BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data yang sudah dipaparkan diatas maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Remaja zaman sekarang sudah mempunyai smartphone dan tiada hari tanpa memegang smartphone dan terasa tidak enak apabila tidak memilikinya. smartphone dapat dipergunakan sebagai alat komunikasi dan sebagai alat yang dapat menyimpan file-file yang sangat berharga. Bahkan remaja zaman sekarang lebih mementingkan smartphone dari pada pelajaran. Remaja adalah generasi yang sangat dekat dengan teknologi. Karena itu, memakai teknologi untuk melayani Tuhan adalah salah satu cara yang sangat cocok untuk melibatkan remaja dalam pelayanan gereja. Peran orang tua sangatlah penting dalam menghindari dampak negatif dari penyalahgunaan smartphone pada remaja.

Penyalahgunaan *smartphone* pada remaja harus dalam jangka waktu tertentu dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Orang tua adalah figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *smartphone* agar bermanfaat bagi perkembangan remaja. Pada akhirnya pemakaian *smartphone* akan mempengaruhi perilaku kehidupan anak remaja.

- 2. Faktor-faktor penyalahgunaan *smartphone* ada dua yaitu:
 - a. Faktor Internal: yaitu kebiasaan dalam diri remaja yang menjadikan *smartphone* sebagai bagian terpenting dalam hidupnya. Adanya kejenuhan dan kebosanan dalam beraktivitas. Menjadikan *smartphone* sebagai hiburan dengan berbagai aplikasi yang menarik seperti: tik-tok, *youtube*, dan aplikasi lainnya.
 - b. Faktor Eksternal: yaitu orang tua yang kurang memantau aktivitas remaja padalah mereka sangat berperan penting dalam mengingatkan dan membimbing, serta ada *gamegame* yang dimainkan secara *online* yang membuat remaja sampai lupa waktu.
- 3. Dalam kajian etis telah dikaji cara berpikir etis yaitu deontologis. Etika deontologis merupakan cara berpikir etis yang mendasarkan diri dengan prinsip hukum, norma, serta aturan yang berlaku. Untuk itu, ketika seseorang bertindak tidak sesuai dengan hukum yang berlaku maka tindakan tersebut dianggap salah. Permasalahan yang dapat dilihat dimana ada remaja yang ketika dalam peribadatan sibuk dengan smartphone untuk melihat sosial media, sehingga tidak fokus dalam ibadah. Pertumbuhan rohani bagi setiap orang diperoleh dari menyelidiki dan mempelajari firman Tuhan yang disertai dengan berdoa. Orang tua menjadikan seorang remaja yang memiliki kerohanian yang baik harus disertai dengan disiplin yang baik. Pada waktu

remaja menggunakan *smartphone* orang tua perlu memberikan disiplin waktu kepada meraka, berapa lama waktu dapat remaja gunakan untuk bermain *smartphone*. Ini semua dilakukan agar remaja dapat mengendalikan diri dari kebiasaan untuk memuaskan hatinya. Pada waktu remaja dapat mengendalikan keinginan tersebut orang tua sudah dapat menanamkan disiplin bagi remaja agar mereka juga memiliki waktu untuk membaca dan menyelidiki firman Tuhan.

B. Saran

- 1. Bagi gereja, dapat memberikan penyediaan fasilitas seperti pelaksanaan seminar dan pelatihan akan penyalahgunaan smartphone secara baik dan benar. Dan juga melaksanakan kegiatan bersama baik di gereja maupun dalam keluarga dan masyarakat. Smartphone bukan merupakan sesuatu yang perlu dihalangi untuk diketahui remaja, namun pendampingan kepada mereka juga perlu dilakukan oleh gereja.
- 2. Bagi orang tua, dapat memberikan pembimbingan dan pengawasan kepada remaja serta dapat mengajar mereka agar dapat bertumbuh dan berkembang dengan baik mesikipun ada tantangan yang mereka hadapi yaitu adanya smartphone yang dapat membuat anak remaja lupa untuk bersekutu dengan Tuhan. Karena penurunan pertumbuhan rohani remaja terjadi setelah anak remaja memiliki smartphone.

3. Bagi remaja, buatlah batasan bagi diri sendiri untuk menjauh dari smartphone. Dalam menggunakan smartphone harus tau batas dalam menggunakannya. Mungkin sangat sulit untuk dilakukan tetapi sebagai generasi muda harus tahu untuk membatasi diri serta menggali informasi dari penyalahgunaan smartphone. Gunakanlah smartphone sebagai suatu media yang dapat membawa kita untuk menjadi orang yang sukses.