



**PENGARUH NEGATIF GADGET BAGI PERKEMBANGAN
SPRITUALITAS ANAK USIA 6-12 TAHUN (SEKOLAH DASAR)
TEORI PENDUKUNG : JOHN CALVIN**

**Novanty Purnama Sari¹, Habel S.J. Rieuwpassa², Debora Matini Wulu³,
Simon Apono⁴**

STAK Mesias Sorong

Received: 01 Januari 2024

Revised: 07 Januari 2024

Accepted: 14 Januari 2024

Abstract

Dampak perkembangan zaman telah mengakibatkan perubahan secara signifikan salah satunya adalah perkembangan pertumbuhan anak yang dewasa sebelum waktu usia, penggunaan gadget yang berlebihan memberikan dampak yang negative bagi anak, penggunaan gadget yang seharusnya sangatlah membantu kegiatan manusia namun bila di gunakan oleh anak tanpa pengawasan orang dewasa akan berakibat fatal yang dapat merugikan anak-anak. Gadget menjadi satu-satunya benda yang tidak dapat di pisahkan oleh anak yang telah kecanduan bahkan dapat berdampak bagi anak antara lain masalah kesehatan, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan spiritualitas ini sangatlah meresahkan orang tua tapi juga karakter bangsa Indonesia dalam menjaga anak-anak generasi bangsa. Spiritualitas menjadi daya ukur karakter atau norma dan nilai-nilai keagamaan yang seharusnya ada dalam diri anak untuk itu perlu adanya penanganan khusus yang dapat membatasi penggunaan gadget bagi anak sehingga anak dapat mengoperasikan teknologi untuk hal-hal positif dalam hal belajar dan beribadah.

Keywords: *Gadget, spiritualitas, sekolah dasar*

() Corresponding Author:* novanty005@gmail.com

How to Cite: Sari, N. P., Rieuwpassa, H. S. J., Wulu, D. M., & Apono, S. (2024). PENGARUH NEGATIF GADGET BAGI PERKEMBANGAN SPRITUALITAS ANAK USIA 6-12 TAHUN (SEKOLAH DASAR) TEORI PENDUKUNG : JOHN CALVIN. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15994081>

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di era teknologi membawa semua kalangan usia mengenal Gadget, penggunaan gadget semakin populer dan banyak digunakan pada saat covid-19 dimana proses pembelajaran bagi siswa dan guru dilakukan secara on-line dan juga ada beberapa pekerjaan lainnya yang menggunakan gadget, pada saat itu siswa dan guru diwajibkan untuk memiliki gadget guna mempermudah proses pembelajaran yang tidak dapat di lakukan secara tatap muka semua kalangan berlomba-lomba memiliki gadget. Pada dasarnya ada hal positif dan juga negatif yang dapat diperoleh bagi pengguna gadget yang bisa berdampak bagi penggunaannya dalam proses pembelajaran. Gadget sangatlah di butuhkan dalam setiap kegiatan bagi seorang pengajar antara lain sebagai media untuk dokumentasi melakukan zoom, media informasi dan lainnya hal ini juga di alami oleh siswa dan



orang tua. Bagi siswa sekolah dasar tentu gadget sangat diminati karena dalam gadget bukan saja dapat digunakan seperti telepon rumahan pada zaman dulu tapi gadget menyediakan banyak fitur lainnya yang menarik minat dan perhatian anak seperti *picture, video, memori card, music, record, game, video for watching, calculator* dan masih banyak lagi, bagi orang tua lebih muda untuk mengetahui informasi anak dengan cepat dari guru hanya melalui gadget. Namun ada juga hal-hal negative dalam pemakaian gadget secara khusus bagi anak sekolah bila tidak diawasi oleh orang tua.ada banyak hal-hal yang sebenarnya tidak boleh di lihat oleh anak kecil dapat di lihat di gadget.

Indonesia menjadi urutan pertama dalam penggunaan gadget terbanyak durasi waktu terlama 6,05 jam perorang perhari terlama di dunia dibandingkan dengan Negara-negara lain berdasarkan data pada statistik penggunaan ponsel pintar, ([Tim Backlinko](#), 13 Maret 2024) ini membuktikan bahwa pengaruh gadget sangat besar di negara Indonesia, gadget bukan saja menjadi sarana yang dapat membantu aktivitas dan mempermudah penggunaannya tapi juga memicu terjadinya dampak buruk bagi anak jika tidak di bimbing dan di awasi orang tua. ¹

Pada anak usia 6-12 tahun seharusnya mereka dapat mengeksplorasi lingkungan main mereka bersama teman dan dapat bersosialisasi. Di usia 6-12 tahun anak mengalami beberapa aspek perkembangan antara lain aspek fisik, aspek bahasa, aspek sosial-emosional, aspek kognitif yang dapat di kembangkan bila tidak menghabiskan waktu dengan gadget. Anak-anak bahkan bisa menghabiskan waktu di depan gadget seharian tanpa melakukan aktivitas lainnya yang seharusnya anak di ajarkan untuk bersosialisasi satu sama lain kini hilang karena penggunaan gadget yang berlebihan.

Adapun masalah yang timbul yang diakibatkan oleh pemakaian gadget yang berlebihan akan berdampak pada kurangnya minat belajar siswa, suka menyendiri, ketergantungan, *violence and gore*, pemborosan biaya yang tidak ada habisnya, susah tidur, obesitas, masalah mental, berbahaya bagi otak, gangguan pada mata, gangguan saraf, anti-sosial, gangguan perkembangan anak, konflik keluarga, stress orang tua, kerusakan otot dan ligament, *nomophobia, texting thumb*, sakit kepala,

¹<https://backlinko-com.translate.google/smartphone-usage-statistics>

postur tubuh yang tidak ideal, dan juga perkembangan spiritual anak. Dengan melihat begitu banyak hal negatif yang di sebabkan oleh gadget bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di Indonesia. Memperhatikan gejala negative yang ditimbulkan sebagai akibat penggunaan gadget yang berlebihan seharusnya menjadi perhatian orangtua tetapi juga menjadi perhatian semua pihak tetapi juga dalam hal ini guru agama Kristen agar dapat menanamkan dan menumbuhkan spritualitas anak sehingga tetap terjaga di tengah-tengah perkembangan zaman.

Pandangan Doka dalam jurnal Aam Imaddudin menyatakan bahwa penggunaan gadedg berdampak bagi spiritualitas anak. Bahwa sebenarnya perkembangan spiritual pada seorang anak permasalahannya bukan pada usia atau tahap perkembangan yang mana dapat mampu memahami konsep spiritual melainkan yang harus dipikirkan adalah bagaimana caranya supaya setiap anak pada jenjang usia dan tahap perkembangannya mampu memahami dan mengekspresikan spritulitas, dengan demikian spiritualitas bukan hanya untuk orang dewasa saja tapi juga dimiliki individu dalam setiap jenjang usia dan tahap perkembangan.²

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian gadget

Mualif menjelaskan Martin cooper adalah seorang insinyur di Motorola, cooper memperkenalkan telfon genggam pertama yang dapat digunakan secara komersial ukurannya sedikit besar dan berat perkembangan gadget dari waktu ke waktu semakin berubah dan mengalami perubahan yang sangat signifikan dari bentuk dan manfaat yang di tawarkan menjadi sangat beragam bahkan gadget dapat di katakan sangat lengkap dalam setiap perubahan.³

Mengutip artikel dari Muhammad iqbal Ulil Amr,dkk bahwa pengertian Gadget kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang

²Aam Imaduddin, "Spiritualitas Dalam Konteks Konseling," *Journal of Innovative Counseling*, 1.1 (2017), hal. 5.

³Mualif, *Sejarah Penemuan dan Evolusi Gadget: Dari Alat Komunikasi Sederhana hingga Kecerdasan Buatan Universitas an Nur lampung* (9 juli 2024)

mempunyai macam fungsi khusus.⁴ Dalam kamus bahasa Indonesia gadget adalah peranti elektronik kecil yang memiliki fungsi praktis⁵ khusus dan terus mengalami perubahan, dan salah satu teknologi terbaru yang membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah.

Maka dapat di simpulkan bahwa gadget adalah barang elektronik yang mempunyai banyak fungsi dan mudah di bawa kemana saja dan dapat mengalami perubahan dari waktu ke waktu yang mempermudah penggunaanya .

⁴Muhammad Iqbal Al Ulil Amri, Reza Syehma Bahtiar, dan Desi Eka Pratiwi, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19’,” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.02 (2020), hal. 14, doi:10.30742/tpd.v2i2.933.

⁵Pusat Bahasa Pendidikan Nasional Departemen, *Kamus Bahasa Indonesia*, 2015.

Adapun manfaat gadget antara lain:

1. memperlancar komunikasi hal ini menjadi keunggulan yang di tawari oleh gadget karena dapat di bawa kemana saja dan kapan saja.
2. menambah wawasan dan informasi dengan banyaknya fitur baru dalam setiap perubahan gadget ,gadget menjadi salah satu yang selalu di cari ketika mencari informasi,lokasi,dan lainnya.
3. Sebagai hiburan gadget menawarkan permainan yang banyak yang sudah tersedia tapi juga dapat di download dan di mainkan.selain game ada juga music,dan video yang dapat di tonton hanya dengan menggunakan gadget.
4. Yang terakhir yang menjadi trend saat ini yaitu gaya hidup,menambah status social.

Sedangkan manfaat gadget dalam bidang pendidikan antara lain:

1. Siswa dan guru dapat dengan mudah mengakses informasi atau data dari internet
2. guru juga dapat memberikan konsultasi kepada orang tua dengan sangat mudah
3. guru dapat menghemat waktu pembelajaran
4. jika di perlukan guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran jarak jauh melalui daring
5. gadget sangat interaktif
6. memberikan kemudahan bukan saja hanya kepada guru tapi juga siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar.⁶

B. Spiritualitas

Pengertian spiritual menurut kamus besar bahasa Indonesia yang menghasilkan dua kata yang berasal dari bahasa latin yaitu Spiritus yang artinya napas dan Spirare yang artinya bernapas.

⁶Chandra putra Anugra, "Manfaat Gadget sebagai media pembelajaran," *Universitas Muhammadiyah Palangkaraya*, 11.1 (2019), hal.5.

Doreen A Westera, dalam bukunya yang berjudul *Spirituality in Nursing Practice* menjelaskan konsep spiritual, Doreen mencoba memahami arti dan konsep spiritual secara rinci dan memaparkan banyak pandangan tentang spiritual. Salah satunya yang sangat menarik yaitu pandangan Hoshiko (1994) mengembangkan model praktis untuk memfasilitasi penilaian spiritual dan perawatan spiritual berdasarkan “pandangan dunia.” Hoshiko mengibaratkan spiritualitas dengan angin. Seseorang tidak dapat melihat angin, namun pasti dapat melihat dampak dari angin. Kemudian Doreen juga mengutip Fowler & Peterson, (1997, hal. 47). “Spiritualitas” adalah cara seseorang memahami dan menjalani kehidupan berdasarkan makna, keyakinan, dan nilai-nilai utamanya.⁷ Ini adalah aspek pemersatu dan integratif dari kehidupan seseorang dan, ketika dijalani dengan sengaja, akan dialami sebagai proses pertumbuhan, menanamkan identitas, menetapkan landasan dan kedewasaan.

Beberapa pendekatan untuk memahami konsep spiritualitas. Misalnya, Coyle ((hlm. 591–592 :2002) menawarkan tiga pendekatan antara lain:

- a) Pendekatan struktural-behavioris, di mana perilaku dan praktik yang terkait dengan agama adalah kuncinya, memberikan makna dan tujuan, harapan, dan rasa keterhubungan
- b) Pendekatan bimbingan nilai, dimana spiritualitas dihubungkan secara rumit dengan nilai-nilai yang memberikan makna dan tujuan hidup
- c) Pendekatan transenden, dimana transendensi merupakan atribut kunci; misalnya, transendensi transpersonal dan intrapersonal. Transendensi tersebut mempunyai sejumlah dampak pada diri seseorang, seperti menimbulkan rasa damai dan harmonis, dan menjadi sumber daya pada saat dibutuhkan.

Adapun kecerdasan spiritual di kutip dalam jurnal Imelda Derang menurut Chaplin (1975) mengatakan bahwa kecerdasan spiritual adalah merupakan kemampuan manusia dalam mengelola nilai, norma, dan kualitas kehidupan dengan memanfaatkan kekuatan pikiran bawah sadar atau suara hati.yang

⁷Westera A Doreen, *Spirituality in Nursing Practice* November (2016)

menimbulkan suatu kebutuhan atau kecintaan terhadap Tuhan, dan permohonan maaf atas segala kesalahan yang telah dilakukan.⁸

Beberapa penjelasan di atas terkait memahami spiritual dan spiritualitas dapat di simpulkan bahwa spiritual adalah suatu kepercayaan kepada sesuatu yang di percaya dalam hal ini untuk seseorang yang memeluk agama artinya percaya kepada Tuhan, tapi arti spiritual juga dapat di pakai bagi orang-orang yang tidak percaya akan adanya Tuhan (ateis), sedangkan spiritualitas artinya pengalaman seseorang dan usaha seseorang untuk hidup di dalam nilai, dan norma yang di yakini (agama) yang dapat memberikan makna hidup dan tujuan hidup.

C. Spiritualitas Menurut John Calvin

John Calvin adalah seorang teolog dan negarawan gerejawi yang berasal dari Prancis, Ia adalah reformis Protestan terkemuka Prancis dan tokoh terpenting dalam generasi kedua gereja pemahamannya tentang spiritualitas menjelaskan bahwa spiritualitas sejati adalah perjumpaan pribadi dengan Kristus Yesus (mystical union). John Calvin juga mengatakan bahwa spiritualitas sejati tidak berpusat pada kegiatan keagamaan yang seringkali semu, dan tidak didasarkan pada tatanan nilai moral serta kewajiban-kewajiban di dalamnya. Menurut Calvin kekuatan Roh Kudus adalah karya yang terbaik yang dapat membantu manusia untuk tetap mendekatkan diri kepada Tuhan karena roh Kudus adalah suatu kesatuan bersama Yesus. dalam hal ini bukan berarti Calvin adalah orang yang sempurna tapi Calvin mencoba untuk menyangkal dirinya untuk tidak mengikuti kebiasaan-kebiasaan dunia yang menyenangkan.

Calvin menetapkan empat persyaratan bagi pemanfaatan ciptaan secara benar:

Pertama, ketidakketerikatan yang artinya tidak terikat dengan apapun yang ada di bumi. yang kedua, merasa puas, Calvin mau menjelaskan bahwa hanya dengan merasa puas kita akan belajar mensyukuri hidup ketiga bertanggung jawab, ini sangatlah penting bagi setiap individualisme agar dapat menyelesaikan

⁸Melda Derang dan Darsi Soraya, "Hubungan Pengetahuan Perawat Dengan Pemenuhan Kebutuhan Spiritual Pasien Di Ruang Rawat Inap Rumah Sakit Santa Elisabeth Medan," *STIKes Santa Elisabeth, Medan*, 47.3 (2020), hal. 1.

tugas dengan sangat baik, dan dapat dipercaya dan di hormati dari orang lain. yang ke empat kerajinan, rajin melakukan tugas dan beribadah dan membaca alkitab mengisi kegiatan positif sebagai anak sekolah, belajar dan rajin beribadah selain itu sikap spiritual Calvin yang di tunjukan adalah bertekun dalam doa pengaruh dunia yang semakin hari memberikan hal-hal negative yang akan merusak norma dan nilai-nilai manusia menurut Calvin hanya dengan doa dan tuntunan Roh kudus yang akan mampu menolong manusia untuk hidup di tuntun ke jalan yang baik.⁹

D. Perkembangan anak usia 6-12 tahun

Dikutip dari Lara Fridani, (2009 h. 26) dalam jurnal Farida bahwa Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (middle childhood). Pada masa ini disebut juga sebagai usia matang dikarenakan anak-anak sudah bisa menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru disekolah, salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar.¹⁰

Umi Latifa dalam jurnalnya mengutip F.J Monks, dkk (2001) yang berperdapat bahwa perkembangan merujuk pada proses menuju kesempurnaan yang tidak dapat diulang kembali berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar.

Adapun aspek perkembangan pada usia ini antara lain:

- a. aspek fisik
- b. aspek bahasa
- c. aspek sosial –emosional
- d. aspek kognitif¹¹

⁹Agustina Pasang, “Spiritualitas Menurut Yohanes Calvin dan Implikasinya bagi Pendidikan Warga Gereja di Era New Normal,” *PEADA: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1.2 (2020), hal. 102–15, doi:10.34307/peada.v1i2.19.

¹⁰Fatmaridha Sabani, “Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun),” *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8.2 (2019), hal. 91.

¹¹Umi Latifah, “Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya,” *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1.2 (2017), hal. 185–96, doi:10.22515/academica.v1i2.1052.

a. aspek fisik

Umi latifa, mengatakan bahwa perkembangan aspek fisik pada anak terbagi dalam beberapa bagian yaitu, struktur fisik, sistem saraf, kekuatan otot dan kelenjar endoktrin.

- Struktur fisik adalah perubahan fisik yang terjadi dalam diri anak yang dapat dilihat melalui adanya perubahan bentuk tubuh, berat badan anak dan juga tinggi badan dan perubahan lainnya secara lahiriah.
- System saraf adalah perkembangan intelektual pada anak dan emosi yang mulai dapat di atur sesuai dengan bertambahnya usia.
- Kekuatan otot tentu berfungsi dalam perkembangan motoric anak.
- Sedangkan kelenjar endoktrin berfungsi sebagai sumber kemunculan pola-pola baru bagi anak.

b. Aspek bahasa

Selanjutnya ada aspek bahasa yang menjadi bagian dalam perkembangan anak, seperti yang kita ketahui bahwa ketika anak berada di dalam Rahim ibu anak sudah mulai terbiasa mendengarkan bahasa dari sang ibu yang sering di sebut dengan *mother language*. Anak belajar berbahasa hanya dengan mendengar dan langsung mempraktekkan tanpa berpikir terlebih dahulu. perkembangan bahasa anak pada setiap tahapan usia pun sangatlah berbeda, pada tingkat sekolah dasar anak diperhadapkan dengan tingkatan yang lebih tinggi dari sebelumnya, akan ada peningkatan bahasa yang baru yang menambah perbendarahan kata pada anak pada awal usia 6-7 tahun anak sudah dapat menguasai sekitar 2500 kata, dan pada masa akhir usia 11-12 tahun anak telah menguasai sekitar 50.000 kata.

c. Aspek kognitif

Salah satu ahli psikologi yang memberikan kontribusi tentang teori perkembangan kognitif pada anak yaitu (Jean Piaget, 1952 dalam Umi latifa). Dalam teorinya Jean Piaget dalam Ramadhan Lubis, dkk membagi empat fase perkembangan kognitif pada anak, yaitu: 1) fase sensori motor, yaitu dari lahir sampai usia sekitar 2 tahun; 2) fase praoperasional, yaitu dari usia sekitar 2 tahun sampai sekitar 7 tahun; 3) fase operasi konkret, yaitu dari usia sekitar 7 tahun

sampai sekitar 11-12 tahun; dan 4). fase operasi formal, yaitu dari usia dari sekitar 11 tahun sampai dewasa.

Usia 6-12 tahun menurut piaget adalah fase operasi konkret yang artinya bahwa anak sudah mulai berpikir secara logis menggunakan logika yang tepat, anak juga sudah mulai memahami hubungan kausal, mereka juga mulai memahami bahwa orang lain memiliki pikiran sendiri, dan mampu berpikir tentang sebab akibat, anak belajar memecahkan masalah yang sederhana, memperoleh ide, bahkan anak mampu berimajinasi tentang masa depan maupun kembali mengingat masa lalu. anak juga sudah mampu mengerjakan tugasnya secara mandiri, dapat membaca dan menghitung, dan mengingat pola.perkembangan intelektual atau kognitif pada usia ini merupakan investasi yang dapat memberikan hasil yang baik dalam bidang kesehatan, kecerdasan, kesejahteraan social dan emosional di masa depan.

E. Pengaruh negatif gadget bagi perkembangan spritualitas anak usia 6-12 tahun.

Gadget merupakan salah satu bukti kemajuan teknologi yang laris di pasaran internasional selain harganya yang bervariasi untuk semua kalangan, tapi juga dimodifikasi dengan fitur dan model yang beragam yang tentu sangat menarik perhatian. Pemakaian gadget menjadi suatu kewajiban bagi setiap pengajar dan pelajar salah satu fungsinya adalah mempermudah proses pembelajaran dan banyak fungsi lainnya yang dapat di rasakan oleh pengguna gadget. Namun pembahasan makalah ini berfokus pada Dampak negative gadget untuk itu berikut adalah dampak atau pengaruh negatif gadget bagi anak usia 6-12 tahun.

Pengaruh atau dampak yang pertama sebagai pemicu terjadi konflik lainnya yaitu kecanduan, ketika anak memahami bagaimana cara mengoperasikan gadget anak bahkan dapat menghabiskan waktu berjam-jam, kecanduan pada gadget ini membawa dampak atau pengaruh negatif lainnya antara lain:

- kurangnya minat belajar siswa, pemakaian gadget yang berlebihan membuat anak menjadi malas untuk belajar dan terkadang anak hanya fokus untuk bermain game di bandingkan harus belajar.
- suka menyendiri, anak-anak lebih cenderung menghabiskan waktu sendiri tanpa adanya interaksi dengan orang lain.
- pemborosan biaya yang tidak ada habisnya, tentu saja ini juga berdampak pada ekonomi keluarga, karena anak usia sekolah tentu masih menjadi tanggungan orang tua untuk membiayai kehidupan anak sekolah, dan kebutuhan anak, ketika anak kecanduan dengan game online yang bisa di akses gadget melalui internet tentu anak akan melakukan berbagai cara agar dapat mengaksesnya contohnya menyisipkan uang jajan hanya untuk membeli paket internet, bolos sekolah hanya untuk bermain game di warung wifi, membohongi orang tua dengan pembayaran tambahan dari sekolah, bahkan lebih buruknya bisa melakukan pencurian dll .
- Susah tidur, pengaruh gadget juga berdampak pada kesehatan anak menurut ikatan dokter indonesia (kementrian kesehatan republic indonesia) mengatakan bahwa pancaran cahaya yang di hasilkan gadget dapat menghambat fase tidur atau di sebut dengan *rapid eye movement* (REM) padahal fase tidur sangat penting untuk memulihkan fungsi kognitif dan kestabilan emosi.
- obesitas, karena pengaruh gadget juga dapat menyebabkan obesitas mengapa demikian? hal ini disebabkan oleh kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan.
- masalah mental, mudah marah dan cemas anak akan mengalami kecemasan yang berlebihan sebagai akibat dari kecanduan gadget,dan anak tidak dapat mengontrol emosi,kadang anak akan marah, dan juga menangis ,perubahan suasana hati yang tidak dapat di control, dan juga nomophobia, yang dapat berbahaya bagi otak, gangguan saraf yang menyebabkan kesehatan mental anak terganggu tapi juga menyebabkan penyakit bagi diri anak .

- perkembangan anak, tentu saja gadget berpengaruh pada aspek perkembangan anak, kognitif, bahasa, fisik, social dan juga menyebabkan kerusakan otot dan ligament penyebabnya karena posisi postur tubuh yang cenderung duduk dan menunduk dalam waktu yang lama yang menyebabkan tekanan yang berlebihan pada otot, persendian tangan, leher, jari(*texting thumb*) dan pinggang bahkan dapat menyebabkan postur tubuh yang tidak ideal.
- konflik keluarga, anak cenderung lebih mengutamakan gadget di bandingkan memiliki waktu bersama keluarga, bahkan tak jarang anak tidak mendengar lagi nasihat orang tua dan hanya mengikuti keinginannya sehingga menyebabkan stress kepada orang tua,

Perkembangan spiritualitas anak sangatlah penting bagi anak-anak Kristen, anak sebagai generasi yang akan membangun bangsa ini tapi juga sebagai investasi sumber daya manusia (SDM) di masa depan bagi bangsa dan gereja. Menanamkan nilai moral bagi anak tentu perlu dilakukan karena moral yang baik akan menghasilkan norma dan mampu berjalan dengan baik di masa depan. dari beberapa paparan di atas terkait pengaruh negative yang di sebabkan sebagai akibat dari kecanduan gadget, maka besar kemungkinan gadget juga memiliki dampak atau pengaruh bagi perkembangan spiritualitas anak antara lain:

1. anak dapat dengan mudah mengakses website atau situs yang tidak boleh di akses.

Dan juga dapat menonton hal-hal yang mengandung unsur pornografi, kekerasan dan lainnya.

2. Anak kehilangan norma –norma baik yang seharusnya menjadi landasan kehidupan anak.
3. Anak menjadi kecanduan gadget seperti bermain game online sehingga mengabaikan beribadah
4. Anak lebih memilih berjam-jam dengan gadget dari pada membaca alkitab
5. Anak menjadi egois dan hanya peduli pada dirinya sendiri tanpa memperdulikan orang lain(03 Jun 2018Oleh : Diskominfo)
6. Hilangnya karakter religious anak(Sopian Sauri)

7. Gadget juga berpengaruh Merusak sifat anak.

Pengaruh gadget merupakan hal yang sangat berdampak negative bagi anak jika di gunakan tanpa pengawasan dan kesadaran penggunanya khususnya bagi anak sekolah dasar ,dimana usia ini orang tua dan guru masih bisa untuk membimbing anak ,mengawasi pemakaian gadget agar tidak berlebihan dengan cara membatasi pemakai gadget anak namun memberikan pemahaman kepada anak tentang pembatasan pemakaian gadget,memberikan aktivitas yang menyibukkan anak sehingga anak tidak mempunyai waktu dengan gadget,orang tua bahkan bisa menjadi contoh dalam pemakaian gadget,menghabiskan waktu sebelum tidur dengan membaca alkitab,mewajibkan anak untuk beribadah dan mengikuti kegiatan sekolah minggu dan kegiatan lainnya yang melibatkan anak-anak dalam kegiatan keagamaan,memberikan ketegasan artinya memberikan aturan penggunaan gadget agar anak dapat mengikuti arahan,hal lainnya yang dapat mengurangi anak dalam penggunaan gadget adalah menemukan hobi anak akan merasa sibuk tapi juga merasa senang karena yang dilakukan oleh anak adalah hobinya.ketika anak di bawah pengawasan orang tua,dan guru dan juga orang dewasa maka itu sangat menekan pengaruh negative akibat penggunaan gadget berlebihan tapi juga menurunkan grafik penggunaan gadget di Indonesia dan mempertahankan moral dan nilai-nilai agama anak-anak indonesia, yang selama ini di kenal sebagai negara yang memiliki masyarakat yang ramah,santun dan gotong royong.

F. Kritik terhadap teori John Calvin dan pembahasan

Menurut hemat kami teori John Calvin mengenai Spiritualitas sangatlah relevan dengan pembahasan di atas yang berjudul pengaruh negatif gadget bagi perkembangan spritualitas anak usia 6-12 tahun (sekolah dasar). John Calvin walaupun di eranya belum terdapat Smarthphone android dan lainnya seperti sekarang ini namun John calvin berhasil memahami bagaimana spiritualitas penting di pertahankan oleh anak-anak Kristen untuk bertahan di tengah-tengah perkembangan zaman, John bahkan mengatakan bahwa jangan terikat dengan

apa yang ada di dunia ini karena ketika anak-anak Kristen terikat dengan dunia ini maka semua nilai dan norma dalam agama akan hilang oleh pengaruh dunia. hal penting yang menarik dalam teori John Calvin, Ia mengatakan bahwa berdoa adalah kunci utama dalam hal mempertahankan spiritualitas seseorang karena hanya dengan tuntunan Roh kudus saja yang dapat menuntun seseorang di jalan yang baik, hal ini sangatlah penting khususnya bagi anak-anak sekolah minggu usia 6-12 tahun agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang negative.

KESIMPULAN

Era teknologi mengharuskan semua kalangan untuk tidak gaptek atau biasa di sebut gagal teknologi, anak-anak sekolah Dasar di zaman ini sudah bisa menggunakan gadget berupa HP android guna melakukan pembelajaran secara daring dan membantu anak dalam membuat tugas sekolah lainnya. dari makalah ini kami mendapati pengaruh negative gadget bukan saja pada perkembangan kognitif, sosial, fisik ataupun bahasa tapi juga bagi perkembangan spiritualitas anak. Dari permasalahan yang telah di paparkan dalam makalah sebagai sebab akibat dari pengaruh penggunaan gadget yang berlebihan perlu adanya perhatian khusus oleh semua pihak baik guru dan orang tua, tapi juga guru sekolah minggu agar dapat bekerja sama dalam menjaga anak-anak generasi bangsa tetap sehat, cerdas, dan memiliki spiritualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- 1), melda Derang, dan dan Darsi Soraya, "HUBUNGAN PENGETAHUAN PERAWAT DENGAN PEMENUHAN KEBUTUHAN SPIRITUAL PASIEN DI RUANG RAWAT INAP RUMAH SAKIT SANTA ELISABETH MEDAN," *STIKes Santa Elisabeth, Medan*, 47.3 (2020), hal. 1–8
- Anugra, Chandra putra, "Manfaat Gadget sebagai media pembelajaran," *Universitas Muhammadiyah Palangkaraya*, 11.1 (2019), hal. 1–14
- Departemen, Pusat Bahasa Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, 2015
- Imaduddin, Aam, "Spiritualitas Dalam Konteks Konseling," *Journal of Innovative Counseling*, 1.1 (2017), hal. 1–8
- Latifah, Umi, "Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya," *Academica : Journal of Multidisciplinary Studies*, 1.2 (2017), hal. 185–96, doi:10.22515/academica.v1i2.1052
- Pasang, Agustina, "Spiritualitas Menurut Yohanes Calvin dan Implikasinya bagi Pendidikan Warga Gereja di Era New Normal," *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 1.2 (2020), hal. 102–15, doi:10.34307/peada.v1i2.19
- Sabani, Fatmaridha, "Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun)," *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8.2 (2019), hal. 89–100
- Al Ulil Amri, Muhammad Iqbal, Reza Syehma Bahtiar, dan Desi Eka Pratiwi, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19'," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.02 (2020), hal. 14, doi:10.30742/tpd.v2i2.933