
**Proses Pendidikan Kristiani untuk Anak Usia Dini
dengan Pendekatan Perkembangan Spiritualitas Menghadapi Budaya Digital**

Paulus Eko Kristianto

Sekolah Tinggi Teologi Amanat Agung, Jakarta, Indonesia

Email: paulusekokristianto12@gmail.com

Submitted: 08-06-2023

Accepted: 29-06-2023

Published: 30-06-2023

Abstract

Digital culture is one of the real contexts that today's faith community needs to face. Early childhood as participants in Christian Education is still dealing with this context. The writer proposes one way to deal with it through an educational process with a spiritual development approach. This article discusses the process of Christian Education for early childhood at Pelangi Kasih School with a strategy for developing spirituality in digital culture. In this article, Pelangi Kasih School is used as a research location. Through ethnographic and library methods, the research results show that this school has tried to deal with digital culture and can slowly develop it.

Keywords: Early childhood; digital culture; Christian Education; Pelangi Kasih School.

Abstrak

Budaya digital merupakan salah satu konteks nyata yang perlu dihadapi komunitas iman masa kini. Bahkan, anak usia dini sebagai partisipan Pendidikan Kristiani pun tetap berhadapan dengan konteks ini. Penulis mengusulkan salah satu cara menghadapinya melalui proses pendidikan dengan pendekatan perkembangan spiritualitas. Artikel ini membahas proses Pendidikan Kristiani untuk anak usia dini di Sekolah Pelangi Kasih dengan pendekatan perkembangan spiritualitas dalam budaya digital. Dalam artikel ini, Sekolah Pelangi Kasih dijadikan sebagai tempat penelitian. Melalui metode etnografi dan pustaka, hasil penelitian menunjukkan sekolah ini sudah mencoba menghadapi budaya digital dan perlahan dapat dikembangkan.

Kata-kata Kunci: Anak usia dini; Budaya digital; Pendidikan Kristiani; Sekolah Pelangi Kasih.



PENDAHULUAN

Budaya digital merupakan salah satu konteks yang dihadapi Sekolah Pelangi Kasih (selanjutnya ditulis SPK), khususnya di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (selanjutnya ditulis PAUD) sebagai lokus penelitian guna penulisan artikel ini.¹ Budaya ini tentu perlu direspons. Salah satu bentuk respons tersebut yaitu melalui kehadiran proses Pendidikan Kristiani (selanjutnya ditulis PK) yang mengintegrasikan budaya digital secara kritis dan pertimbangan yang komprehensif dan diperhitungkan.

Beragam penelitian sudah dikerjakan oleh peneliti terdahulu. Kamsia Sitinjak turut menawarkan Pendidikan Kristiani untuk anak guna menanggapi budaya digital, khususnya melalui jalan spiritualitas di mana spiritualitas diyakini menentukan sikap anak menghadapi budaya digital.² Meskipun artikel ini selaras dengan topik artikel tersebut, Sitinjak memang tidak memfokuskan ke anak usia dini tetapi ke anak secara umum. Dengan demikian, artikel ini memiliki gap dengan penelitian Sitinjak tersebut.

Meily Meiny Wagiu, Jeane Marie Tulung, Denni Handris Roni Pinontoan, dan Subaedah Luma pun turut menawarkan Pendidikan Kristiani untuk anak guna menanggapi budaya digital berdasarkan pola anak piara sebagaimana budaya lokal Manado. Hasil penelitian tersebut menunjukkan kecerdasan emosional, spiritual, dan mental sebagai bagian yang perlu dikerjakan di pendidikan ini agar anak dapat menghadapi budaya dengan bernas.³ Bila dilihat, penelitian tersebut juga selaras dengan topik ini tetapi tidak berfokus ke anak usia dini secara khusus, melainkan anak secara umum. Maka, artikel ini memiliki gap dengan penelitian Wagiu, Tulung, Pinontoan, dan Luma.

Berpijak pada konteks budaya digital dan dua artikel yang sudah dikerjakan oleh peneliti terdahulu dan memiliki gap penelitian, maka rumusan masalah yang coba dibangun di artikel ini yaitu bagaimana proses Pendidikan Kristiani untuk anak usia dini di Sekolah Pelangi Kasih dengan pendekatan perkembangan spiritualitas dalam budaya digital? Rumusan ini menunjukkan anak usia dini sebagai fokus partisipan penelitian atau peserta

¹Sekolah Pelangi Kasih merupakan salah satu sekolah Kristen yang ada di Penjaringan, Jakarta Utara. Di jenjang PAUD, sekolah ini melayani peserta didik berumur 2-6 tahun. Pendidikan ini dikemas melalui enam jenjang yaitu toddler (usia 2-2,5 tahun), playgroup (usia 2,5-3 tahun), nursery (3-4 tahun), kindergarten 1 (4-5 tahun), kindergarten 2 (5-6 tahun), dan play & gym (1,5-6 tahun). Admin Sekolah Pelangi Kasih, "Taman Kanak-Kanak," n.d., <https://pelangikasih.or.id/academics/>. diakses pada Minggu, 30 Oktober 2022.

²Kamsia Sitinjak, "Menumbuh-Kembangkan Spiritualitas Anak Melalui Pendidikan Kristiani Berbasis Media Digital," *Jurnal Teruna Bhakti* 5, no. 2 (2023).

³Meily Meiny Wagiu et al., "Rekonstruksi Pendidikan Kristiani Holistik Pada Era Digital Melalui Warisan Nilai Sistem Pendidikan 'Anak Piara' Di Minahasa," *Kurios: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 8, no. 1 (2022).

didik dan Sekolah Pelangi Kasih sebagai lokus penelitian. Guna menjawab rumusan masalah ini, penulis menguraikan budaya digital sebagai konteks yang dihadapi, generasi alfa sebagai kategorisasi peserta didik masa kini, teori psikologi perkembangan AUD sebagai fondasi kategori teoritis peserta didik masa kini, pengaruh positif dan negatif dari budaya digital bagi anak sebagai wujud analisis, gambaran konteks sekolah dalam budaya digital secara teoritis dengan mengadaptasi dari gereja, proses Pendidikan Kristiani dengan pendekatan spiritualitas secara teoritis menurut Maria Harris dan Gabriel Moran secara teoritis. Pada akhirnya, penulis mengusulkan proses Pendidikan Kristiani untuk AUD di sekolah dalam budaya digital.

METODE PENELITIAN

Penulis berpijak pada PK dengan pendekatan spiritualitas sebagai kajian teori utama dan etnografi⁴ dan pustaka dengan pola deskriptif-interpretatif-analitis menurut J.W. Cresswell⁵ sebagai metode penelitian ketika pencarian data dan mendeskripsikan konteks yang ada. Data dan konteks tersebut kemudian direfleksikan dan coba dicari rumusan proses PK untuk AUD di SPK dengan pendekatan perkembangan spiritualitas dalam budaya digital. Pemilihan pendekatan ini dilakukan dengan pertimbangan salah satu kebutuhan AUD dan corak proses pendidikan yang perlu dilakukan. Tentu, penulis juga menyadari bahwa pendekatan lain (pengajaran, komunitas iman, dan transformasi sosial) tidak berarti usang, melainkan ini hanya tentang preferensi semata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya Digital

Bila diperiksa, digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner). Digital berasal dari kata *digitus*, dalam bahasa Yunani yang berarti jari jemari. Apabila dihitung jari jemari orang dewasa, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Hal ini dapat disebut juga dengan istilah *bit* (*binary digit*). Deborah Lupton mendeskripsikan teknologi digital merupakan baik perangkat lunak (pengodean program komputer yang menyediakan

⁴James. P Spradley, *Metode Etnografi* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 1997), viii.

⁵John W. Cresswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, Mixed Methods* (London/New Delhi: SAGE Publications, 2003), 3.

instruksi-instruksi untuk bagaimana komputer beroperasi) maupun perangkat keras (piranti komputer fisik) yang bekerja sama menggunakan pengodean digital (disebut juga pengodean biner), pun infrastruktur yang mendukungnya.⁶ Manuel Castells menegaskan teknologi tidak mendeterminasi masyarakat karena teknologi itu sendiri adalah masyarakat. Masyarakat membentuk teknologi seturut kebutuhan, nilai, dan kepentingan mereka yang memakai teknologi.⁷ Daniel Miller dan Heather Horst pun menyatakan teknologi justru menyediakan banyak peluang baru bagi antropologi agar membantu kita memahami apa yang menjadikan kita manusia.⁸

Data digital menjadi bagian budaya digital. Data digital adalah obyek-obyek yang dikodekan dengan direkam dan ditransmisikan menggunakan media teknologi digital. Informasi digital dikirim dengan rangkaian simbol-simbol, contohnya 0 dan 1. Data digital tidak hanya mencakup materi numerik sebagaimana berapa banyak pengikut seseorang di twitter, tetapi data audio maupun visual seperti film, foto, dan teks-teks dalam unggahan blog, pembaruan status di media sosial, berita-berita daring, dan komentar-komentar di situs web.⁹ Data digital bukan hanya obyek yang secara otomatis dibuat teknologi digital. Data digital juga adalah hasil tindakan manusia. Keputusan manusia melangkah pada setiap tahap pemroduksian data dalam memutuskan apa yang mengonstitusikan data, menentukan data apa yang penting untuk dikumpulkan, pengelolaan data, mengelompokan data ke dalam hierarki tertentu, menetapkan apakah data tersebut bersih atau kotor, dan sebagainya.¹⁰

Berkenaan budaya digital, dunia digital dan virtual perlu dipahami. Dunia digital adalah algoritma. Algoritma adalah rangkaian kode perintah komputer yang mengatakan kepada komputer bagaimana melanjutkan proses dalam suatu instruksi-instruksi hingga tiba pada titik tujuan tertentu yang spesifik.¹¹ Algoritma dipakai untuk menyelesaikan masalah dalam perangkat lunak. Algoritma menjadi semakin penting dalam memfasilitasi cara-cara di mana teknologi digital mengumpulkan data pengguna, melakukan seleksi, dan merasionalisasi data-data tersebut untuk menghasilkan prediksi tentang perilaku selanjutnya dari pengguna hingga memberi saran berkenaan bagaimana pengguna

⁶Deborah Lupton, *Digital Sociology* (London: Routledge, 2015), 7.

⁷Manuel Castells, *Communication Power* (New York: Oxford University Press, 2009), 3.

⁸Daniel Miller and Heather Horst, "The Digital and The Human: A Prospectus for Digital Anthropology," in *Digital Anthropology*, ed. Daniel Miller and Heather Horst (London: Berg, 2012), 4.

⁹Lupton, *Digital Sociology*, 8.

¹⁰Lupton, 8.

¹¹Lupton, 9.

bertindak.¹² Dunia virtual adalah ruang tiga dimensi. Pada dunia virtual, pengguna mengasumsikan dirinya sebagai avatar dan terlibat dalam bermacam-macam kegiatan tergantung pada lingkungan tertentu di mana seseorang memutuskan untuk mengambil bagian.¹³

Dari perspektif manfaat, Dicky Sofjan, Leonard C. Epafras, Muhammad Wildan, Alviani Permata, Any Marsiyanti memetakan ada tiga kondisi dunia digital yang perlu dipahami yaitu *digital dividends* atau manfaat/dampak positif digital, *digital divide* atau kesenjangan digital, dan *digital ills* atau dampak negatif digital.¹⁴ Pertama, *digital dividends* dipahami bahwa media digital dapat menjadi sarana penyebaran nilai agama yang cepat dan luas sehingga mudah diakses siapa dan kapan saja. Kemudahan ini memungkinkan ekspresi personal agamawi dari siapapun. Tentu, ekspresi itu diharapkan memberikan kontribusi konstruktif di masyarakat.¹⁵ Kedua, *digital divide* menyajikan kesadaran bahwa digitalisasi tentu belum sepenuhnya terjadi di seluruh wilayah Indonesia. Digitalisasi cenderung ada di perkotaan atau daerah yang sudah ada infrastruktur yang memadai. Pemerintah sudah mengupayakannya melalui inisiatif Rencana Pitalebar Indonesia 2014-2019.¹⁶ Inisiatif sudah berada di penghujung penyelesaiannya dan segera dalam waktu dekat nyaris sebagian besar kepulauan Indonesia dapat dijangkau komunikasi digital. Ketiga, *digital ills* berbicara tentang dampak negatif dari digital, di antaranya pornografi, judi *online*, dan ujaran kebencian (*hate spin/speech*).¹⁷ Dampak negatif tersebut perlu ditanggulangi bersama agar tidak mengakar di generasi ke generasi dan masyarakat.

Budaya digital menggiring segala sesuatu dengan *multitasking* yaitu bersifat visual, auditif, dan dinamis. Media informasi dengan beragam kemampuan multimedianya sudah menjadi tiang penyangga kehidupan dan sekaligus menjadi ciri khas setiap orang berinteraksi.¹⁸ Hal ini turut berdampak orang tidak lagi tertarik dengan khotbah yang berkepanjangan dan verbal semata, melainkan dengan sesuatu yang menarik, menghibur, dan menyapa budaya mereka.¹⁹ Bahasa yang dahulunya cenderung mengajar, berubah

¹²Lupton, 9.

¹³Lupton, 11.

¹⁴Dicky Sofjan et al., *Modul Pengayaan Wacana Keagamaan Bagi Penyuluh Agama* (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), 66.

¹⁵Sofjan et al., 66.

¹⁶Sofjan et al., 67.

¹⁷Sofjan et al., 67.

¹⁸Leo Sugiyono et al., *Hidup Di Era Digital: Gagasan Dasar Dan Modul Katekese*, ed. Th. Aq. Purwono Nugroho Adi and Satriyo Sinubyo (Yogyakarta: Kanisius, 2015), 64.

¹⁹Sugiyono et al., 65.

menjadi bahasa media yang bersifat membujuk, menggetarkan hati, dan penuh dengan resonansi. Bahasa media cenderung berpusat ke getaran sensasi, mengangkat, dan memberi tekanan pada aneka rasa.²⁰

Tidak hanya itu, hasil wawancara pun menunjukkan gambaran budaya digital yang sudah ada sejak sebelum pandemi. Berbagai penelitian dan pengembangan digital pun sudah tersedia sebelum pandemi. Pandemi hanya makin mempercepat kebutuhan dan digitalisasi dilakukan. Orang menjadi menyadari bahwa ketika *luring* tidak memungkinkan dilakukan, maka *daring* menjadi satu-satunya jalan. Di sinilah, peranan budaya digital menjadi penting dan didorong hadir secara masif. Kesadaran ini tentu berimplikasi bahwa budaya digital sudah menjadi urgensi yang perlu diperhatikan sekolah dan segenap pemangku kepentingannya. Namun, dalam hal ini bisa menjadi catatan bahwa daring dan luring bukan sesuatu yang harus dipisahkan melainkan sangat mungkin digunakan bersama ke hibrid. Dengan demikian, keduanya bisa menjangkau mereka yang nyaman atau terkondisi dalam daring atau luring akibat konteks yang dimilikinya. Oleh karenanya, proses pendidikan di SPK dilaksanakan hibrid bila ada peserta didik yang tidak hadir karena isoman covid, tetapi bila semua hadir maka luring, dan sebaliknya bila kondisi pandemi yang memungkinkan orang tidak bisa keluar rumah demi keselamatan bersama maka daring.

Generasi Alfa

Ketika berbicara anak usia dini di masa kini, kita dapat bercermin ke teori generasi alfa yang berporos dari bidang sosiologi. Generasi alfa ialah mereka yang lahir dalam kurun 2010-2025. Mayoritas mereka merupakan anak dari generasi milenial. Penamaan alfa pada generasi ini dikarenakan sesuai dengan alfabet Yunani. Generasi alfa adalah generasi pertama yang lahir dan sepenuhnya terbentuk di abad kedua puluh satu dan kebanyakan dari mereka akan hidup untuk melihat abad kedua puluh dua.²¹ Generasi alfa turut menandakan apa yang kita dapat diharapkan dari generasi ini dan zaman mereka: yang baru dan awal yang positif untuk semua, dengan pemanasan global dan terorisme yang terkendalikan. Label terhadap generasi alfa yaitu regenerasi (*regeneration*), generasi harapan (*generation hope*), generasi era baru (*generation new age*), juruselamat (*the*

²⁰Sugiyono et al., 65.

²¹Mark McCrindle, Ashley Fell, and Sam Buckerfield, *Generation Alpha: Understanding Our Children and Helping Them Thrive* (Bella Vista NSW: McCrindle Research Pty Ltd, 2021), 25.

saviours), generasi *y-not* (*generation y-not*) dan generasi baru (*the new generation*).²² Label lainnya yaitu 'neo-konservatif' (*the neo-conservatives*) karena generasi mendatang akan tumbuh dengan kesadaran akan dampaknya terhadap lingkungan dan ekonomi.²³

Generasi ini lahir bertepatan dengan berkembangnya teknologi digital dan didukung oleh pandemi covid-19 yang mendorong banyak orang makin memasuki budaya digital.²⁴ Tidak hanya itu, generasi ini tumbuh di masa meningkatnya kompleksitas dan ketidakpastian yang lebih besar, dengan kecemasan masyarakat yang lebih besar dan volatilitas ekonomi dan sosial.²⁵ Generasi alfa tumbuh dengan perspektif yang berbeda dan keragaman pendapat yang lebih besar daripada generasi lain sebelum mereka. Keragaman ini juga sengaja direpresentasikan dalam banyak cerita, buku, dan acara televisi yang menargetkan generasi alfa.²⁶

Mark Crindle, Ashley Fell, dan Sam Buckerfield memetakan karakteristik generasi alfa berupa digital, sosial, global, *mobile*, dan visual.²⁷ Pertama, digital berkenaan dengan salah satu label generasi yang digunakan untuk menggambarkan generasi alfa bahwa mereka adalah penduduk asli digital (*digital natives*) untuk perangkat ini dan teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan mereka sejak lahir, memengaruhi cara mereka melihat, terlibat, dan berinteraksi dengan dunia.²⁸ Bila hal ini dicocokkan dengan peserta didik di SPK, maka relevan. Mereka familiar dengan digital dan cenderung piawai menggunakan digital. Mereka biasa memainkan *handphone* atau tablet orang tuanya. Penulis melihatnya langsung dan didukung mendengar kesaksian orang tua. Tidak heran, mereka lebih menyenangkan dan nyaman dengan pembelajaran yang menggunakan alat digital, ketimbang gambar dua dimensi di kertas atau flanel.

Kedua, sosial berkenaan dengan cara generasi alfa berelasi. Melalui platform media sosial seperti *instagram*, *snapchat*, *tiktok*, dan *youtube*, generasi alfa terbentuk oleh pudarnya batas-batas demografis. Dunia sosial ini memungkinkan mereka menambah teman dekat dan keluarga dengan pengaruh media sosial sebagai sumber utama

²²Mark McCrindle, *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generation* (Bella Vista NSW: McCrindle Research Pty Ltd, 2011), 202.

²³McCrindle, 202.

²⁴McCrindle, Fell, and Buckerfield, *Generation Alpha: Understanding Our Children and Helping Them Thrive*, 26.

²⁵McCrindle, Fell, and Buckerfield, 61.

²⁶McCrindle, Fell, and Buckerfield, 62.

²⁷McCrindle, Fell, and Buckerfield, 47–58.

²⁸McCrindle, Fell, and Buckerfield, 47.

rekomendasi, informasi, dan opini.²⁹ Bila dikaitkan dengan peserta didik di SPK, hal ini selaras. Ketika penulis menyebutkan salah satu lagu yang dinyanyikan dalam proses pendidikan ada di *youtube*. Mereka langsung mengetahuinya dan mereka bisa meminta orang tua atau suster mereka untuk memutarnya ketika di rumah.

Ketiga, global berkenaan karena karakteristik sosial dan digital, generasi alfa lebih sadar akan apa yang terjadi di dunia daripada sebelumnya. Hal ini sebagian besar karena pengaruh film, musik, selebriti, dan influencer, yang memiliki jangkauan jauh lebih luas daripada generasi sebelumnya.³⁰ Bila hal ini dihubungkan dengan peserta didik di SPK, penulis memperoleh kesan mereka bisa mengikuti dan menceritakan hal yang sedang viral berkenaan dunia mereka tentunya, contohnya permainan dan film yang mereka sedang tonton. Bahkan, hal yang menggemaskan, mereka bisa menirukan gerakan yang ada di sana.

Keempat, *mobile* berkenaan generasi ini akan lebih *mobile* di banyak bidang kehidupan mereka, mulai dari di mana, kapan dan bagaimana mereka akan bekerja hingga bagaimana mereka akan belajar, bepergian, dan hidup.³¹ Karakteristik ini tentu belum begitu terlihat bila dihubungkan dengan peserta didik di SPK. Mengingat, mereka belum bekerja dan *mobile*. Mereka hanya mungkin ikut kegiatan orang tua yang bekerja dan berlibur di tempat di luar Jakarta.

Kelima, visual dimaknai bahwa setiap generasi adalah visual yang terlihat dalam kisah cinta yang tak lekang oleh waktu. Cerita secara inheren visual karena deskripsi menyulap gambar di mata pikiran kita. Namun untuk generasi alfa, cerita dan permainan menjadi hidup dengan cara baru, difasilitasi oleh teknologi dan aplikasi visual, video, dan konten yang mereka gunakan secara rutin.³² Dunia visual ini telah mengubah cara generasi alfa berharap untuk mengkonsumsi informasi. *Youtube* adalah mesin pencari paling populer kedua di internet (setelah *google*), tetapi untuk generasi alfa itu nomor satu.³³ Bila dihubungkan dengan peserta didik di SPK, mereka memang familiar dengan *youtube* dan *google* sebagaimana media digital yang dekat mereka dan visual merupakan hal yang relevan dengannya. Mereka bisa menceritakan detail atas apa yang mereka lihat di media tersebut. Sesekali, ketika penulis bertanya pada mereka atas apa yang mereka ceritakan,

²⁹McCrindle, Fell, and Buckerfield, 50.

³⁰McCrindle, Fell, and Buckerfield, 53.

³¹McCrindle, Fell, and Buckerfield, 56.

³²McCrindle, Fell, and Buckerfield, 57.

³³McCrindle, Fell, and Buckerfield, 57.

mereka tidak segan mengatakan bahwa penulis harus mencarinya di media itu. Bagi penulis, hal ini sungguh menggemaskan dan membahagiakan bersama mereka.

Teori Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini

Kala berbicara tentang anak usia dini, selain teori generasi alfa, psikologi perkembangan juga perlu didalami. Teori psikologi perkembangan yang menjadi acuan yaitu teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, teori perkembangan pengambilan keputusan moral dari Lawrence Kohlberg, teori perkembangan psikososial dari Erik Erikson, dan teori perkembangan iman dari James Fowler. Untuk melengkapi perkembangan fisik, teoripsikoanalisis atau psikoseksual dari Sigmund Freud dapat digunakan. Bila dipetakan, hal ini tertuang berikut.

1. Bayi, 0-2 tahun

Perkembangan fisik di usia ini berkaitan erat dengan perkembangan lainnya, sebab rasa aman secara fisik ikut mempengaruhi perkembangan psikis dan iman. Menurut Freud, masa bayi 0-1 tahun adalah fase oral di mana bayi merasakan kepuasan dan kenikmatan melalui mulut. Misalnya, minum susu, makan, memainkan ludah, memasukkan barang ke mulut.³⁴ Setelah masa oral, usia 1-3 bayi memasuki masa anal, yaitu kenikmatan diperoleh melalui anus yaitu buang air besar.³⁵

Dalam hal kemampuan berpikir atau kognitif, Jean Piaget menyebut masa bayi 0-2 tahun sebagai taraf sensorimotor. Bayi belum dapat berpikir. Ia hanya menuruti perasaan inderawinya. Jadi ia menggunakan pancainderanya untuk mengenal dan mempelajari dunia sekitarnya. Bayi hanya dapat diajarkan hal-hal yang langsung berhubungan dengan tubuh dan pancainderanya, dan bukan hal-hal yang memerlukan pemikiran.³⁶

Menurut Kohlberg, karena pemikiran atau pengambilan keputusan moral berdasarkan pada kemampuan kognitif, maka tahap perkembangan pengambilan keputusan moral baru dimulai saat anak sudah dapat berpikir logis, yaitu pada usia 4 tahun. Sedangkan pada usia 0-4, belum ada perkembangan pengambilan keputusan moral.³⁷

³⁴Singgih D. Gunarsa, *Dasar & Teori Perkembangan Anak* (Jakarta: Libri, 2016), 96–99.

³⁵Gunarsa, 99–100.

³⁶Gunarsa, 146–53.

³⁷Gunarsa, 199.

Berkenaan perkembangan psikososial, Erikson menjelaskan bahwa masa bayi (0-2 tahun) adalah tahap kepercayaan dasar vs kecurigaan dasar (*basic trust vs basic mistrust*). Bayi belajar mempercayakan diri kepada lingkungannya, terutama ibu dan keluarganya. Apabila lingkungan dapat memberikan rasa aman, berkembanglah rasa percaya. Misalnya, ibu selalu hadir pada saat dibutuhkan dan ibu selalu pergi dan datang. Sebaliknya, apabila ia merasa sakit, terancam, tanpa perhatian, maka berkembanglah kecurigaan dasar. Masa bayi ini sangat penting dalam pembentukan pribadi manusia, dan juga dalam perkembangan religius untuk percaya kepada Tuhan.³⁸

Berkenaan dengan perkembangan iman, menurut Fowler, pada usia 0-2 tahun, bayi berada di tahap kepercayaan awal yang elementer yang ditandai oleh cita rasa yang bersifat praverbal terhadap kondisi-kondisi eksistensi, yaitu rasa percaya dan setia yang elementer pada semua orang dan lingkungan yang mengasuh sang bayi, serta pada gambaran kenyataan yang paling akhir dan mendasar. Kepercayaan eksistensial menyusun gambaran tentang kekuasaan akhir yang dapat dipercayai untuk mengatasi rasa takut yang timbul dalam diri anak kecil sebagai akibat dari ancaman peniadaan hidup dan pemisahan dirinya dari para pengasuhnya. Kepercayaan pada bayi yang belum bisa berbahasa (0-2 tahun) merupakan sikap percaya dan setia kepada lingkungan terdekat yaitu orang-orang yang mengasuh dan merawatnya secara teratur (terutama ibu). Kepercayaan ini melahirkan keyakinan pada "Ultim" ("Yang Ilahi") yang perkasa dan setia sehingga ia bisa mengatasi segala ketakutan.³⁹

2. Anak kecil, 3-6 tahun

Pada usia 3-6 tahun, pertumbuhan fisik dan kemampuan motorik semakin matang. Anak mulai bisa menggunting, memegang pensil, mewarnai, menulis. Anak juga sudah dapat mengendalikan tubuhnya, misalnya jarang atau tidak mengompol lagi. Sampai usia 3 menurut Freud anak kecil berada pada fase anal. Selanjutnya ia memasuki masa falik (usia 3-5) yaitu perhatian beralih ke alat kelamin. Anak kecil menyadari perbedaan anatomis antara anak laki-laki dan perempuan. Mereka juga bertanya tentang asal usul bayi yang baru lahir. Memasuki usia 6 tahun anak beralih ke masa laten (usia 6-12). Saat ini, anak

³⁸ Gunarsa, 114.

³⁹ A. Supratiknya, *Teori Perkembangan Kepercayaan: Karya-Karya Penting James W. Fowler* (Yogyakarta: Kanisius, 1995), 109–240.

mengalami ketenangan secara seksual karena perhatian lebih pada berbagai kegiatan di sekolah dan bermain.⁴⁰

Perkembangan kognitif anak kecil ada pada taraf praoperasi (2-7 tahun) yang dibagi dua, yaitu prakonsepsi (2-4 tahun) dan taraf berpikir intuitif (4-7 tahun).⁴¹ Pada taraf prakonsepsi, anak mulai belajar berbicara dan berbahasa. Ia menirukan orang dewasa sekalipun tidak selalu tahu apa artinya; ia belum membentuk konsepsi abstraknya sendiri. Pada taraf berpikir intuitif, anak kecil mulai bisa berpikir dan memakai kata-kata sesuai dengan artinya, namun daya pikirnya seringkali masih dikuasai oleh intuisi dan inderawi sehingga mereka belum dapat menerangkan pemikirannya secara teratur dan logis. Kadang diperoleh kesan, mereka berpikir meloncat-loncat, tidak masuk akal, dan seenaknya. Baru pada akhir taraf ini, seorang anak dapat membedakan kategori dan hubungan antara berbagai kategori, serta berhitung secara sederhana.⁴²

Berkenaan perkembangan pengambilan keputusan moral, menurut Kohlberg, anak kecil usia 4-10 tahun berada pada tingkat prakonvensional, yaitu pengambilan keputusan moral dilakukan berdasarkan pada konsekuensi fisik atas perbuatannya yang baik atau jahat, benar atau salah.⁴³ Jadi, orientasinya adalah pada diri sendiri, untuk kepentingan diri sendiri. Anak kecil ada pada tahap orientasi hukuman dan kepatuhan. Pada tahap ini, anak mengambil keputusan moral (mengetahui yang benar atau baik dan salah atau jahat) berdasarkan pada apa yang diperintahkan oleh orang tuanya. Ia tahu, apabila ia mematuhi orang tuanya maka ia akan terhindar dari hukuman fisik. Kalau ia dihukum secara fisik berarti ia salah. Sebaliknya, kalau ia dipuji berarti ia benar.⁴⁴

Dalam perkembangan psikososialnya, anak kecil memasuki masa otonomi vs rasa malu dan bimbang (2-4 tahun) dan inisiatif vs rasa bersalah (4-5 tahun). Pada usia 2-4 tahun, anak kecil mulai melepaskan diri dari orang lain (ibunya) dengan ia mengenal, menyadari dan mengontrol tubuhnya. Bila ia berhasil mengendalikan tubuhnya, rasa otonomi atau mandiri terbentuk. Sebaliknya, jika ia gagal maka tumbuh rasa malu dan bimbang akan kemampuan dirinya, ia ragu-ragu apakah yang dilakukannya dinilai buruk atau jelek oleh orang lain.⁴⁵ Selanjutnya pada usia 4-5 tahun, anak kecil mulai memperhatikan dunia

⁴⁰ Gunarsa, *Dasar & Teori Perkembangan Anak*, 99–102.

⁴¹ Gunarsa, 153.

⁴² Gunarsa, 153–57.

⁴³ Gunarsa, 199.

⁴⁴ Gunarsa, 199–200.

⁴⁵ Gunarsa, 199–200.

sekitarnya. Mereka bertanya mengenai apa yang mereka lihat. Mereka juga suka berkhayal tentang dunia lain bagi dirinya sendiri. Kedua hal ini mendorong mereka untuk berinisiatif. Bila mereka mendapat respon positif dan pujian dari lingkungannya, rasa inisiatif akan mereka peroleh. Sebaliknya apabila mereka selalu ditertawakan dan dianggap bodoh, maka rasa bersalah akan berkembang. Demikian juga suara batin sering menuduhnya salah, sekalipun orang lain tidak melihatnya, dan ini mengembangkan rasa bersalah.⁴⁶

Dalam perkembangan iman, menurut Fowler, anak kecil ada pada tahap kepercayaan intuitif-proyektif (2-6 tahun). Pada tahap ini, anak berada dalam keadaan terbagi, antara keinginan untuk mengekspresikan dorongan hatinya dan ketakutan akan ancaman hukuman terhadap kebebasan yang tanpa batas. Proses berpikir anak lambat, anak asyik meniru orang dewasa yang menjadi sumber otoritasnya. Ia mencoba mengatur segala pengalamannya menjadi keseluruhan yang berarti. Anak yang sudah dapat berbahasa dan berpikir mulai menyusun makna terhadap pengalamannya. Namun akibat keterbatasan kemampuan berpikirnya, anak melihat hidup ini secara episodic dan emosional. Namun demikian, pada masa inilah imajinasi tumbuh dengan kuat, bahkan dapat bertahan sampai berpuluh-puluh tahun atau seumur hidup.⁴⁷

Anak kecil belum dapat berpikir konseptual dan belum dapat membedakan yang kodrati dan yang adikodrati; memang mereka dapat memiliki fantasi tentang Allah, tetapi diungkapkan secara kodrati, misalnya kekuatan fisik dan ukuran besar. Karena anak kecil masih bergantung pada asuhan orang tua, maka ia juga menghayati Tuhan sebagai pelindung, pengasuh, dan pemelihara yang memberikan apa yang diperlukan.⁴⁸

Anak kecil belum dapat menghayati perasaan orang lain, sebab ia hidup dalam dunianya sendiri, egosentris dan monolog. Supaya dapat berkembang ke tahap berikutnya, ia membutuhkan kemampuan untuk berpikir konkret, agar dapat membedakan antara fantasi dan kenyataan, serta mengerti keadaan dan hubungan benda-benda secara obyektif.⁴⁹

Pengaruh Positif dan Negatif dari Budaya Digital bagi Anak

Budaya digital membawa pengaruh positif dan negatif bagi anak-anak. Pengaruh positif yang diberikan di antaranya: *Pertama*, anak menjadi fasih dengan teknologi. Semua

⁴⁶ Gunarsa, 109–10.

⁴⁷ Supratiknya, *Teori Perkembangan Kepercayaan: Karya-Karya Penting James W. Fowler*, 117–31.

⁴⁸ Supratiknya, 129–31.

⁴⁹ Supratiknya, 129–31.

ini berdampak baik karena kemajuan ini membawa banyak kemudahan seperti mendapatkan informasi dan menjalin kontak. *Kedua*, menciptakan kolam pergaulan lewat jalur maya. Dari situ, anak dapat mengenal dan menjalin hubungan dengan lebih banyak orang dari berbagai belahan dunia. *Ketiga*, menciptakan beragam permainan kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.⁵⁰ Pengaruh negatif yang diberikan di antaranya: *Pertama*, kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap bahwa apa yang dibacanya di internet adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Padahal, ada banyak hal yang perlu digali melalui pembelajaran tradisional dan internet tidak dapat menggantikan kedalaman suatu pengetahuan. *Kedua*, kemajuan teknologi membawa banyak kemudahan maka generasi mendatang berpotensi menjadi tidak tahan dengan kesulitan. Hal ini dikarenakan anak berpacu untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. *Ketiga*, kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari, anak pun dikondisikan tidak tahan dengan kelambanan. Alhasil, anak menjadi makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkan dengan segera. *Keempat*, kemajuan teknologi juga mendorong anak menjalin relasi secara dangkal. Hal ini dikarenakan waktu untuk bercengkrama secara langsung berkurang karena waktu tersita menikmati semuanya dengan kesendirian. Bila berelasi pun, ia terbiasa menjalin hubungan tidak langsung melalui daring sehingga ia dimungkinkan sulit masuk ke relasi yang mendalam.⁵¹

Bila dihubungkan dengan peserta didik di SPK, pengaruh positif dan negatif tersebut kurang lebih sama dan menjadi catatan bagi pendidik di SPK. Digitalisasi bisa membuat mereka menjadi jauh dengan dunia nyata dan sulitnya berkonsentrasi sehingga guru sering menggunakan media digital sebagai stimulus awal kemudian dilanjutkan dengan benda-benda nyata di sekitar mereka agar mereka tetap bisa terhubung dengan hal yang nyata. Tentu, ini menjadi peluang dan tantangan tersendiri dalam proses pendidikan karena kreatifitas guru menjadi hal penting yang perlu dimiliki. Bila di SPK, ada peserta didik yang masih kesulitan berkonsentrasi dan terhubung dengan dunia nyata maka guru bekerja sama dengan psikolog anak di sekolah agar menerapi anak dan menolongnya untuk bertumbuh dan berkembang.

⁵⁰Sugiyono et al., *Hidup Di Era Digital: Gagasan Dasar Dan Modul Katekese*, 59.

⁵¹Sugiyono et al., 60.

Sekolah dalam Budaya Digital

Literatur yang berbicara terkait sekolah dalam budaya digital masih minim. Melihat hal ini, penulis meminjam gagasan dasar gereja dalam budaya digital. Bagi penulis, keduanya masih beresonansi karena dalam bingkai komunitas iman, meskipun keduanya memiliki perbedaan yang bersifat khas dan partikular. Gereja (baca: sekolah) perlu kritis terhadap ideologi digital. Jika gereja (baca: sekolah) ingin memainkan peran dalam globalisasi komunikasi, tentu saja gereja (baca: sekolah) harus belajar bagaimana menggunakan media baru, tetapi terutama harus mengingatkan jemaat (atau pemangku kepentingan) bahwa gereja (baca: sekolah) memiliki kapasitas untuk menetapkan visi komunikasi manusia yang lebih penting daripada hanya transmisi teknologi berkualitas tinggi.⁵² Meski demikian, gereja (baca: sekolah) tidak diperkenankan menolak digital secara sepenuhnya karena digital turut membawa faedah bagi gereja (baca: sekolah). Internet dapat menjadi sarana yang memungkinkan jemaat (atau pemangku kepentingan) memiliki informasi yang mereka butuhkan untuk membantu mereka berpartisipasi lebih mudah dalam kegiatan mereka. Fasilitas ini dapat membantu mereka untuk menjadi lebih terlibat dalam gereja (baca: sekolah) dan kemudian Anda harus membuat orang lain apa yang akan datang dan menunjukkan kepada mereka siapa Anda, apa yang Anda pikirkan, apa yang Anda lakukan.⁵³

Salah satu tantangan utama yang dihadapi gereja (baca: sekolah) saat ini adalah hidup sebagai komunitas dan mengembangkan rasa kebersamaan di antara orang percaya yang semakin terisolasi, secara geografis, dan spiritual. Digital dapat membantu meningkatkan atau menghambat rasa kebersamaan dan memperkuat komunitas yang ada, bahkan mungkin menciptakan komunitas baru.⁵⁴ Kehidupan komunitas, kita tahu, adalah elemen konstitutif dari iman Kristen, bukan elemen opsional. Kristus memang bertemu umat, laki-laki dan perempuan secara individu, tetapi Dia datang terutama untuk mengangkat murid, membangun komunitas persaudaraan bersama mereka, yang terkadang bahkan bersaing dengan komunitas keluarga. Meskipun komunitas itu dibubarkan untuk sementara waktu setelah kejutan kematian Tuhan, komunitas itu dengan cepat berkumpul kembali di hadirat Yesus Kristus setelah kebangkitan-Nya.⁵⁵

⁵²Jean-Nicolas Bazin and Jerome Cottin, *Virtual Christianity: Potential and Challenge for the Churches* (Geneva: WCC Publication, 2003), 45.

⁵³Bazin and Cottin, 68.

⁵⁴Bazin and Cottin, 69.

⁵⁵Bazin and Cottin, 69.

Digital menawarkan campuran baru antara lokal dan universal. Dengan demikian menciptakan jenis komunitas baru, di mana dua dimensi yang kontradiktif berbaur secara harmonis. Manuel Castells menunjukkan bahwa jenis sosialisasi baru muncul yang menggabungkan apa yang dekat dan apa yang jauh. Dalam konteks teknologi baru inilah istilah baru “glocal” muncul, gabungan dari kata “global” dan “local”.⁵⁶ “Glocalize” adalah apa yang dilakukan media baru, mereka memadukan dan mencampurkan global dan lokal, dan dengan demikian mengubah persepsi kita tentang lingkungan sehari-hari, sebagaimana uraian Castells. Dia telah memberikan banyak pemikiran ke digital sebagai *platform* untuk mode sosialisasi baru yang dia sebut “individualisme jaringan” (*networked individualism*)⁵⁷ Individualisme jaringan sesuai dengan evolusi masyarakat modern, salah satu karakteristik dominannya adalah peningkatan kekuatan yang diberikan pada perasaan dan sikap individu, tetapi individualisme ini datang sekali lagi dalam lingkup komunitas yang dipersonalisasi.⁵⁸

Jean-Nicolas Bazin dan Jerome Cottin menunjukkan empat pokok yang diperhatikan ketika mengintegrasikan dengan digital. *Pertama*, menuju dukungan interaktif dan personal. Interaktivitas media baru dan bahasa emosional iman dipanggil untuk berbaur bersama, jika tidak menyatu. Dua elemen sentral dalam hal ini adalah penggunaan media elektronik untuk layanan di satu sisi, dan pengembangan dukungan yang dipersonalisasi setiap hari (pada model radio) di sisi lain.⁵⁹ *Kedua*, menuju pertumbuhan komunitas afinitas. Gereja (baca: sekolah) datang untuk menemukan bahwa mereka didasarkan pada fondasi kedua, komunitas afinitas, yang menambahkan diri mereka ke akar geografis tradisional. Mereka dibangun di atas atraksi dan komunikasi yang saling melengkapi. Ada analogi yang menarik untuk ditarik antara media yang mengembangkan komunitas berjejaring dan gereja (baca: sekolah) yang mengembangkan komunitas afinitas.⁶⁰ *Ketiga*, kebangkitan batin dan komunitas spiritual. Ini mencakup berbagi dengan orang lain berkenaan keyakinan bahwa Kristus adalah sumber dan titik kehidupan seseorang, tetapi keyakinan itu hanya dapat diwujudkan dalam membagikan Injil kepada orang lain. Kita masing-masing datang untuk belajar bahwa Kristus bukanlah sebuah doktrin atau sesuatu yang tidak penting, tetapi landasan utama dari kehidupan penulis dan semua kehidupan.⁶¹

⁵⁶Bazin and Cottin, 71.

⁵⁷Bazin and Cottin, 71.

⁵⁸Bazin and Cottin, 71.

⁵⁹Bazin and Cottin, 74.

⁶⁰Bazin and Cottin, 74.

⁶¹Bazin and Cottin, 74.

Keempat, prioritas festival. Semua festival memiliki dampak yang cukup besar. Menurut Babin dan Zukowsky, kita harus menginjili melalui festival-festival yang muncul dari hari-hari raya Kristen tradisional. Gereja (baca: sekolah) tidak boleh menyerahkan festival kepada media, tetapi mengambil kembali sarana komunikasi dan pengaruh ini untuk diri mereka sendiri. Media baru memiliki sisi kemeriahan dan keceriaan yang salah jika kita abaikan karena perhatian untuk menyampaikan iman.⁶²

Proses Pendidikan Kristiani dengan Pendekatan Spiritualitas

Bagi Jack L. Seymour, PK adalah sebuah percakapan kehidupan, sebuah usaha untuk menggunakan sumber iman dan tradisi kultural dalam menghadirkan masa depan yang adil dan berpengharapan.⁶³ Salah satu pendekatan yang diuraikan dalam buku *Memetakan Pendidikan Kristiani: Pendekatan-pendekatan Menuju Pembelajaran Jemaat* yaitu perkembangan spiritualitas. Pendekatan ini mengandung komponen tujuan, guru, peserta didik, proses pendidikan, konteks, dan implikasi-implikasi terhadap pelayanan. Bila diuraikan, tujuan pendekatan ini yaitu menolong orang-orang meningkatkan kehidupan batiniah dan merespons dengan aksi kehadiran yang lain dan persoalan dunia. Guru dalam pendekatan ini yaitu pemandu atau peziarah dalam perjalanan kehidupan batiniah dan merespons sesama. Peserta didik dalam pendekatan ini yaitu seorang dalam sebuah perjalanan. Proses pendidikan dalam pendekatan ini yaitu keheningan, mendengarkan, dan sabat. Konteks dalam pendekatan ini yaitu keadaan di saat seseorang menggunakan formasi spiritual dan pencapaian sosial yang melebihi target. Implikasi-implikasi terhadap pelayanan dalam pendekatan ini yaitu menghubungkan orang-orang dengan sumber kehidupan yang terdalam dan mengukuhkan panggilan hidup mereka dalam relasi, persahabatan, kepedulian, dan keadilan.⁶⁴

Karena kompleksnya komponen pendekatan ini, penulis memfokuskan kajian ke proses pendidikan. Sebagaimana diuraikan di atas, Seymour menunjukkan proses pendidikan terdiri dari keheningan, mendengarkan, dan sabat. *Pertama*, keheningan tidak sekedar membicarakannya, melainkan disiplin yang dipelajari dengan menyisihkan waktu secara regular untuk menjauhkan dari gangguan dan kebisingan, bahkan di tengah aktivitas

⁶²Bazin and Cottin, 75.

⁶³Jack L Seymour, "Memetakan Pendidikan Kristiani," in *Memetakan Pendidikan Kristiani: Pendekatan-Pendekatan Menuju Pembelajaran Jemaat*, ed. Jack L. Seymour (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2016), 13.

⁶⁴Seymour, 18–19.

harian. Keheningan yang di dalamnya upaya kita untuk mengetahui segala sesuatu dengan berhenti sejenak dan kondisi tidak mengetahui atau ketidaktahuan menjadi sesuatu yang mungkin terjadi ketika menjadi dirinya sendiri.⁶⁵ Berkenaan AUD, keheningan bisa dilakukan dengan kesadaran adanya Tuhan yang senantiasa menjaga dan mengasihi mereka. Tentu, penulis menyadari bahwa keheningan susah diajarkan ke AUD mengingat pertimbangan psikologi perkembangan yang ada. Namun, hal ini tidak berarti sulit dilakukan. Penulis menawarkan taraf dasar di keheningan yaitu kesadaran adanya Tuhan yang dikenalkan dan diajarkan selama proses pendidikan.

Kedua, mendengarkan berkaitan dengan keheningan. Keheningan bisa merangsang untuk mendengarkan batin sebelum merespons hal-hal dari luar. Mendengarkan menuntut kemampuan untuk memperhatikan suara-suara hikmat, penderitaan dunia, dan segala kemungkinan penciptaan kembali.⁶⁶ Berkenaan AUD dan kelanjutan dari keheningan, mendengarkan di sini bisa diajarkan melalui pengenalan apa yang Tuhan mau dari kehidupan AUD sebagai umat-Nya yang tertulis dan dinyatakan di Alkitab. Secara perlahan, AUD diajak memasuki proses mendengarkan tersebut sebagai bekal refleksinya di masa mendatang. Salah satu gambaran sederhana di proses ini yaitu AUD bisa menyadari bahwa berbohong itu dosa dan tidak dikehendaki Tuhan.

Ketiga, sabat. Seymour menjelaskan sabat di sini berkenaan dengan salah satu hukum taurat di Kel. 20:8-11. Sabat tidak sekedar bersifat ritual, melainkan etis sebagaimana sebuah perintah untuk memperhatikan tanah, hewan, anak, pekerja, dan pelayan. Sabat mengingatkan kita bahwa dunia yang Tuhan ciptakan bukanlah tempat produktivitas tanpa akhir, ambisi, atau khawatir, melainkan mendengarkan dan menerima firman Tuhan serta dunia yang lebih dahulu memelihara kita.⁶⁷ Berkenaan AUD, sabat bisa dikenalkan dan diajarkan melalui memberi ruang bagi Tuhan di seluruh kehidupan dan tidak bermain terus-menerus. Kesadaran ini mengingatkan mereka bahwa bermain ada batasnya dan berjumpa dengan Tuhan merupakan kebutuhan. AUD mulai rindu bersekutu. Bila diintegrasikan ketiganya, ketika kita mendengarkan dan menerima berada dalam sebuah ritme yang teratur

⁶⁵Maria Harris and Gabriel Moran, "Mendidik Pribadi," in *Memetakan Pendidikan Kristiani: Pendekatan-Pendekatan Menuju Pembelajaran Jemaat*, ed. Jack L Seymour (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2016), 75.

⁶⁶Harris and Moran, 75.

⁶⁷Harris and Moran, 78.

bahwa sabat dan keheningan telah mengajar kita, maka kita pun disiapkan untuk melengkapi keutuhan pribadi.⁶⁸

Proses Pendidikan Kristiani untuk Anak Usia Dini di Sekolah dalam Budaya Digital

PK menggunakan media digital sebagai peleburan antara penggunaan media komunikasi itu sendiri dengan prinsip-prinsip pendidikan spiritualitas, sembari mempertimbangkan teori generasi alfa dan psikologi perkembangan. PK diharapkan mampu dioptimalkan melalui segala perangkat media komunikasi digital itu sendiri. Guru diharapkan memanfaatkan media digital untuk kepentingan multifungsi, dari kepentingan visualisasi, membantu narasi, pengantar, peneguh, sumber pendalaman, atau sebagai hiburan.⁶⁹ Pada prosesnya, hal ini dapat dilakukan dengan menelisik secara mendalam kaitan antara metode, situasi, dan suasana yang dikembangkan guru melalui beragam sarana teknologi digital.

Contoh PK dengan menggunakan budaya digital yaitu *e-learning*. Di dalam sistem *e-learning* dikenal dengan empat model cara yaitu belajar mendalami informasi dari internet secara mandiri (*learn from information*); belajar mendalami informasi secara interaktif dari bahan yang ada di internet (*learn from interaction*); belajar mendalami informasi secara interaktif dari bahan, secara bersama dengan orang lain, melalui *online*, baik *e-mail*, *chatroom*, *video phone*, *teleconference*, dan lain sebagainya (*learn from collaboration*); dan mendalami informasi secara bersama dengan tatap muka langsung mengenai belajar melalui internet (*learn from colocation*).⁷⁰ Bila ditarik hubungannya antara PK dan *e-learning* yaitu: *Pertama*, peserta didik dengan bantuan orang tua atau guru mencari informasi mengenai pengetahuan pokok-pokok spiritualitas melalui aktivitas berselancar (*browsing*).⁷¹ *Kedua*, peserta didik dengan bantuan orang tua atau guru mencari pengetahuan pokok spiritualitas melalui internet yang kemudian berinteraksi dengan mengirim pertanyaan untuk memperoleh jawaban.⁷²

Berdasarkan hasil wawancara, *e-learning* pun mulai dikembangkan di SPK. Ini terlihat adanya *learning management system* melalui *lms.renweb.com*. *E-learning* ini diharapkan menolong peserta didik yang tidak hadir ketika pembelajaran dan melakukan

⁶⁸Harris and Moran, 78.

⁶⁹Sugiyono et al., *Hidup Di Era Digital: Gagasan Dasar Dan Modul Katekese*, 66.

⁷⁰Sugiyono et al., 67.

⁷¹Sugiyono et al., 67.

⁷²Sugiyono et al., 68.

pengulangan dan pendalaman materi yang diperoleh saat pembelajaran di sekolah. *E-learning* memang bukan merupakan satu-satunya cara untuk mendukung proses PK dalam budaya digital. Alternatif lain yang bisa dilakukan yaitu *e-book*. *E-book* membantu mengurangi beban membeli buku dengan harga mahal dan yang tidak mudah dibawa kemanapun. Tidak hanya itu, *e-book* pun membuat pengguna dapat membaca kapan pun tanpa terhubung dengan internet.

Selain proses pendidikan yang menggunakan *e-learning*, pola hibrid (gabungan antara daring dan luring) menjadi kekuatan yang perlu dikerjakan guna melayani peserta didik dalam pendidikan. Tentu, hal ini bukan sebuah kemutlakan, bila semua bisa hadir di kelas maka luring menjadi mungkin dilakukan, tetapi bila semua tidak bisa hadir maka daring menjadi pilihan yang dilakukan. Hibrid dilakukan bila ada peserta didik yang hadir di kelas dan tidak hadir dikarenakan isolasi mandiri covid. Pada hakikatnya, hal ini hanya menjadi media pendidikan dan sembari tetap mempertimbangkan esensi proses pendidikan itu sendiri melalui pendekatan perkembangan spiritualitas.

KESIMPULAN

Proses PK bagi AUD di SPK dalam budaya digital merupakan tanggapan bentuk PK dalam tantangan budaya digital. Bagi penulis, budaya digital bukan sesuatu hal yang perlu dilawan melainkan diintegrasikan secara kritis guna menghasilkan pola yang menolong dan melancarkan esensi pendidikan itu sendiri. Hal ini dikerjakan melalui pendekatan spiritualitas. Pendekatan ini terintegrasi secara *e-learning* dan 33ybrid melalui teknologi pendidikan. Tentu, di sana, penulis perlu mengintegrasikan pilar teoritis agar membuatnya menjadi komprehensif. Tanpanya, pijakan deskriptif-interpretatif-analisis menjadi lemah. Penulis menyadari bahwa artikel ini hanya bergerak di tataran proses pendidikan yang belum menyinggung hal lain dalam PK. Oleh karenanya, penulis membuka rekomendasi dan peluang bagi peneliti dan penelitian lanjutan yang hendak mengerjakan apa yang masih rumpang.

Daftar Pustaka

- Bazin, Jean-Nicolas, and Jerome Cottin. *Virtual Christianity: Potential and Challenge for the Churches*. Geneva: WCC Publication, 2003.
- Castells, Manuel. *Communication Power*. New York: Oxford University Press, 2009.
- Cresswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, Mixed Methods*. London/New Delhi: SAGE Publications, 2003.
- Gunarsa, Singgih D. *Dasar & Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Libri, 2016.
- Harris, Maria, and Gabriel Moran. "Mendidik Pribadi." In *Memetakan Pendidikan Kristiani: Pendekatan-Pendekatan Menuju Pembelajaran Jemaat*, edited by Jack L. Seymour. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2016.
- Kasih, Admin Sekolah Pelangi. "Taman Kanak-Kanak," n.d. <https://pelangikasih.or.id/academics/>.
- Lupton, Deborah. *Digital Sociology*. London: Routledge, 2015.
- McCrindle, Mark. *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generation*. Bella Vista NSW: McCrindle Research Pty Ltd, 2011.
- McCrindle, Mark, Ashley Fell, and Sam Buckerfield. *Generation Alpha: Understanding Our Children and Helping Them Thrive*. Bella Vista NSW: McCrindle Research Pty Ltd, 2021.
- Miller, Daniel, and Heather Horst. "The Digital and The Human: A Prospectus for Digital Anthropology." In *Digital Anthropology*, edited by Daniel Miller and Heather Horst. London: Berg, 2012.
- Seymour, Jack L. "Memetakan Pendidikan Kristiani." In *Memetakan Pendidikan Kristiani: Pendekatan-Pendekatan Menuju Pembelajaran Jemaat*, edited by Jack L. Seymour. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2016.
- Sitinjak, Kamsia. "Menumbuh-Kembangkan Spiritualitas Anak Melalui Pendidikan Kristiani Berbasis Media Digital." *Jurnal Teruna Bhakti* 5, no. 2 (2023).
- Sofjan, Dicky, Leonard Ch. Epafra, Muhammad Wildan, Alviani Permata, and Any Marsiyanti. *Modul Pengayaan Wacana Keagamaan Bagi Penyuluh Agama*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.
- Spradley, James. P. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 1997.
- Sugiyono, Leo, Fx. Sugiyana, Th. Aq. Purwono Nugroho Adhi, and Daniel Boli Kotan. *Hidup Di Era Digital: Gagasan Dasar Dan Modul Katekese*. Edited by Th. Aq. Purwono Nugroho Adi and Satriyo Sinubyo. Yogyakarta: Kanisius, 2015.
- Supratiknya, A. *Teori Perkembangan Kepercayaan: Karya-Karya Penting James W. Fowler*. Yogyakarta: Kanisius, 1995.
- Wagiu, Meily Meiny, Jeane Marie Tulung, Denni Handris Roni Pinontoan, and Subaedah Luma. "Rekonstruksi Pendidikan Kristiani Holistik Pada Era Digital Melalui Warisan Nilai Sistem Pendidikan 'Anak Piara' Di Minahasa." *Kurios: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 8, no. 1 (2022).