

## Literasi Digital: Sebuah Upaya Pelaku Pendidikan Agama Kristen dalam Membangun Integritas Remaja Gereja

Sudiarjo Purba

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta

sudiarjopurba1978@gmail.com

### Abstrak

Remaja Kristen di daerah Sungai Bahar Provinsi Jambi adalah pengguna aktif *smartphone* tetapi belum mendapat bimbingan yang memadai dalam penggunaannya. Hal itu ditandai dengan penggunaan *smartphone* tidak pada waktu dan tempatnya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi edukatif bagi remaja gereja dalam bidang literasi digital dimana mereka punya pengetahuan dan rambu-rambu dalam ekspresi diri terkait digital sehingga semua aktivitas digital mereka dilakukan dengan menjaga integritas mereka sebagai remaja gereja. Berusaha membentuk *digital culture* yang mendorong kemampuan memanfaatkan era digital menjadi sumber bagi peningkatan pengetahuan sebagai remaja gereja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan penelitian kualitatif dengan kisah naratif (*narrative story*) sebagai metode penelitian. Sebuah penelitian dengan peneliti sebagai orang yang mengisahkan dan menuliskan apa telah dilakukan melalui kegiatan Literasi digital terhadap remaja Kristen di Sungai Bahar dalam bentuk Seminar Sehari dan Kebaktian Kebangunan Rohani. Artikel disajikan dengan mempertentangkan hal positif dengan hal negatif yang melekat dengan kehidupan remaja Kristen di era digital dengan pembahasan dibatasi hanya dengan empat hal saja yaitu: 1) menghasilkan atau kehilangan (*producing or losing*), 2) menghina atau peduli (*cyber bullying or cyber caring*), 3) memamerkan dengan sombong atau menunjukkan kerendahan hati (*flexing or humbling*), 4) mengutuk atau memberkati (*cursing or blessing*).

**Kata Kunci:** Era Digital; Literasi Digital; Remaja Kristen

### Abstract

*Christian Youth in the Sungai Bahar area of Jambi Province are active smartphone users but have not received adequate guidance in their use. This is indicated by the use of smartphones not at the time and place. This study aims to provide an educational contribution for church youth in the field of digital literacy where they have knowledge and signs in digital-related self-expression so that all their digital activities are carried out by maintaining their integrity as church youth. Trying to form a digital culture that encourages the ability to take advantage of the digital era to become a source for increasing knowledge as church's youth. The method used in this research is a qualitative research approach with a narrative story as a research method. A study with the researcher as the person who tells and writes what has been done through digital literacy activities for Christian youth in Sungai Bahar in the form of a Day Seminar and Revival Service. The article is presented by contrasting the positive with the negative that is inherent in the life of Christian youth in the digital era with the discussion limited to only four things are: 1) producing or losing, 2) cyber bullying or cyber caring, 3) flexing or humbling, 4) cursing or blessing.*

**Keywords:** Christian Youth; Digital Era, Digital Literacy



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

**PENDAHULUAN**

Sungai Bahar dan sekitarnya sebagai daerah perkebunan sawit telah memungkinkan warganya berpenghasilan yang memadai dan berpengaruh pada penggunaan *smartphone* untuk akses internet dan perangkat digital lainnya telah menjadi hal yang lumrah di kalangan remaja termasuk para remaja Kristen. Dalam beberapa percakapan dengan para rekan guru dan pendeta di Sungai Bahar, para remaja Kristen yang memiliki *smartphone* tidak menunjukkan cara-cara yang terdidik dalam menggunakan *smartphone* mereka misalnya menggunakannya sambil berkendara, ketika sedang beribadah, pengaturan waktu belajar yang kacau bahkan ada yang sekedar pamer gawai dan *fiturnya* untuk mendapatkan pengakuan dari teman-temannya. Keluhan beberapa orangtua remaja tentang timbulnya beberapa sikap negatif anak-anak mereka yang ditandai dengan kekacauan emosi, interaksi sosial yang menurun dan semangat belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan remaja Kristen Sungai Bahar belum pernah menerima literasi digital yang membekali mereka menjadi remaja Kristen yang berintegritas di media sosial.

Majelis Wilayah I Gereja Pantekosta di Indonesia (GPdI) Sungai Bahar disingkat MW I GPdI Sungai Bahar adalah sebuah bagian pelayanan kewilayahan yang merupakan perpanjangan tangan Majelis Daerah GPdI Jambi dalam menangani dinamika pelayanan GPdI di wilayah Sungai Bahar. MW I GPdI Sungai Bahar terdiri dari 21 Sidang Jemaat dengan jumlah jemaat berusia remaja sekitar 400 orang, melalui Pengurus Komisi Wilayah Pelayanan Pemuda Remaja Pantekosta (PELPRAP) berusaha dan mengambil tanggungjawab dalam literasi digital bagi remaja sebagai bentuk pendidikan warga gereja untuk kecakapan digital (*digital prowess*) melalui sebuah kegiatan Seminar Sehari dan KKR.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Candrasari terhadap remaja di Gunungsari Kecamatan Bumiaji menyatakan bahwa remaja yang sudah mengenal internet sejak usia 9 tahun, penggunaan *smartphone* dan merebaknya warnet telah mengakibatkan terjadinya penurunan motivasi belajar anak, kecanduan *game online* dan adanya kebiasaan anak memaksa orangtuanya untuk memberikan sejumlah uang untuk

kebutuhan digital anak mereka.<sup>1</sup> Menurut Kominfo, 30 juta remaja Indonesia adalah pengguna internet.<sup>2</sup> Data dari penelitian Yayasan Sejiwa Indonesia melaporkan bahwa 2 dari 10 anak Indonesia yang mengakses media sosial mengalami *bullying* secara *online*.<sup>3</sup> Pemahaman yang utuh tentang dunia digital dan pengungkapan informasi tentang diri remaja di media sosial harus relevan. Kasus dampak negatif penggunaan media sosial sering terjadi di kalangan remaja akibat ketidakdewasaan dalam pengenalan identitas dan lingkungan.<sup>4</sup>

Sejalan dengan penelitian Candrasari, kondisi remaja di Sungai Bahar cenderung sama di mana para remaja belum siap dari segi pengetahuan tentang digital yang ditunjukkan dari bagaimana para remaja di Sungai Bahar termasuk remaja gereja terjebak dalam “kebablasan digital” karena belum adanya literasi digital yang terencana dan berfokus kepada remaja di Sungai Bahar. Dengan demikian penulis berpendapat bahwa literasi digital menjadi keharusan yang harus terlaksana dan menjadi tanggungjawab semua pihak dalam mewujudkannya sehingga *digital culture* yang menjadi harapan pemerintah bisa tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi edukatif bagi remaja gereja dalam bidang literasi digital dimana mereka punya pengetahuan dan rambu-rambu dalam ekspresi diri terkait digital sehingga semua aktivitas digital mereka dilakukan dengan menjaga integritas mereka sebagai remaja gereja. Berusaha membentuk *digital culture* yang sehat dikalangan remaja gereja yang kemudian mereka mampu memanfaatkan era digital menjadi sumber yang sangat kaya bagi peningkatan pengetahuan mereka sebagai remaja gereja. Membangun integritas mereka melalui upaya pelaku PAK Gereja yang peduli dan bersedia mengambil tanggungjawab dalam

---

<sup>1</sup> Yuli Candrasari Candrasari, Dyva Claretta, dan Sumardjiaji, “Pengembangan dan Pendampingan Literasi Digital untuk Peningkatan Kualitas Remaja dalam Menggunakan Internet,” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4 (2020): 611-618.

<sup>2</sup> Informasi Publik, “Riset Kominfo Dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet,” last modified 2014, accessed July 1, 2022, [https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo-22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo-22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers).

<sup>3</sup> Akmal Nurul Triastuti, Endah, Dimas Adrianto, *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja* (Jakarta: PUSKAKOM, 2017), 71-92.

<sup>4</sup> Stefany Stella, Nurbani, and Badarrudin, “Literasi Digital dan Pembukaan Diri : Studi Korelasi Penggunaan Media Sosial Pada Pelajar Remaja di Kota Medan Magister Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik , Universitas Sumatera Utara. Magister Ilmu Komunikasi , Fakultas Ilmu Sosial Ilmu,” *Sosioglobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi* 2, no. 1 (2017): 10-31.

---

pembinaan remaja gereja sebagai bagian dari jemaat Tuhan yang membutuhkan pelayanan dan pembinaan.

## **METODE**

Dalam tulisan ini, penulis sebelumnya telah melakukan apa yang dikisahkan kemudian di narasikan kembali sebagai upaya dokumentasi dan publikasi. Secara metodologis, seperti dilakukan dan dipaparkan sejumlah pakar internasional, sebut saja, Anne Bruce, Rosanne Beuthin, Laurere Sheilds, Anita Molzahn, Kara Schick-Makaroff than 2016, peneliti di sini mempraktikkan penelitian naratif, yaitu jenis studi yang berupaya memahami dan merangkum pengalaman manusia dengan menggunakan metode mendalam untuk menggali makna yang terkait dengan pengalaman hidup orang.<sup>5</sup> Penulis terlibat menjadi pelaku PAK di gereja sebagai bentuk tanggungjawab akademik. Hal yang dilakukan ialah sebagai bentuk tanggung jawab pembinaan integritas terhadap remaja Kristen di Sungai Bahar, Komisi Wilayah Pelayanan Remaja Pantekosta di Indonesia (KW-PELRAP), sebuah komisi pelayanan bidang remaja dibawah naungan Majelis Wilayah I (GPdI) Sungai Bahar telah mengadakan Seminar Sehari pada Hari Senin, 27 Juni 2022 sekaitan dengan literasi digital.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Literasi Digital**

Literasi digital sebagai suatu kecakapan untuk mampu memahami dan memanfaatkan informasi dari beragam *digital source* tidak sekedar dikaitkan dengan membaca aksara saja, namun sampai pada tingkat proses berpikir dan mengevaluasi informasi yang ditemukan dalam *digital source*.<sup>6</sup> Menurut *National Conference on Media Literacy*, Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan pesan dalam berbagai format. Sedangkan Pasal 52 UU No. 32 Tahun 2003 tentang Penyiaran mendefinisikan pendidikan media.<sup>7</sup> Perlu dipahami

---

<sup>5</sup> Anne Bruce et al., "Narrative Research Evolving: Evolving through Narrative Research," *International Journal of Qualitative Methods* 15, no. 1 (2016): 1-6.

<sup>6</sup> Catur Nugroho and Kharisma Nasionalita, "Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia," *Journal Pekommas* 5, no. 2 (2020): 215.

<sup>7</sup> Santi Indra Astuti et al., *Budaya Bermedia Digital* (Jakarta: Kominfo, Japelidi, Siberkreasi, 2021), <http://literasidigital.id/books/modul-budaya-bermedia-digital/>.

bahwa kecakapan digital tidak hanya berfokus pada kemampuan untuk mengklasifikasikan, menggunakan, mengkonsumsi dan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi melalui perangkat digital, tetapi yang lebih penting adalah proses bagaimana seseorang membuat perangkat teknologi yang dapat ditarik dan digunakan oleh seseorang. seseorang sehingga mereka dapat menciptakan budaya digital.<sup>8</sup> Literasi digital menurut UNESCO adalah “kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi, dengan kecakapan kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknis atau teknologi”.<sup>9</sup>

Pemerintah melalui Kominfo, Siberkreasi, dan Deloitte pada tahun 2020 menyusun Roadmap Literasi Digital 2021-2024 berisi rumusan kurikulum literasi digital yang memberikan panduan untuk mengatasi *problem* digital dimana kurikulum tersebut dibagi atas empat bidang kompetensi: *digital prowess, digital culture, digital ethics and digital security*. Keempat bidang kompetensi ini menyarankan beberapa indikator dan subindikator yang diperuntukkan kepada kelompok dengan target dan sasaran yang dapat dipakai dalam meningkatkan kompetensi digital masyarakat Indonesia.<sup>10</sup>

Roadmap Literasi Digital 2021-2024 yang diluncurkan menjadi petunjuk bahwa pemerintah Indonesia menyadari perlunya literasi digital sehingga masyarakat Indonesia era digital dengan semua produknya memilih dan memanfaatkan untuk peningkatan kualitas kehidupan secara menyeluruh. Kegiatan yang diadakan di 34 provinsi di Indonesia dan 514 kabupaten tersebut dilakukan *virtual* dengan cara webinar. Dengan menargetkan 10.000.000 mengikuti literasi digital pada tahun 2021, mencapai 50 juta terliterasi digital pada tahun 2024. Dengan tujuan utama menjadikan masyarakat Indonesia lebih cakap digital.<sup>11</sup> Menurut Steve Wheeler dalam *Digital*

---

<sup>8</sup> Aditya Arifiyanto, Prahastiwi Utari, dan Andre Noevi Rahmanto, “Platform Microsite : Konvergensi Media Publikasi Kementerian N Keuangan Ri di Era Literasi Digital,” *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, no. 2 (2019): 46.

<sup>9</sup> M.Si. Marsia Sumule Genggong, S.Sos., *Literasi Digital Generasi Millennial*, ed. Sitti Utami Rezkiauwaty Kamil, Pertama. (Kendari: Literacy Institute, 2018), [www.literacyinstitute.org](http://www.literacyinstitute.org).

<sup>10</sup> Astuti et al., *Budaya Bermedia Digital*, 68.

<sup>11</sup> Oeday Abdullah, “Statistik Penggunaan Internet Anak Berdasarkan Usia,” last modified 2022, accessed July 1, 2022, <https://wartaevent.com/2021/10/14/statistik-penggunaan-internet-anak-berdasarkan-usia/>.

---

*Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures* dikutip dalam Maulana mengklaim bahwa ada sembilan elemen penting dalam literasi digital. Sembilan elemen penting tersebut yakni jejaring sosial, transliterasi, menjaga privasi, mengelola identifikasi, membuat konten, mengatur dan berbagi konten, menggunakan kembali konten, memfilter dan memilih konten, serta *selfbroadcasting*.<sup>12</sup>

### **Pelaku PAK Gereja**

PAK Gereja merupakan pelaksanaan pendidikan agama Kristen oleh gereja lewat berbagai kegiatan pendidikan, pengajaran dan pembinaan yang memiliki tujuan untuk kedewasaan warga gereja yang pada akhirnya seluruh anggota jemaat berkontribusi bagi masyarakat.<sup>13</sup> PAK Gereja adalah keseluruhan kegiatan gereja yang hadir untuk memberikan tuntutan yang kontekstual baik warga gereja di setiap tingkat kategorial yang dilakukan dengan berkelanjutan sehingga warga gereja menunjukkan nilai iman Kristen di mana mereka berada. Pelaku PAK Gereja adalah mereka yang melibatkan diri menjadi bagian pendidikan, pengajaran dan pembinaan warga gereja baik secara langsung ataupun tidak langsung yang terlibat dalam fungsi struktural maupun fungsional yaitu para Pimpinan Gereja, Para Pendeta, Para Majelis dan Pelayan Kategorial dalam gereja dan setiap mereka yang memiliki hati dan peduli terhadap PAK gereja. Pelaku PAK dalam penelitian ini adalah penulis yang adalah seorang pimpinan sebuah gereja lokal, pengurus organisasi gereja dan juga guru PAK di sebuah sekolah. Para Pengurus Komisi Wilayah Pelayanan Pemuda Remaja GPdI Wilayah I Sungai Bahar yang telah menginisiasi kegiatan literasi digital bagi remaja gereja.

### **Integritas Remaja**

Integritas menurut Wijaya adalah keunggulan pribadi yang memungkinkan seseorang untuk hidup sehat dan riang, karena mereka menjalani hidup mereka jauh dari

---

<sup>12</sup> Wida Kurniasih, "Pengertian Literasi Digital: Komponen, Manfaat, dan Upaya Peningkatan," *Gramedia.Com*, last modified 2021, accessed June 26, 2022, <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-literasi-digital/>.

<sup>13</sup> Desi Sianipar, "Peran Pendidikan Agama Kristen di Gereja dalam Meningkatkan Ketahanan Keluarga," *Jurnal Shanana* 4, no. 1 (2020): 73-92.

berbagai alasan dan kebohongan.<sup>14</sup> Warren Bennis seperti dikutip Sudjarwo mengatakan bahwa integritas adalah fondasi untuk membangun rasa percaya (*trust*). *Trust* ini berkaitan erat dengan *predictability*.<sup>15</sup> Integritas adalah suatu konsistensi karakter yang menunjukkan keberadaan yang asli dimanapun ia berada dan sedang bersama siapa. Integritas suatu sikap yang diiringi tindakan yang tidak berpura-pura atau menyembunyikan sesuatu. Satu kondisi yang “seutuhnya” sebagaimana dia harusnya ada, tidak menutupi sesuatu sehingga ia takut untuk diketahui orang lain. Suatu karakter unggul yang diharapkan dari remaja Kristen harus diwujudkan dalam bersosialisasi di era digital menjadi sebuah keutuhan yang tetap konsisten terhadap nilai iman Kristen.

Integritas remaja menyangkut kualitas karakter seorang remaja yang diperlihatkan dengan tindakan sesuai norma sosial dan budaya bahkan norma hukum yang diterima masyarakat seperti kejujuran, kesederhanaan, ketenangan dan sikap mengikuti aturan di tiap tempat di mana dia berada. Dalam perspektif PAK, Integritas remaja gereja adalah perilaku remaja yang menunjukkan praktek hidup yang sejalan dengan arahan Firman Tuhan dalam kesederhanaan sebagai wujud selarasnya manusia batiniah dan manusia jasmaniahnya. Mengedepankan ketundukan yang sadar kepada norma gereja melalui kerelaan mengikuti aturan dan rambu-rambu yang ditetapkan oleh gereja untuk hidup seorang remaja.

### **Peran PAK dalam Membangun Integritas Remaja**

PAK sebagai bagian dari era digital harus terlibat mengambil bagian dalam program pemerintah dalam percepatan literasi digital serta membangun integritas melalui PAK di sekolah dan PAK di gereja. Tujuan PAK itu menurut Sagala adalah agar peserta didik menjadi dewasa dalam iman, menaati firman Tuhan, dan mampu menerapkan iman mereka dalam kehidupan pribadi mereka dan dengan orang lain.<sup>16</sup> PAK remaja menurut Sigilar adalah pengajaran berdasarkan Firman Tuhan atau Alkitab

---

<sup>14</sup> Hengki Wijaya, “Keunggulan Integritas Generasi Muda dalam Mewujudkan,” *jurnal: sekolah Tinggi Filsafat Jaffray*, no. November (2015): 10-11.

<sup>15</sup> Markus Sudjarwo, “Mengaplikasikan Integritas Gembala Jemaat Menurut Surat-Surat Pengembalaan,” *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 3, no. 2 (2019): 173.

<sup>16</sup> Lenda Dabora Sagala, “Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Menghadapi Perubahan Sosial,” *Jurnal Simpson: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2017): 48.

untuk membawa kaum muda mengenal Tuhan dan mengalami pembaruan kepribadian seperti Kristus.<sup>17</sup>

PAK di gereja, sekolah dan masyarakat bertanggungjawab untuk menyediakan pendidikan yang memberikan pengetahuan melalui pendidikan sehingga kegiatan remaja Kristen dalam mengekspresikan diri mereka di era digital merupakan aktivitas yang dapat dipertanggungjawabkan dari sudut iman Kristen. Aktivitas pribadi dan ekspresi diri di masyarakat di era digital merupakan perwujudan dari pengetahuan yang mereka terima melalui pendidikan kegiatan literasi digital. PAK di gereja dan sekolah harus hadir dengan berbagai strategi dan menjadi inisiator dalam pelaksanaan program pemerintah yang menjadikan 50 juta masyarakat Indonesia terliterasi digital di 2024. Sekolah dan gereja bertanggungjawab terhadap kualitas dan integritas remajanya dan literasi digital adalah satu bagian dalam mewujudkannya.

Gereja hadir memberikan edukasi bagi remaja di era digital yang dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Salah satu strategi yang dapat dipakai adalah melalui seminar. Seminar di kalangan remaja dapat menjadi strategi yang baik karena tersedianya wadah interaktif di mana para remaja dapat berdiskusi dengan arahan moderator. Sitorus berpendapat bahwa pembinaan warga gereja harus dilakukan secara holistik maka seminar iman Kristen dapat dipilih sebagai bentuk pembinaan warga gereja<sup>18</sup>. Hal yang diharapkan dari seminar sehari di Sungai Bahar adalah terbangunnya integritas remaja Kristen di era digital dan membentuk *digital ethics* sesuai dengan nilai iman Kristen.

Sebagai bentuk tanggungjawab terhadap integritas digital remaja Kristen di Sungai Bahar dan sebagai bagian dari pelaku PAK Gereja, Komisi Wilayah Pelayanan Remaja Pantekosta di Indonesia (KW-PELRAP), sebuah komisi pelayanan bidang remaja dibawah naungan Majelis Wilayah I (GPdI) Sungai Bahar telah berupaya dengan mengadakan Seminar Sehari pada Hari Senin, 27 Juni 2022 dengan Thema: GPdI *Youth with Integrity* yang dikembangkan menjadi sub-sub thema yang salah satu diantaranya

---

<sup>17</sup> Ambrosius Siligar Emeliana, Tamba Paruliani, "Strategi Pendidikan Agama Kristen (PAK) Berdasarkan 2 Korintus 4:1-6 dalam Mengatasi Kenakalan Remaja," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 33, no. 1 (2022): 1-12.

<sup>18</sup> Theresia Tiodora Sitorus, "Implikasi Pembinaan Pemuda Gereja Atas Faktor-Faktor Penyebab Kasus Hamil di Luar Nikah," *Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat* 4 (2020): 195-208.

adalah: *Digital Literacy to Build Youth Integrity*. Point penting yang disampaikan adalah “*Digital Literacy to Build Youth Integrity*”, di mana para remaja mengetahui hasil atau hal yang terjadi sesudahnya dari kegiatan remaja dengan menggunakan *smartphone* mereka yang belum pernah disadari sebelumnya.

### ***Menghasilkan atau kehilangan (producing or losing)***

Platform digital pembelajaran yang tersedia di era digital mendorong produktivitas belajar remaja yang sangat membantu mereka menjadi *personal learner* sehingga apa yang belum mereka pahami melalui pembelajaran kelas dapat mereka temukan lewat *smartphone* dan perangkat digital lainnya. Pearce mendaftarkan 100 aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang sangat *useful*.<sup>19</sup> 17 situs *online* terbaik: Zenius, Ruangguru, *Quipper School*, Kelas Pintar, Rumah Belajar, *Brainly*, edX, Alison, *EDEd*, *Udemy*, *Coursera*, *Codecademy*, *Duolingo*, *Niagahoster Course (NiCo)*, *HubSpot Academy*, *Indonesia Montessori (IMC)*, *Canva Design*, *Facebook Blueprint*.<sup>20</sup> Keragaman *platform* dan sumber belajar digital lainnya melalui tutorial *YouTube*, aplikasi pembelajaran, game edukasi, *e-book*, *e-course*, dan lainnya memudahkan remaja era digital menikmati ragam ilmu dengan ragam cara. Remaja Kristen dikategorikan menghasilkan (*producing*) ketika mereka dapat melewati masa remaja dengan petualangan pembelajaran di era digital melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dari berbagai sumber dan media yang berbeda.

PAK membuka jendela berpikir remaja gereja untuk memahami bahwa fasilitas digital menyediakan sumber yang sangat cocok bagi kebutuhan belajar mereka sehingga mereka dapat mempelajari pengetahuan baru dengan mudah dan menyenangkan melalui *smartphone* mereka. Mereka dapat berpetualang dalam kreativitas ide-ide baru yang disediakan para *content creator* sehingga mereka berpotensi untuk memiliki pengetahuan yang lebih luas dan kontekstual dengan kebutuhan belajar mereka. PAK juga membuat mereka mengerti resiko-resiko negatif yang mengintai mereka yaitu mereka akan kehilangan banyak hal seperti ditulis oleh Saingo bahwa fenomena dari

---

<sup>19</sup> Kyle Pearce, “The Top 100 Android Education Apps for Learning Anywhere,” last modified 2022, accessed June 14, 2022, <https://www.diygenius.com/best-android-educational-apps>.

<sup>20</sup> Yovi Amanda, “17 Situs Belajar Online Terbaik Untuk Anda!,” *Niagahoster*, last modified 2021, accessed July 1, 2022, <https://www.niagahoster.co.id/v2>.

pemanfaatan media sosial dengan cara yang salah apabila tidak diantisipasi akan mengakibatkan hancurnya hubungan sosial dan *spiritual* seseorang.<sup>21</sup>

Dampak negatif dari era digital yang paling berbahaya bagi remaja adalah kecanduan. Di antara semua dampak negatif, kecanduan telah memburuk di kalangan remaja. Sebuah survei yang dilakukan oleh Mediakix mengungkapkan bahwa diperkirakan 210 juta orang yang sekarang kecanduan media sosial dan internet secara langsung maupun tidak langsung. Remaja semakin hari semakin kecanduan media sosial sehingga dianggap sebagai penyakit sosial. Saat ini remaja telah terputus dari kehidupan sosial karena kecanduan media sosial. Mereka membuang-buang waktu berharga mereka karena tenggelam dalam media sosial. Jika mereka tidak bisa keluar dari kecanduan ini, mereka tidak akan mendapatkan kesuksesan dalam hidup. Waktunya telah tiba untuk menemukan solusi yang tepat untuk itu. Menggunakan media sosial sangat diperlukan untuk kehidupan kita sehari-hari tetapi penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan.<sup>22</sup>

Sebaliknya, era digital tanpa literasi akan membuat para remaja kehilangan (*losing*) berbagai hal dari masa produktivitas pembelajaran. Dikutip Ovryaldi dari Defabro, Kecanduan *game online* berbahaya dan berdampak negatif bagi remaja baik ke dalam maupun diluar dirinya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.<sup>23</sup> Kelima hal tersebut sangat merusak integritas remaja Kristen.

### ***Menghina atau Peduli (Cyber Bullying or Cyber Caring)***

Persoalan serius yang terikat dengan literasi digital adalah penghinaan melalui ujaran kebencian yaitu aksi komunikasi verbal dan tulisan yang dilakukan secara pribadi atau kelompok dalam bentuk merendahkan, menghina, menghasut, provokatif kepada pribadi atau kelompok lain dalam hal beragam aspek misalnya agama, gender, warna

---

<sup>21</sup> Yakobus Adi Saingo, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Kristiani Tingkat Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Shanana* 6, no. 1 (2022): 89-110.

<sup>22</sup> Hani Salwah Yaakup, "Impact of Social Media Towards Society, A Case Study on Teenagers," *International Journal of Education and Knowledge Management* 3, no. April (2018).

<sup>23</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.

kulit, ras, cacat, kewarnegaraan, orientasi seksual seperti di kutip oleh Nugroho dari Simarmata.<sup>24</sup> *Cyber bullying* menjadi istilah yang melekat di hati remaja dan menyebar dengan masif melalui sosial media, menjadi roda berputar dari pelaku menjadi korban dan korban menjadi pelaku kembali. Dampak buruk *bullying* bukan di jagat maya saja tetapi berdampak di jagat nyata dengan korban yang sudah sangat beragam depresi,<sup>25</sup> menutup diri dari pergaulan,<sup>26</sup> *coping stress*,<sup>27</sup> kecemasan,<sup>28</sup> bahkan pembunuhan dan aksi saling menyerang.

Remaja Kristen berintegritas diedukasi dari *cyber bullying* menjadi *cyber caring*. *Caring is feeling or concern for kindness to others*. Remaja dibimbing kepada tindakan yang menunjukkan perhatian, kepedulian dan penghargaan kepada setiap manusia tanpa merendahkan kondisi-kondisi mental dan fisik serta pilihan hidup manusia. Peduli terhadap kemanusiaan merupakan tanggapan terhadap Kolose 3:12 “Karena itu, sebagai orang-orang pilihan Allah yang dikuduskan dan dikasihi-Nya, kenakanlah belas kasihan, kemurahan, kerendahan hati, kelembutan dan kesabaran”.<sup>29</sup>

### ***Memamerkan dengan Sombong atau Menunjukkan Kerendahan Hati (Flexing or Humbling)***

Fenomena *flexing* atau pamer menjadi *trend* di *social media*. Mengutip dari video yang diunggah ke saluran *YouTube* Rhenald Kasali pada 11 Januari 2022, menunjukkan bagaimana kekayaan seseorang saat ini dikenal sebagai *flexing*. Keberadaan media sosial memudahkan *flexing* terekspos. Di mana orang-orang akan sangat tergoda untuk memamerkan miliknya. Orang juga ingin terlihat kaya, menarik secara fisik, cerdas, dan terkenal secara *online*.<sup>30</sup>

<sup>24</sup> Nugroho and Nasionalita, “Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia,” 61.

<sup>25</sup> Aprilia Ramadhani dan Sofia Retnowati, “Depresi Pada Remaja Korban Bullying,” *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau* 9, no. Desember (2013): 73-79.

<sup>26</sup> Ela Zain Zakiyah, Muhammad Fedryansyah, dan Arie Surya Gutama, “Dampak Bullying Pada Tugas Perkembangan Remaja Korban Bullying,” *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial* 1, no. 3 (2019): 265.

<sup>27</sup> Puspita Sari, “Coping Stres Pada Remaja Korban Bullying Di Sekolah ‘X,’” *Jurnal Psikologi* Volume 8 (2010): 75-81, [www.solopos.com](http://www.solopos.com).

<sup>28</sup> Betie Febriana, “Penurunan Kecemasan Remaja Korban *Bullying* Melalui Terapi Kognitif,” *Indonesian Journal of Nursing Practices* 1, no. 2 (2017): 1-8.

<sup>29</sup> *Alkitab Online*, n.d., <https://www.bible.com/id/bible/306/COL.3.23.tb>.

<sup>30</sup> Administrator, “Pamer Kepalsuan , Terjebak Flexing,” *Gerakan Nasional Revolusi Mental*, last modified 2022, accessed July 2, 2022, <https://revolusimental.go.id/kabar-revolusi-mental/detail-berita-dan-artikel?url=pamer-kepalsuan-terjebak-flexing>.

Memamerkan kekayaan dan pencapaian yang diduga diperoleh dengan tidak sebagaimana mestinya untuk ajang kesombongan dengan tujuan menarik kekaguman dari *netizen*. Menyewa barang-barang *branded* untuk menangkap kesan sukses dan mendapat julukan *sultan* dan *crazy rich*. Fenomena *flexing* juga terjadi pada remaja dengan jebakan aktualisasi diri yang salah.<sup>31</sup>

PAK berperan untuk mendidik remaja Kristen yang diharapkan menjadi remaja yang rendah hati dan mensyukuri dirinya serta mampu mengaktuliasi diri dengan benar tanpa mengharapkan tanggapan pemujaan berlebihan dari *netizen* yang diperoleh dengan kepalsuan dan penipuan. Aktualisasi diri remaja harus dibangun dengan dasar penerimaan dirinya oleh Allah yang adalah kasih *self esteemnya* tidak dibentuk oleh banyak *like* dan kekaguman yang mereka dapatkan di sosial media.<sup>32</sup> Mengutip Efesus 2:1-10 Identitas kita adalah di dalam kasih karunia Kristus dan diaktualisasikan dengan kesederhanaan dan kerendahan hati.<sup>33</sup>

### ***Mengutuk atau Memberkati (Cursing or Blessing)***

Kekerasan verbal, perkataan jorok dan mengutuk (*cursing*) menjadi hal yang terlihat biasa tapi berbahaya. Berdasarkan data temuan penelitian Wahdiyati yang disajikan memperlihatkan sebanyak 6 jenis bentuk kekerasan verbal ditemukan dalam konten ulasan permainan *online Minecraft*. Sementara itu terdapat 10 jenis kata-kata yang biasa diucapkan yang termasuk kekerasan verbal dalam konten ulasan *online Mobile Legend*. Kata-kata tersebut dipakai dalam interaksi pemain dalam menanggapi pemain, mengekspresikan perasaan, kekaguman, mengumpat, menghina, mengungkapkan perasaan, kekecewaan, dan harapan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain.<sup>34</sup> Hasil penelitian Saputri menunjukkan bahwa bentuk-bentuk

---

<sup>31</sup> Ratu Nadya Wahyuningratna, Vinta Sevilla, dan Mansur Juned, "Edukasi Pengembangan Aktualisasi Diri Yang Positif Bagi Remaja Di Sosial Media," *JURNAL PASOPATI* 4, no. 2 (2022): 113-118.

<sup>32</sup> Jellyan Alviani Awang, Iky S. P. Prayitno, dan Jacob Daan Engel, "Strategi Pendidikan Agama Kristen Bagi Remaja dalam Membentuk Konsep Diri Guna Menghadapi Krisis Identitas Akibat Penggunaan Media Sosial," *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta* 4, no. 1 (2021): 98-114.

<sup>33</sup> Sadadohape Matondang, "Memahami Identitas Diri Remaja dalam Kristus Menurut Efesus 2:1-10," *Illuminate Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 1 (2018): 105-124.

<sup>34</sup> Dini Wahdiyati Reyvianto Dwi Putra, "Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming di Youtube (Analisi Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan *Mobile Legend* Pada Akun

perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar, yaitu bentuk perilaku lain sebesar 49%, agresi kemarahan sebesar 30%, agresi verbal sebesar 14%, agresi permusuhan sebesar 4%, dan agresi fisik sebesar 3%.<sup>35</sup> Dampak dari *game online* dapat menimbulkan perilaku agresif, perilaku agresif ada dua jenis, agresi fisik dan agresi verbal. Perilaku agresif secara fisik ditandai dengan interaksi fisik selama bermain dan juga berdampak pada imitasi dalam kehidupan nyata. Perilaku agresif berupa memukul atau menendang. Sedangkan agresi verbal adalah perilaku yang bersumber dari kata-kata kasar dalam permainan dan ditiru dalam kehidupan nyata. Artinya *fuck, cok, gateli*.<sup>36</sup> Sugara membuat daftar dari 55 *cursing words that are using at young people conversations on social media*<sup>37</sup>. Kebiasaan tersebut mereka dapat dari akun *Facebook, Twitter, YouTube, Instagram* kemudian dibagikan lagi di *story* menjadi lingkaran yang terus berputar.

Era digital tanpa literasi digital menjadi periode *destruktif* bagi remaja yang berpotensi menghancurkan *digital culture*. Karakter unggul yang harus dibentuk dalam masa remaja adalah memberkati. *Blessing* dipahami sebagai bentuk melepaskan berkat berupa kata-kata baik, sopan, menyenangkan lawan bicara yang juga dituangkan di sosial media. Remaja harus cukup bijak untuk meninggalkan aktivitas sosial media yang berpotensi membuat mereka menjadi perilaku kekerasan verbal dan sejenisnya. Dalam pengajaran Paulus kepada Jemaat Efesus 4:29, Ia menegaskan bahwa “janganlah ada perkataan kotor keluar dari mulutmu, tetapi pakailah perkataan yang baik untuk membangun, di mana perlu, supaya mereka yang mendengarnya, beroleh kasih karunia.”

Peran aktivitas verbal di era digital menjadi semakin penting. Mengontrol perkataan melalui pengendalian lidah terhadap kata-kata yang menyakitkan, jorok dan melukai yang juga mengganggu harus dihilangkan dari kalangan remaja Kristen dengan

---

*Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything*,” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 2 (2022): 203–281.

<sup>35</sup> Olsa Krui Saputri, Ratna Widiastuti, and Moch Johan Pratama, “Analisis Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online*,” *Bimbingan Konseling*, no. 1 (2019): 156-171.

<sup>36</sup> Merry Fitria Apriyanti dan Harmanto, “Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain *Game Online* (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya),” *Kajian Moral dan Kewarganegaraan* 3(3) (2015): 994-1008.

<sup>37</sup> Ria Dewi Hidayani Sugara and Ria Saparianingsih, “English Cursing Analysis of Millennial Generation in Social Media Investigate” 512, no. Icoflex 2019 (2021): 271-274.

menghindari kontak dengan konten digital yang memuat kekerasan verbal dan menggantinya dengan kata-kata berkat yang sesuai dengan ajaran iman Kristen.

### **REKOMENDASI UNTUK PENELITIAN LANJUTAN**

Untuk topik yang berkaitan dengan artikel ini, penulis memberikan rekomendasi terhadap penelitian yang bersentuhan dengan pendidikan era digital serta bagaimana PAK mengambil peran terhadap percepatan literasi digital terhadap remaja Kristen. PAK juga semestinya mencari ide kreatif dan kolaboratif dengan bidang ilmu lain dalam membangun integritas remaja Kristen di era digital.

### **KESIMPULAN**

Remaja dalam perkembangannya berusaha mengaktualisasikan diri melalui perangkat digital tanpa literasi yang memadai sama dengan memasang jebakan-jebakan yang menghalangi eksistensi dari potensi masa depannya. Literasi digital harus dihadirkan sebagai kebutuhan yang tidak bisa ditunda. Budaya digital yang sehat dan *konstruktif* harus ditumbuhkan melalui usaha yang serius dengan membangun etika digital yang benar. Remaja sebagai pengguna aktif internet melalui perangkat digital perlu diedukasi dengan strategi tepat sasaran.

Pelaku-pelaku PAK gereja harus peduli terhadap persoalan remaja Kristen terkait digital dan bersedia untuk bersinergi dalam membangun integritas remaja Kristen melalui literasi digital yang tidak berakhir dalam konsep teori tetapi dalam perilaku remaja Kristen dalam bermedia sosial yang akan tidak terjebak dalam perilaku negatif tetapi cakap dalam memanfaatkan semua fitur digital menjadi sumber *profit* yang edukatif bagi remaja serta membangun kemampuan digital lainnya melalui etika yang benar dalam bermedia sosial. Kerja keras dari para pelaku PAK gereja dalam usaha literasi digital akan membukakan pengertian bagi para remaja sehingga mereka dapat menjatuhkan pilihan-pilihan yang tepat dalam menggunakan *smartphone* mereka.

---

**REFERENSI**

- Abdullah, Oeday. "Statistik Penggunaan Internet Anak Berdasarkan Usia." Last modified 2022. Accessed July 1, 2022. <https://wartaevent.com/2021/10/14/statistik-penggunaan-internet-anak-berdasarkan-usia/>.
- Administrator. "Pamer Kepalsuan , Terjebak Flexing." *Gerakan Nasional Revolusi Mental*. Last modified 2022. Accessed July 2, 2022. <https://revolusimental.go.id/kabar-revolusi-mental/detail-berita-dan-artikel?url=pamer-kepalsuan-terjebak-flexing>.
- Aprilia Ramadhani, dan Sofia Retnowati. "Depresi Pada Remaja Korban *Bullying*." *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau* 9, no. Desember (2013): 73-79.
- Apriyanti, Merry Fitria, dan Harmanto. "Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game *Online* (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)." *Kajian Moral dan Kewarganegaraan* 3(3) (2015): 994-1008.
- Arifiyanto, Aditya, Prahastiwi Utari, dan Andre Noevi Rahmanto. "*Platform Microsite: Konvergensi Media Publikasi Kementerian N Keuangan Ri di Era Literasi Digital.*" *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, no. 2 (2019): 46.
- Astuti, Santi Indra, E Nugrahaeni Prananingrum, Santi Indra Astuti, E Nugrahaeni Prananingrum, Lintang Ratri, Lestari Nurhajati, Leviane J H Lotulung, and Novi Kurnia. *Budaya Bermedia Digital*. Jakarta: Kominfo, Japelidi, Siberkreasi, 2021. <http://literasidigital.id/books/modul-budaya-bermedia-digital/>.
- Awang, Jellyan Alviani, Iky S. P. Prayitno, dan Jacob Daan Engel. "Strategi Pendidikan Agama Kristen Bagi Remaja dalam Membentuk Konsep Diri Guna Menghadapi Krisis Identitas Akibat Penggunaan Media Sosial." *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta* 4, no. 1 (2021): 98-114.
- Bruce, Anne, Rosanne Beuthin, Laurene Sheilds, Anita Molzahn, and Kara Schick-Makaroff. "*Narrative Research Evolving: Evolving through Narrative Research.*" *International Journal of Qualitative Methods* 15, no. 1 (2016): 1-6.
- Candrasari, Yuli Candrasari, Dyva Claretta, dan Sumardjiajti. "Pengembangan dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja dalam Menggunakan Internet." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4 (2020): 611-618.
- Emeliana, Tamba Paruliani, Ambrosius Siligar. "Strategi Pendidikan Agama Kristen (PAK) Berdasarkan 2 Korintus 4:1-6 dalam Mengatasi Kenakalan Remaja." *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 33, no. 1 (2022): 1-12.
- Febriana, Betie. "Penurunan Kecemasan Remaja Korban *Bullying* Melalui Terapi Kognitif." *Indonesian Journal of Nursing Practices* 1, no. 2 (2017): 1-8.
- Kurniasih, Wida. "Pengertian Literasi Digital: Komponen, Manfaat, dan Upaya Peningkatan." *Gramedia.Com*. Last modified 2021. Accessed June 26, 2022. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-literasi-digital/>.
- Marsia Sumule Genggong, S.Sos., M.Si. *Literasi Digital Generasi Millenial*. Edited by Sitti Utami Rezkiawaty Kamil. Pertama. Kendari: Literacy Institute, 2018. [www.literacyinstitute.org](http://www.literacyinstitute.org).
- Matondang, Sadahape. "Memahami Identitas Diri Remaja dalam Kristus Menurut Efesus 2:1-10." *Illuminate Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 1, no. 1

- (2018): 105-124.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.
- Nugroho, Catur, and Kharisma Nasionalita. "Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia." *Journal Pekommas* 5, no. 2 (2020): 215.
- Pearce, Kyle. "The Top 100 Android Education Apps for Learning Anywhere." Last modified 2022. Accessed June 14, 2022. <https://www.diygenius.com/best-android-educational-apps>.
- Publik, Informasi. "Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet." Last modified 2014. Accessed July 1, 2022. [https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo-22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo-22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers).
- Reyvianto Dwi Putra, Dini Wahdiyati. "Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisi Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legend* Pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything)." *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 2 (2022): 203-281.
- Sagala, Lenda Dabora. "Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Menghadapi Perubahan Sosial." *Jurnal Simpson: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2017): 48.
- Saingo, Yakobus Adi. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Kristiani Tingkat Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Shanana* 6, no. 1 (2022): 89-110.
- Saputri, Olsa Krui, Ratna Widiastuti, dan Moch Johan Pratama. "Analisis Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online*." *Bimbingan Konseling*, no. 1 (2019).
- Sari, Puspita. "Coping Stres pada Remaja Korban Bullying di Sekolah 'X'." *Jurnal Psikologi* Volume 8 (2010): 75-81. [www.solopos.com](http://www.solopos.com).
- Sianipar, Desi. "Peran Pendidikan Agama Kristen di Gereja dalam Meningkatkan Ketahanan Keluarga." *Jurnal Shanana* 4, no. 1 (2020): 73-92.
- Sitorus, Theresia Tiodora. "Implikasi Pembinaan Pemuda Gereja Atas Faktor-Faktor Penyebab Kasus Hamil di Luar Nikah." *Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat* 4 (2020): 195-208.
- Stella, Stefany, Nurbani, dan Badarrudin. "Literasi Digital dan Pembukaan Diri : Studi Korelasi Penggunaan Media Sosial Pada Pelajar Remaja di Kota Medan Magister Ilmu Komunikasi , Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik , Universitas Sumatera Utara . Magister Ilmu Komunikasi , Fakultas Ilmu Sosial Ilmu." *Sosioglobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi* 2, no. 1 (2017): 10-31.
- Sudjarwo, Markus. "Mengaplikasikan Integritas Gembala Jemaat Menurut Surat-Surat Penggembalaan." *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani* 3, no. 2 (2019): 173.
- Sugara, Ria Dewi Hudayani, and Ria Sapanianingsih. "English Cursing Analysis of Millennial Generation in Social Media Investigate" 512, no. Icoflex 2019 (2021): 271-274.
- Triastuti, Endah, Dimas Adrianto, Akmal Nurul. *Kajian Dampak Penggunaan Media*

- Sosial Bagi Anak Dan Remaja*. Jakarta: PUSKAKOM, 2017.
- Wahyuningratna, Ratu Nadya, Vinta Sevilla, dan Mansur Juned. “Edukasi Pengembangan Aktualisasi Diri Yang Positif Bagi Remaja di Sosial Media.” *JURNAL PASOPATI* 4, no. 2 (2022): 113-118.
- Wijaya, Hengki. “Keunggulan Integritas Generasi Muda dalam Mewujudkan.” *jurnal: sekolah Tinggi Filsafat Jaffray*, no. November (2015): 10-11.
- Yaakup, Hani Salwah. “Impact of Social Media Towards Society, A Case Study on Teenagers.” *International Journal of Education and Knowledge Management* 3, no. April (2018).
- Yovi Amanda. “17 Situs Belajar *Online* Terbaik Untuk Anda!” *Niagahoster*. Last modified 2021. Accessed July 1, 2022. <https://www.niagahoster.co.id/v2>.
- Zakiah, Ela Zain, Muhammad Fedryansyah, dan Arie Surya Gutama. “Dampak Bullying Pada Tugas Perkembangan Remaja Korban Bullying.” *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial* 1, no. 3 (2019): 265.
- Alkitab Online*, n.d. <https://www.bible.com/id/bible/306/COL.3.23.tb>.

