



Submitted on 15/12/2023;

Revised on 07/01/2024;

Accepted on 17/01/2024;

Mentorship Gereja dalam Membentuk Karakter Remaja yang Religius di Era Digitalisasi

Conny Zefanya Dasel Manuputty^{1*}, Hendrikus Dorebia², Talizaro Tafonao³^{1,2,3}Sekolah Tinggi Teologi Real Batam*E-mail korespondensi: connyzefanya@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah untuk membantu gereja-gereja dalam membentuk karakter setiap remaja yang telah terpengaruh dengan teknologi digital yang merusak karakter remaja atau pemuda yang ada di gereja yang dimana remaja atau pemuda menjadi tiang gereja untuk keberlangsungan kekristenan dalam mempertahankan iman dan nilai-nilai kekristenan itu sendiri, walaupun di satu sisi era digitalisasi tidak hanya membawa dampak buruk namun juga membawa banyak dampak baik untuk mempermudah kehidupan. Era digitalisasi juga berdampak buruk bagi setiap remaja yang menggunakan smartphone, dapat dilihat dari banyaknya remaja yang kecanduan dengan teknologi sehingga mengabaikan norma-norma sosial dan bahkan merusak kesehatan tubuh setiap remaja. Oleh sebab itu gereja harus menciptakan mentorship di gereja agar mampu membentuk karakter setiap remaja yang religius di era digital sehingga karakter yang baik dapat terbentuk di era digitalisasi ini. Penelitian ini dilakukan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dengan pendekatan kepustakaan, dengan mengumpulkan data mengenai judul penelitian kemudian menganalisis dan kemudian menekankan pada argumentasi lalu kemudian menarik kesimpulan sebagai hasil kajian yang dilakukan. Dengan terbentuknya karakter remaja di era digital maka hal ini akan menjadi kekuatan yang kokoh bagi remaja dalam memperhatikan pula norma-norma sosial dan semakin religius hingga pada generasi yang akan datang. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu mentorship dapat menjadi opsional gereja dalam membentuk karakter remaja yang religius di era digitalisasi.

Kata Kunci: mentorship; membentuk karakter; era digitalisasi

Abstract

The purpose of this research is to help churches in forming the character of every teenager who has been influenced by digital technology which damages the character of teenagers or young people in the church where teenagers or young people become the pillars of the church for the continuity of Christianity in maintaining the faith and Christian values. Although on the one hand, the era of digitalization has not only had bad impacts, it has also brought many good impacts to make life easier. The era of digitalization also has a negative impact on every teenager who uses a smartphone, which can be seen from the large number of teenagers who are addicted to technology, thereby ignoring social norms and even damaging the health of every teenager's body. Therefore, the church must create mentorship in the church so that it can shape the character of every religious teenager in the digital era so that good character can be formed in this era of digitalization. This research was carried out using a descriptive qualitative methodology with a library approach, by collecting data regarding the title of the research then analyzing it and then emphasizing the arguments and then drawing conclusions as a result of the study carried out. By forming the character of teenagers in the digital era, this will become a strong force for teenagers to pay attention to social norms and become more religious for generations to come. The results found in this research are that mentorship can be optional for churches in forming the religious character of teenagers in the era of digitalization.

Keywords: mentorship; character building; digitalization eraCiptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](#).

PENDAHULUAN

Mentorship sebagai suatu kegiatan yang berguna atau berfungsi untuk membimbing, membantu, serta memberikan saran kepada seseorang agar mencapai tujuannya. Mentorship juga dapat membantu orang yang dibimbing untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang dimiliki atau dibutuhkan sehingga tujuan mereka dapat tercapai. Selain itu mentorship juga sangat di butuhkan di era digital ini, agar dapat membimbing setiap orang, terkhususnya membimbing setiap remaja dalam menghadapi era digitalisasi ini. Namun era digitalisasi memberikan beberapa dampak positif seperti, kemudahan untuk mengakses dan menyebarkan informasi hiburan melalui media sosial seperti Instagram, TikTok, Twitter, YouTube, dan lainnya. Juga penghubung komunikasi untuk seluruh orang di berbagai penjuru dunia, seperti WhatsApp, LINE, dan sebagainya. Akses internet juga memajukan dunia pendidikan pengetahuan serta wawasan dengan mudah.

Menurut hasil survei Lestari dampak positif era digital merupakan zaman dimana informasi dunia bisa didapat oleh semua orang, penyebaran informasi menyebar begitu cepat dan bisa diakses oleh semua orang tanpa terkecuali. Contohnya memudahkan dalam mencari informasi, memudahkan dalam pembelajaran, dan memudahkan komunikasi (Lestari, 2023). Bukan hanya dampak positif saja yang terlihat dan dirasakan, namun dampak negatif juga ada beberapa yang terjadi di era digital, dalam kajian yang dilakukan siregar terlihat bahwa anak-anak khususnya remaja menjadi kecanduan game online, mengganggu kesehatan, mempengaruhi psikologis, apatis, serta mengganggu waktu belajar dan lupa akan kewajiban (Siregar & Tafonao, 2021) sehingga dalam perkembangan serta kemajuan teknologi di Era Digitalisasi, pendidikan oleh anak sebaiknya diberikan arahan pada masa-masa sekarang, karena penggunaan perangkat digital sehari-hari dalam lingkungan keluarga bisa memengaruhi bagi kehidupan anak. Sebab pengaruh buruk digital bisa membawa remaja untuk perilaku menyimpang dari aturan sosial. Sehingga dalam artikel Lestari mengatakan bahwa era digitalisasi dapat menurunkan nilai kesopanan atau etika berbicara dengan orang yang lebih tua, dan menyebabkan remaja terlalu bebas dengan kehidupannya hingga kecanduan alat digital seperti gadget sehingga dapat mengakibatkan remaja mengenyampingkan orang-orang yang ada di sekelilingnya (Lestari, 2023). Oleh sebab itu, pengawasan orang tua terhadap anak sangat diperlukan supaya pendidikan karakter anak bisa

terwujud, dikarenakan informasi di dunia digital dapat dengan mudah di jangkau, maka anak harus bisa menyaring informasi yang cocok dan sesuai, agar perkembangan anak dalam pendidikan karakter tidak terjadi penghambatan. Peran gereja juga sangat penting dalam mendidik anak remaja. Dengan menjadi teladan, membimbing, dan memberi kepercayaan untuk melakukan suatu aktifitas gereja yang dapat membangun karakter remaja di era digital ini.

Dalam artikel Rantesalu peran gereja sangat penting dalam mendidik anak remaja dengan memberi kepercayaan atau melakukan suatu aktifitas gereja. yaitu mengembangkan life skills (ketrampilan hidup) seperti hobi atau minat bakat yang ada pada diri setiap remaja. Contohnya dalam memainkan alat musik seperti, “ Piano, Gitar, Keyboard, Saksofon, dll yang di mainkan disaat ibadah dalam gereja. Ataupun dalam ibadah hari minggu seperti, Singers, maupun menjadi liturgis. Untuk mengembangkan karakter pada anak remaja sehingga dalam artikelnya tentang pembentukan karakter remaja dalam gereja dan pendidikan masa modern ia membahas bahwa, pendidikan sebagai sebuah proses di masa sekarang, pendidikan sudah harus merujuk kepada adanya suatu konsekuensi logis dan berbagai dalam perubahan perilaku, sikap, dan tata budaya. Maka dari itu pada anak remaja harus ditekankan bahwa setiap perilaku anak remaja sangatlah berpengaruh dalam setiap langkah dan kehidupan mereka pada masa ini. Untuk itu pentingnya pendidikan di ajarkan pada anak remaja dapat, membangun relasi yang baik pada setiap orang agar dapat membentuk suatu karakter yang lebih baik lagi dari sebelumnya, dan belajar dari kesalahan yang di lakukan pada saat ini (Rantesalu, 2021). Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, bagaimana mentorship gereja dalam membentuk karakter religius remaja di era digital? Dan bagaimana dampak dari era digitalisasi terhadap remaja Kristen?

Berdasarkan sejumlah penelitian sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian yang akan lebih menegaskan bahwa dalam pembentukan karakter remaja yang religius sangat membutuhkan pembimbing atau mentor yang mampu membawa setiap remaja dalam bersikap dan bertingkah laku di era digitalisasi. Hal ini bertujuan agar setiap remaja dapat memiliki karakter yang religius, dan tidak menjadi pecandu elektronik di era digital ini. sehingga karakter kristus melekat dalam setiap remaja yang di mentoring. Baik itu dalam berkata-kata maupun dalam bertingkah laku di lingkungan masyarakat.

METODE

Metode yang digunakan penulis dalam tulisan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Yang mengutip tulisan Lestari dan Rantesalu memberikan pengertian mengenai metode penelitian kualitatif yang merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata bersifat tertulis melalui pengamatan penulis. Di mana tulisan ini menunjukkan bagaimana membentuk karakter setiap remaja yang religius. Sehingga setiap gereja mampu membina dan membimbing setiap remaja yang ada (Rantesalu, 2021).

Dalam kajian ini penulis meninjau berbagai sumber yang berkaitan dengan judul kajian dalam membentuk karakter remaja yang religius di era digitalisasi. Sumber kajian dalam kajian ini ialah buku-buku terkait judul penelitian, artikel ilmiah, survey, dan sumber-sumber lain yang memang sesuai dengan judul penelitian. Tahapan yang dilakukan peneliti yaitu tahapan pemilihan dan analisis naskah dari sumber-sumber literatur yang telah ada. kemudian data yang telah dikumpulkan lalu diambil dan akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis isi. peneliti akan mengidentifikasi pola, tema, dan konsep-konsep utama yang muncul dari data yang dikumpulkan. Kemudian dari data yang telah dikumpulkan peneliti akan memeriksa dan membandingkan informasi yang ditemukan dengan tujuan untuk memberikan upaya terhadap gereja dalam mentorship remaja sehingga di era digitalisasi ini karakter remaja dapat dibentuk dengan baik dan dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan yang memang menjawab dari rumusan permasalahan yang ada (Kristologi et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mentorship Gereja

Mentorship ada untuk mengembangkan kapasitas potensial dan kompetensi individu dalam pelayanan maupun dalam beraktifitas sehari-hari, sebagai pembelajaran yang akomodatif bagi hubungan antara individu yang peduli dalam membagi pengetahuan, nilai, sikap, pengalaman, dan kebijaksanaan dengan individu lainnya (Prihanto, 2018). Jadi, mentorship ialah kegiatan yang berfungsi untuk membimbing, membantu, serta memberikan saran kepada seseorang agar mencapai tujuan yang di inginkan baik dalam spiritual maupun intelektual. Sehingga karakter kita dapat dibentuk dikarenakan adanya mentor untuk selalu

menunjukkan jalan yang lebih baik dan benar kepada setiap orang terkhususnya remaja di era digitalisasi ini.

Untuk menelisik pada substansi gereja yang memang sebagai salah satu pondasi kuat terhadap remaja tentu harus di perhatikan dengan cara yang menarik dan menyentuh pada kebutuhan remaja itu sendiri. Ketika melihat pada kajian yang dilakukan simanjuntak dkk mengenai tugas gereja bahwa, gereja memiliki misi untuk menuntaskan amanat agung secara intens dan pula sebagai tempat untuk melakukan pemuridan terhadap kekristenan dan menjawab kebutuhan jemaat (Haposan Simanjuntak et al., 2023). Penulis memaknai tugas gereja ini lebih kepada menjawab kebutuhan jemaat, penulis yakin bahwa ketika gereja menjadi jawaban terhadap jemaat khususnya remaja maka akan ada upaya yang dilakukan agar remaja dapat mengalami pembentukan karakter yang religius dan hal ini sebagai bagian yang memang harus di pegang kendali oleh gereja dalam memainkan perannya di era digitalisasi kini.

Kenyataannya saat ini gereja banyak kehilangan kaum muda atau remaja, salah satunya alasannya adalah karena kurangnya bimbingan, dan dukungan dalam perkembangannya, bukan hanya diberikan pengajaran namun pemimpin kaum muda atau remaja harus dapat memahami dan melaksanakan proses mentoring agar remaja tidak meninggalkan gereja. Hal ini dapat mengakibatkan tidak adanya perkembangan dalam pelayanan pemuda di gereja, bahkan dapat mengakibatkan kemunduran dalam pelayanan kaum muda (Remaja) (Prihanto, 2018). Itu sebabnya mentor sangat dibutuhkan, terkhususnya di lingkungan gereja yang merupakan tempat atau organisasi bagi perkumpulan orang-orang percaya. Mentorship gereja sendiri merupakan hubungan yang terjalin antara mentor dan mentee (orang yang dimentori) untuk menjadi pemimpin secara rohani, yang mampu memimpin dan membimbing untuk menjadi maksimal dalam segala aspek kehidupannya sehingga bimbingan bagi setiap remaja di era digitalisasi ini dapat di realisasikan, agar setiap remaja dapat membentuk karakter yang mencerminkan Kristus.

Mentorship ialah pembentukan Karakter sebagai suatu kondisi yang diterima tanpa kebebasan dan karakter yang diterima sebagai kemampuan seseorang untuk secara bebas mengatasi keterbatasan. Kondisi ini membuat kita tidak serta merta jatuh dalam fatalisme akibat determinasi alam, ataupun terlalu tinggi optimisme seolah kodrat alamiah kita

tidak menentukan pelaksanaan kebebasan yang kita miliki. Melalui dua hal ini kita diajak untuk mengenali keterbatasan diri, potensi-potensi serta kemungkinan-kemungkinan bagi perkembangan kita. Untuk itulah, model tipologi yang lebih menekankan penerima kondisi natural yang dari sononya tidak cocok. Cara-cara ini hanya salah satu cara dalam memandang dan menilai karakter. Karena itu, tentang karakter seseorang kita hanya bisa menilai apakah seorang itu memiliki karakter kuat atau lemah (Sidabutar, 2010).

Orang yang memiliki karakter kuat adalah mereka yang mau dikuasai oleh sekumpulan realitas yang telah ada begitu saja dari sononya. Sedangkan, orang yang memiliki karakter lemah adalah orang yang tunduk pada sekumpulan kondisi yang telah diberikan kepadanya tanpa menguasainya. Orang yang berkarakter dengan demikian seperti seorang yang membangun dan merancang masa depannya sendiri. Ia tidak mau dikuasai oleh kondisi kodratnya yang menghambat pertumbuhannya (Sidabutar, 2010).

Berikut adalah nilai-nilai yang terkandung dalam karakter antara lain; *Pertama*, Jujur. yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, baik terhadap dirinya ataupun pihak lain. *Kedua*, bertanggung jawab. yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan alam, sosial dan budaya, Negara dan Tuhan. *Ketiga*, disiplin, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, sebab pembentukan karakter melalui mentorship berkaitan dengan pembentukan karakter yang kuat di mana individu tidak hanya menerima kondisi alamiahnya tetapi juga aktif dalam mengatasi keterbatasan untuk pertumbuhan pribadi, sehingga karakter yang dibentuk melalui mentorship mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin. Karakter kuat termanifestasi dalam individu yang berusaha menguasai realitasnya dan tidak tunduk pada kondisi yang diberikan kepadanya.

Dampak Positif Era Digitalisasi

Perkembangan zaman digital merupakan zaman dimana informasi dunia bisa didapat oleh semua orang, penyebaran informasi menyebar begitu cepat dan bisa diakses oleh semua orang tanpa kecuali. Di zaman digital, anak-anak dan remaja bisa mengakses informasi tanpa

menyaring hal baik dan hal buruk. Faktor inilah yang bisa memengaruhi pendidikan moral serta perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya. Adapun berikut ini yang merupakan dampak positif di era digital ialah:

Pertama, memudahkan dalam mencari informasi. Di era digital bisa memfasilitasi berbagai peluang mulai dari komunikasi, informasi, bisnis, pendidikan, hiburan hingga kebutuhan yang paling personal pun dapat dipenuhi oleh teknologi ini (Deb, 2014). Bisa disimpulkan terkait era digital dalam perilaku sosial remaja bahwa, era digital memudahkan informasi dapat ditemukan serta memudahkan mereka memahami materi pembelajaran serta bisa mempermudah mereka menemukan materi pembelajaran yang tidak ada di buku paket, hal ini yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Kedua, memudahkan dalam pembelajaran. Beberapa guru menyadari bahwa perkembangan teknologi informasi ini mendukung supaya bisa tercapainya pendidikan anak dengan membuat program atau perangkat lunak sederhana yang digunakan sebagai lingkungan belajar (Nurul Farhana, 2017). Dengan adanya era digital memudahkan untuk belajar, banyak pengetahuan yang diperoleh dari perkembangan teknologi informasi seperti penggunaan aplikasi photomath untuk memudahkan dalam belajar matematika.

Ketiga, memudahkan komunikasi. Berkat jangkauan internet yang tidak terbatas serta perangkat yang mendukung koneksi internet yang semakin diperbaiki kecanggihannya, dapat memfasilitasi orang untuk berkomunikasi dengan orang dibelahan negara lain tanpa memandang jarak (Komalasari, 2020). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat dunia semakin kecil. Semua informasi mudah didapat dan komunikasi saat ini dimungkinkan berkat internet tanpa hambatan jarak.

Dampak Negatif Era Digitalisasi

Era digital selain membawa dampak positif, juga terdapat dampak negatif yang menyebabkan perilaku menyimpang oleh remaja. Berikut ini merupakan dampak negatif dari era digital yang dirasakan oleh orang tua yaitu; *Pertama*, menjadi kecanduan. Jika seorang anak kecanduan yang namanya gadget, dia pasti akan beranggapan bahwa gadget sebagai bagian dari hidupnya. Mereka merasa cemas saat perangkat dijauhkan. Terkadang perangkat ini digunakan untuk bermain. Hal ini akan mengakibatkan jauhnya hubungan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebaya (Lestari, 2023). Menggunakan gadget yang terlalu

berlebihan nantinya akan menyebabkan kecanduan pengguna dan berdampak negatif pada komunikasi sosial dengan masyarakat sekitar. Dampak seperti ini dikarenakan anak merasa lebih suka berinteraksi dan bermain di dunia maya dibandingkan berinteraksi langsung dengan lingkungan dan teman sebaya.

Kedua, mengabaikan norma sosial. Penggunaan gadget pada remaja, dapat membuat remaja mengabaikan norma sosial seperti berkata kasar, melakukan tindakan tidak bermoral, dan tidak menghormati orang tua. Sebab dalam dunia teknologi yang sudah maju ini, banyak informasi yang bisa kita dapat melalui internet. Baik itu dari tiktok, twitter, instagram, dan aplikasi-aplikasi lainnya yang memudahkan remaja dalam melihat hal-hal yang tidak baik. Dan hal itulah yang dapat membuat remaja menjadi tidak memperdulikan norma-norma sosial yang sudah ada.

Ketiga, mengganggu kesehatan. Gangguan kesehatan akan timbul pada diri seorang remaja karena waktu yang digunakan untuk istirahat masih digunakan untuk bermain gadget, seperti remaja lupa waktu tidur dan mengabaikan kesehatan dirinya. Dampak yang akan diterima seperti bisa menurunkan kecerdasan otak, kesehatan mata dan tangan, dan yangikhawatirkan mereka terpapar informasi negatif seperti video yang mengandung pornografi atau kekerasan (Novrialdy, 2019). Pentingnya kesehatan mata akan memberikan dampak positif kepada kehidupan. Jika seseorang terlalu sering menggunakan gadget seperti melihat pesan teks, gambar, viceo, yang melalui pencarian di internet melalui gadget akan menyebabkan kelnjar (otot) pada mata bekerja lebih keras dan berdampak kerabunan.

Keempat, mengganggu waktu belajar dan lupa akan kewajiban. Remaja yang sudah kecanduan bermain gadget lebih dari 2 jam sehari, atau rata-rata 8-11 jam seminggu, dapat mengorbankan waktu untuk pekerjaan rumah dan bisa menghambat tercapainya proses pembelajaran, yang berdampak negatif pada prestasi akademik mereka sekolah. Anak malas melakukan aktivitas fisik yang berdampak pada masalah kesehatan anak. Jika seorang anak sudah berkelanjutan terpapar cahaya dari gadget, hal itu bisa terganggunya masalah penglihatan. Duduk berlebihan sambil bermain gadget juga bisa mengakibatkan masalah pada tulang, persendian, dan otot, dan bisa menyebabkan risiko kelebihan lemak pada tubuh sehingga timbul masalah obesitas (Lestari, 2023).

Dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan menyebabkan daya ingat otak menjadi menurun. Hal ini menyebabkan anak dalam kondisi lupa waktu untuk belajar, mengerjakan tugas dari guru atau pekerjaan sekolah lainnya. Akibatnya, nilai anak menurun, konsentrasi belajar dan pemahaman materi juga menurun. Jadi dampak era digital sangat baik untuk membantu dalam komunikasi, berbisnis, dan belajar. Namun jika tidak dipergunakan dengan baik maka era digital dapat mempengaruhi setiap orang, terkhususnya bagi remaja yang ada dalam masa pertumbuhan. Baik dalam berperilaku di lingkungan sosial dan masyarakat.

Pembentukan Karakter Remaja

Dalam pembentukan karakter remaja membutuhkan pembimbing. Sebab di masa remaja, kebanyakan anak-anak masih mencari jati diri mereka, sehingga para remaja cenderung melihat orang lain dan menjadikan mereka sebagai contoh dan teladan bagi kehidupan setiap remaja. Oleh sebab itu pembentukan karakter remaja dapat dimulai dari rumah, dan salah satu contoh dan teladan yang paling dekat yaitu orang tua. Sebab apa yang dilakukan oleh orang tua, itulah yang akan dilakukan oleh anak-anak. Model peran dalam kehidupan remaja yaitu orangtua, guru, dan tokoh masyarakat. Model peran yang positif dapat memainkan peran penting dalam pembentukan karakter remaja (Rantesalu, 2021).

Selain itu, Perkembangan remaja juga sangat mempengaruhi kepribadian remaja sehingga remaja harus memiliki keterampilan hidup untuk menyeimbangkan segi-segi perkembangan dengan tujuan remaja akan menemukan dirinya sebagai sosok yang sehat lahir dan batin, serta memiliki karakter yang baik dan kuat (Ermayani, 2015). Karakter yang dibentuk melalui perubahan minat dan antusiasme minat yang digemari, dengan suatu kegairahan, ataupun gelora semangat yang dilakukan kaum muda dalam mencapai tujuan, memungkinkan kaum muda dalam meluangkan kreatifitas dan sanggup menaikan potensi yang ada pada dirinya, sehingga karakter remaja dapat terbentuk melalui proses internal, tetapi juga melalui ekspresi minat dan antusiasme terhadap hal-hal yang disukai. Dengan demikian, pembentukan karakter remaja adalah proses yang kompleks dan multifaset, yang memerlukan dukungan dan bimbingan dan lingkungan sosial mereka.

Peran Gereja

Peran gereja juga menjalankan tugas dan tanggung jawab secara aktif dan kreatif. Gereja sebagai agen perubahan juga harus mengikuti perkembangan yang terjadi, sehingga misi Allah yang hendak diwujudkan gereja tetap relevan di kalangan anak muda. Misi Allah dalam Matius 29: 19a haruslah dimaknai dalam konteks dan kebutuhan umat pada era digital ini (Dalensang & Molle, 2021). Masalah yang sering terjadi dalam gereja ialah karena memiliki regenerasi pemuda remaja yang memiliki sifat kurang baik (tidak adanya sopan santun). Karena kurangnya pengajaran yang benar bagi kaum remaja, baik dalam berkata-kata maupun dalam bertindak. Masalahnya adalah bagaimana mereka harus melakukan tindakan yang baik, sebab mereka tidak diajarkan oleh pembimbing rohani mereka di gereja. Dengan kata lain, minimnya proses mentoring bagi kaum remaja dalam gereja. Upaya gereja dalam Mentorship bagi remaja yang benar:

Pertama, menjadi teladan. Remaja sangat membutuhkan sosok teladan rohani karena mereka tidak menemukan sosok teladan tersebut dari orang tua maupun orang lain dalam pergaulan mereka, oleh sebab itu remaja terus mencari orang yang dapat menjadi contoh dan teladan bagi mereka sehingga pembimbing rohani sangat dibutuhkan dalam suatu gereja. Hal inilah yang dibutuhkan oleh setiap remaja, agar mereka mendapat seorang pembimbing atau panutan sekaligus juga dapat menjadi sahabat bagi mereka, untuk mengajarkan hal-hal yang baik dan menjadikan Kristus sebagai teladan mereka dalam membentuk karakter remaja. Menurut Parrangan kita harus hidup dengan tidak bercela dan biarlah terang Yesus menerangi hidup kita, karena inilah kewajiban kita sebagai orang percaya. Oleh karena itu, mengikuti Kristus kita wajib menjadikan Yesus sebagai teladan kita, sehingga Karakter Yesus Kristus melekat dalam pribadi setiap kita.(Parrangan, 2020)

Kedua, membimbing. Dalam pembentukan karakter, remaja juga sangat membutuhkan pembimbing agar dapat mementoring mereka dalam bersikap dan dalam berkata-kata. Maka seorang pembimbing rohani mampu mengajar setiap remaja dalam lingkungan bermasyarakat, yaitu dengan berkata-kata yang sopan dan santun, hingga bagaimana setiap remaja menjaga sikap di lingkungan masyarakat. Dalam jurnal Darmawan menyampaikan, bahwa membimbing adalah misi Kristen yang membawa orang menjadi murid Kristus, dan

menghadirkan damai sejahtera dan kerajaan Allah di bumi. Melalui tindakan sosial yang menghadirkan damai sejahtera bagi banyak orang (Darmawan et al., 2023).

Ketiga, memberi kepercayaan untuk melakukan aktifitas gereja. Selain itu dalam membentuk karakter remaja, kita bisa memberi tanggung jawab atau memberi kepercayaan kepada mereka dalam melakukan aktifitas-aktifitas gereja. Yaitu dengan memberi tanggung jawab menjadi liturgis, singers, dll. Sehingga dari hal tersebut mereka mampu mengasah dan mengembangkan karakter mereka yang mencerminkan Yesus Kristus. Di dalam jurnal Rantesalu, mengatakan bahwa membentuk karakter remaja dalam gereja. Dengan mengembangkan life skills (keterampilan hidup) yaitu hobi dan minat bakat yang ada pada dirinya. Contohnya yaitu memainkan alat music seperti, Piano, Gitar, Keyboard, Kajon, Drum, dll yang di mainkan saat ibadah di dalam gereja. Hal tersebutlah yang mampu mengembangkan karakter remaja dengan memberi kepercayaan atas kemampuan yang dimiliki mereka (Rantesalu, 2021) sehingga remaja merasa dipercayai dan melakukan seperti yang telah di ajarkan oleh mentor yang mereka ikuti dan teladani. Jadi peran gereja ialah menekankan pentingnya pengembangan life skills dan pemberian tanggung jawab sebagai cara efektif untuk membentuk karakter remaja. Dengan demikian, gereja memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan, bimbingan, dan kesempatan kepada remaja untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan nilai-nilai kristen.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka penulis menyimpulkan bahwa pelaksanaan mentorship dan pembentukan karakter sangat penting, terutama di era digital saat ini, dan gereja memiliki peran krusial dalam mendukung perkembangan positif remaja. Sebab proses mentoring yang di lakukan di dalam gereja berdampak untuk mengembangkan pelayanan setiap remaja kristen selain membantu dalam membentuk karakter spiritual juga dapat membantu mengembangkan keterampilan hidup dalam membentuk perilaku sosial setiap remaja yang religius di lingkungan masyarakat. Hasil kajian yang dilakukan penulis diharapkan bagi setiap gereja-gereja untuk tetap terus kuat dalam mentoring terhadap kaum remaja karena memang masa-masa remaja ialah masa yang masih mengalami ketidakstabilan atau labil dan hal tersebut akan menjadi suatu masalah bagi kekristenan khususnya di era digitalisasi yang memiliki dampak tergantung dari sisi

perspektif diri masing-masing. Dan bagi gereja yang masih belum mengadakan mentorship terhadap remajanya maka kajian ini menjadi referensi dalam membentuk karakter religius remaja di era digitaliasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalensang, R., & Molle, M. (2021). Peran Gereja dalam Pengembangan Pendidikan Kristen bagi Anak Muda pada Era Teknologi Digital. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja*, 5(2), 255–271. <https://doi.org/10.37368/ja.v5i2.189>
- Darmawan, I. P. A., Mardin, J., & Urbanus, U. (2023). Pendidikan dalam Gereja Sebagai Bentuk Partisipasi Kristen dalam Mencerdaskan Kehidupan Bangsa. *Proceeding National Conference of Christian Education and Theology*, 1(1), 50. <https://doi.org/10.46445/nccet.v1i1.702>
- Deb, S. (2014). Information Technology, Its Impact on Society and Its Future. *Advances in Computing*, 4(1), 25–29. <https://doi.org/10.5923/j.ac.20140401.07>
- Ermayani, T. (2015). 120581-ID-pembentukan-karakter-remaja-melalui-kete. *Pembentukan Karakter Remaja Melalui Keterampilan Hidup*, 127–141.
- Haposan Simanjuntak, Moralman Gulo, Viktor Deni Siregar, Tetty Mardiana Manalu, & Mika Manalu. (2023). Dedikasi Gereja Terhadap Realisasi Misi Dalam Menunaikan Amanat Agung. *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(1), 217–226. <https://doi.org/10.55606/coramundo.v5i1.190>
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *Tematik*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>
- Kristologi, M., Batak, N., Kristen, A., Siregar, V. D., Tarigan, Y., Tri, T., Gea, P., Marisi, C. G., Tinggi, S., & Real, T. (2023). Menyingkap Kristologi dalam Bingkai Nusantara (Batak Parmalim) dan Integrasinya dalam Pendidikan Agama Kristen. *Pietas : Jurnal Studi Agama Dan Lintas Budaya*, 1(1), 51–66.
- Lestari, W. A. (2023). Dampak Era Digital Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Dusun Sumbertosah Desa Krampilan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 1349–1358.
- Novrialdi, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Nurul Farhana. (2017). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *Reasearch Gate, October*, 1–16.
- Parrangan, Y. J. B. (2020). Keteladanan Hamba Tuhan Energi Kemajuan Rohani Jemaat. *Jurnal Teologi Pondok Daud*, 6(1), 4.
- Prihanto, A. (2018). Peran Proses Mentoring Pemimpin Kaum Muda Bagi Perkembangan Pelayanan Pemuda Di Gereja. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 197. <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i2.258>

- Rantesalu, D. F. (2021). Pembentukan Karakter Remaja Dalam Gereja dan Pendidikan Masa Modern. *IAKN Toraja*.
- Sidabutar, D. L. (2010). *Pembentukan Karakter Kristen*. 5.
- Siregar, V. D., & Tafonao, T. (2021). Berbagai Konflik Dialami Oleh Remaja Di Era Digital 4.0 Ditinjau Dari Psikologi Perkembangan Afektif. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 1(1), 13–20.