*. Alineaku.
- Liana, N., Yana, R. T., Susanti, M., Helmizar, R., Jelmila, S. N., Puspita, D., & Septiana, V. T. (2024). Edukasi efek penggunaan gawai terhadap kesehatan tubuh dan mental. *Jurnal Abdi Insani*, 11(3), 142-149.
- Liana, N., Yana, R. T., Susanti, M., Helmizar, R., Jelmila, S. N., Puspita, D., & Septiana, V. T. (2024). Edukasi efek penggunaan gawai terhadap kesehatan tubuh dan mental. *Jurnal Abdi Insani*, 11(3), 142-149.
- Situmorang, D. Y. (2023). Penggunaan Media Sosial Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Interaksi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 110-119.
- Mahardika, G. (2024). *Peran Guru Sekolah Minggu dalam Pembentukan Karakter Anak di Gereja Toraja Mamasa Jemaat Buntutakasisi* (Doctoral dissertation, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja).