

PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA DAN TOPIK KHOTBAH TERHADAP SPIRITUALITAS REMAJA KRISTEN

¹Bryan Christian Kaurouw ²Sugijanti Supit ³Jhoni Lagun Siang

^{1,2,3} Institut Agama Kristen Negeri Manado, Indonesia

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan multimedia dan tema khutbah terhadap kerohanian remaja Kristiani di GMIM Sentrum Airmadidi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Teknik sampling yang digunakan adalah probability sampling dengan purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Pemanfaatan Multimedia (X1) terhadap Kerohanian Remaja Kristiani (Y). Hal ini berdasarkan hasil uji-t yang menyatakan bahwa nilai t-count adalah $2,138 \geq 2,042$, sedangkan nilai signifikansinya adalah $0,040 \leq 0,05$. Namun, pengaruh Pemanfaatan Multimedia terhadap Kerohanian Remaja Kristiani bersifat negatif. Hal ini terlihat dari persamaan regresi $Y = 44,833 + -0,94$, artinya untuk setiap kenaikan nilai variabel sebesar 1% maka nilai variabel Spiritualitas Remaja Kristiani akan turun sebesar 0,94. Hasil pengujian lainnya juga menunjukkan adanya pengaruh Tema Khutbah (X2) terhadap Kerohanian Remaja Kristiani (Y). Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan bahwa nilai t-count adalah $3,784 \geq 2,042$, sedangkan nilai signifikansinya adalah $0,001 \leq 0,05$, dengan persamaan regresi $Y = 44,833 + 0,643$ (efek positif). Artinya, untuk setiap kenaikan 1% nilai Tema Khutbah, nilai Kerohanian Remaja Kristiani akan meningkat sebesar 0,643. Temuan lain juga menyatakan bahwa berdasarkan hasil uji-f didapatkan nilai f-count sebesar $7,047 \geq 3,32$, sedangkan nilai signifikansi sebesar $0,003 \leq 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa variabel Pemanfaatan Multimedia dan Tema Khutbah secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Kerohanian Remaja Kristiani. Besarnya pengaruhnya adalah 0,320 atau 32%. Sedangkan sisanya 68% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci : Kerohanian Remaja Kristiani, Pemanfaatan Multimedia, Tema Khutbah

Abstract *This study aims to determine the influence of the multimedia utilization and sermon themes on the spirituality of Christian adolescents at GMIM Sentrum Airmadidi. This study uses a quantitative approach with a survey method. The sampling technique used is probability sampling with purposive sampling. The findings showed that there was an influence of Multimedia Utilization (X1) on Christian Adolescent Spirituality (Y). This is based on the results of the t-test which states that the t-count value is $2,138 \geq 2,042$, while the significance value is $0.040 \leq 0.05$. However, the influence of Multimedia Utilization on Christian Adolescent Spirituality is negative. This can be seen from the regression equation $Y = 44.833 + -0.94$, meaning that for every 1% increase in the value of the variable, the value of the Christian Adolescent Spirituality variable will decrease by 0.94. Other test results also showed that there was an influence of the Sermon Theme (X2) on the Spirituality of Christian Adolescents (Y). This is evidenced by the results of the t-test which shows that the t-count value is $3.784 \geq 2.042$, while the significance value is $0.001 \leq 0.05$, with the regression equation $Y = 44.833 + 0.643$ (positive effect). This means that for every 1% increase in the value of the Sermon Theme, the value of the Christian Adolescent Spirituality will increase by 0.643. Other findings also stated that based on the results of the f-test, it was found that the f-count value was $7.047 \geq 3.32$, while the significance value was $0.003 \leq 0.05$, this shows that the variables of Multimedia Utilization and Sermon Theme together have a positive and significant effect on the variable of Christian Adolescent Spirituality. The magnitude of the influence is 0.320 or 32%. While the remaining 68% was influenced by other factors that were not studied.*

Keywords : Christian Adolescent Spirituality, Multimedia Utilization, Sermon Theme

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan zaman memengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, baik aspek ekonomi, sosial, politik, budaya, bahkan teknologi. Seiring berjalannya waktu, teknologi menjadi lebih berkembang. Saat ini, dunia sedang berada pada era revolusi industri 4.0, di mana teknologi menjadi basis utama dalam kehidupan masyarakat dunia. Belum cukup mampu beradaptasi dengan era 4.0, sekarang ini masyarakat dunia diperhadapkan dengan resolusi dari revolusi industri 4.0 yang lebih berpusat pada manusia, yakni society 5.0. Konsep ini pertama kali digagas oleh para ahli dari Jepang, sebagai alternatif guna mengatasi krisis sosial dan ekonomi yang dihadapi (Astuti, et.al, 2023:1-2). Society 5.0 bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang lebih berkelanjutan dengan memanfaatkan teknologi canggih seperti artificial intelligence (AI), robotika, Internet of Things (IoT), big data, dan lain-lain (LPKIA, 2023). Konsep ini lebih bersifat humanis dan menempatkan manusia sebagai pusat perhatian serta berusaha untuk mengatasi berbagai permasalahan sosial, ekonomi, dan lingkungan.

Penggunaan teknologi pada dasarnya diciptakan guna membantu dan memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas atau pekerjaan. Seiring dengan berkembangnya zaman, maka kebutuhan terhadap teknologi juga semakin berkembang. Teknologi bukan hanya digunakan dalam bidang-bidang produksi, industri, dan usaha, tetapi teknologi juga menjadi kebutuhan bagi kehidupan manusia secara pribadi. Teknologi menyentuh ranah kehidupan manusia, mulai dari tempat kerja, rumah, sekolah, bahkan tempat ibadah.

Gereja merupakan tempat ibadah sekaligus wadah untuk bertumbuh secara spiritual. Dewasa ini, dalam menjalankan tugas pelayanan dan panggilannya gereja telah banyak memanfaatkan teknologi yang menyesuaikan dengan situasi zaman. Mengenai hal ini, Alkitab menceritakan bahwa Daud juga melakukan kehendak Allah pada zamannya sesuai dengan keadaan dan kebutuhan zamannya. Jika dahulu jemaat Kristen membaca Alkitab fisik (buku), maka sekarang ini jemaat dapat membaca Alkitab melalui smartphone pada Alkitab digital (aplikasi) atau media internet (Google). Dewasa ini juga, banyak yang berkhotbah tidak lagi menggunakan Alkitab cetak melainkan menggunakan smartphone ataupun menampilkan ayat-ayat Alkitab, lirik lagu, dan isi khotbah dengan menggunakan teknologi multimedia. Dalam konteks saat ini, teknologi multimedia dapat membuat ibadah menjadi lebih efektif dan kreatif. Oleh karena itu, gereja perlu menjadi tempat pelayanan yang up to date, sehingga dapat menjawab kebutuhan jemaat, terkhususnya bagi remaja.

Remaja adalah mereka yang berusia antara 12 hingga 21 tahun. Kelompok usia ini, pada dasarnya telah memiliki ketertarikan pada agama dan spiritual dan meyakini sebagai hal yang penting untuk dipelajari (Hurlock, dalam Sidjabat, 2011:23). Sedangkan, berdasarkan Tata Gereja (GMIM) 2021 BAB IX Pasal 31, remaja dikategorikan pada mereka yang berusia 12 tahun sampai 16 tahun 364 hari (GMIM, 2021:34). Dewasa ini remaja diperhadapkan pada tantangan kemajuan

teknologi digital yang semakin pesat. Harapan, Rantung, & dan Naibaho (2023:4451) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa yang rentan akan berbagai masalah dan dinamika kehidupan. Oleh karena itu, masa remaja ini merupakan masa pembimbingan, oleh karenanya, remaja perlu mendapatkan pendidikan yang memadai, salah satunya adalah melalui pengajaran Pendidikan Agama Kristen yang di ajarkan di gereja (Gainau, 2021:50). Dengan adanya tantangan dari segi teknologi saat ini, membuat pembimbingan secara spiritual terhadap remaja perlu dilakukan dengan tepat dan memperhatikan kebutuhan serta konteks kehidupan remaja.

Beberapa faktor yang memengaruhi PAK bagi remaja dalam meningkatkan spiritualitas, selain pemanfaatan multimedia dalam ibadah, yakni tema khotbah. Pertama, pemanfaatan multimedia. Hasil penelitian Saetban & Suabuana (2017) menunjukkan bahwa 73% jemaat lebih merasa aman dan tentram beribadah ketika menggunakan fasilitas multimedia (LCD), sedangkan 27% responden menyatakan sebaliknya. Dengan penggunaan multimedia, jemaat lebih terbantu dan dimudahkan dalam mengikuti liturgi ibadah, bahkan membuat mereka memahami setiap bagian liturgi karena dapat melihat dan mendengarkannya sekaligus. Senada dengan itu, Prihanto, et.al (2022:63) menyatakan bahwa teknologi multimedia bermanfaat dalam mengajar dan menyampaikan pesan kepada audience dan atau jemaat serta berperan penting dalam peribadatan. Penggunaan multimedia digunakan untuk menampilkan bahan khotbah dan liturgi ibadah, serta menarik perhatian dan fokus khususnya bagi para remaja untuk beribadah, sehingga mereka tidak mudah bosan dengan peribadatan yang terkesan monoton.

Kedua, tema khotbah. Khotbah merupakan salah satu bentuk implementasi PAK bagi remaja yang bertujuan untuk mengajar, membimbing dan mengarahkan mereka agar bertumbuh dan semakin dewasa dalam iman dan pengenalan akan Tuhan Yesus Kristus, Juruselamat. Sutanto (2017:38-39) menyatakan bahwa penyampaian khotbah merupakan elemen penting dalam pengajaran pada ibadah Kristen dan menjadi media yang efektif untuk menyampaikan kebenaran firman Allah, agar jemaat dapat mendengar, memahami dan mengaplikasikan firman yang disampaikan dalam Alkitab. Tujuan penyampaian khotbah adalah menjelaskan teks Alkitab, membuat pendengar tertarik dan menerima serta mengingat ajaran Alkitab, serta mengajak pendengar melakukan firman. Oleh karena itu, khotbah sebaiknya disampaikan dengan melihat karakteristik pendengar, agar dapat dipahami dan diaplikasikan oleh jemaat. Berdasarkan hasil penelitian dari Automo (2021:132-133) juga menyatakan bahwa khotbah dikatakan efektif apabila isi khotbahnya disampaikan sesuai dengan teks Alkitab dan mempunyai makna yang berhubungan dengan kehidupan pendengarnya. Dengan memahami karakteristik pendengar, pengkhotbah dapat menunjukkan kepada pendengar bahwa kebenaran firman Allah terhubung dengan kehidupan mereka.

Oleh karena itu, gereja dalam hal ini komisi atau pembina remaja sebagai

mentor rohani perlu mengetahui dan memahami karakteristik serta kebutuhan remaja dewasa ini, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas spiritualitas remaja melalui peribadatan (komunitas) remaja.

Dalam rangka menjembatani hubungan spiritualnya dengan Sang Pencipta, manusia berusaha mendekatkan diri dengan pergi ke tempat ibadah, dalam hal ini gereja. Spiritual terkait dengan kehidupan kejiwaan dan kerohanian seseorang. Haryono (dalam Setiawan & Soetapa, 2010:562), menyatakan bahwa spiritualitas merupakan sesuatu yang dapat mendorong, memotivasi, dan menumbuhkan seseorang sehingga hal yang diimani sejalan dan seiring dengan apa yang dilakukan dalam relasinya dengan sesama dan dunia. Spiritualitas menjadikan seseorang dapat melakukan yang dipercayai menjadi jalan hidupnya. Oleh karena itu, dalam rangka menumbuhkan kehidupan spiritualitas yang baik dan berkualitas, seorang remaja butuh wadah atau tempat yang tepat agar imannya dapat bertumbuh.

Tischler, Bilberman, & Mckeage (2002:206-207) menyatakan bahwa spiritual adalah kebutuhan bawaan manusia untuk berhubungan dengan sesuatu yang lebih besar dari dirinya. Tischler juga menambahkan bahwa spiritualitas adalah sesuatu cara yang berhubungan dengan emosi atau perilaku tertentu seorang individu. Seseorang yang memiliki nilai dan kualitas spiritual akan menunjukkan sikap yang terbuka, mau memberi, dan penuh kasih. Lebih lanjut lagi, dalam penelitian ini, teori spiritualitas yang digunakan mengacu pada definisi Tischler, et.al (2002:206-212) yang menyatakan ada empat kompetensi spiritualitas yang menunjukkan nilai dan kualitas dari seseorang yang memiliki spiritualitas yang baik, yakni sebagai berikut: (1) Personal awareness, mengacu pada tindakan seseorang mengatur dirinya sendiri, penilaian diri yang positif, percaya diri, dan aktualisasi diri. (2) Personal skill, yakni mampu bersikap mandiri, mudah beradaptasi, berinisiatif, dan mengendalikan diri. (3) Social awareness, yakni menunjukkan empati, sikap sosial yang positif, dan membangun hubungan. (4) Social skill, yakni memiliki kepemimpinan yang baik, mampu memengaruhi orang lain, menunjukkan sikap terbuka, membangun ikatan serta mampu bekerja sama.

Akan tetapi, berdasarkan hasil temuan di lapangan ditemukan bahwa dalam realitas kehidupan berjemaat khususnya remaja GMIM Sentrum Airmadidi, berbanding terbalik dengan teori dan hasil penelitian yang dikemukakan di atas. Hal ini ditandai dengan beberapa permasalahan dalam proses implementasi Pendidikan gamma kristen di gereja, antara lain: 1) pemanfaatan multimedia (sebagai media pengajaran) dalam ibadah hanya menampilkan liturgi serta sifatnya monoton; misalnya, tampilan slide yang selalu sama dan ditampilkan secara berulang-ulang, kurang beragam, sehingga kurang menarik bagi para remaja dan membuat mereka menjadi bosan; 2) tema khotbah yang bersifat pengajaran (khotbah didaktik) yang disampaikan kurang menyentuh kehidupan pribadi remaja; misalnya, khotbah lebih terfokus pada menyampaikan narasi teks Alkitab, tanpa merelevansikan dengan

kehidupan pendengar, akibatnya membuat mereka kurang memahami makna firman yang diajarkan serta tidak dapat menerapkannya dengan maksimal; 3) kurangnya kesadaran untuk beribadah yang ditandai: dari 110 remaja, yang aktif dalam peribadatan hanya sekitar 40-an orang; dan 4) menganggap peribadatan hanya sebagai rutinitas. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melihat adanya kesenjangan antara fakta di lapangan (das sein) dan harapan atau yang seharusnya (das sollen) sebagaimana penjabaran teori dan hasil penelitian. Atas dasar pemikiran di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui "Pengaruh Pemanfaatan Multimedia dan Tema Khotbah terhadap Spiritualitas Remaja Kristen di GMIM Sentrum Airmadidi."

Metode Pelaksanaan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan angka-angka untuk menganalisis datanya dengan menggunakan rumus-rumus statistika (Sugiyono, 2018:15). Pendekatan kuantitatif dengan metode survei juga digunakan dalam penelitian ini. Tujuannya ialah untuk mengambil data pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari suatu populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berada pada masa remaja awal yang berusia 12-14 tahun dan remaja madya 15-16 tahun 364 hari (d disesuaikan berdasarkan Tata Gereja 2021) di GMIM Sentrum Airmadidi. Data populasi disajikan pada tabel 3.1 di bawah ini:

Tabel 1
Populasi Penelitian

Masa Remaja	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
Remaja awal (12-14 tahun)	55	26	81
Remaja madya (15-16 tahun 364 hari)	17	12	29
Jumlah keseluruhan			110

Sumber: Data sensus Remaja GMIM Sentrum Airmadidi tahun 2024

Oleh karena dalam penelitian ini populasi berjumlah 110, maka harus diambil sampel. Arikunto (2014:134) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Jadi, apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil keseluruhan populasi. Sebaliknya, jika subjeknya lebih dari 100, maka dapat diambil sampelnya antara 25-30%. Untuk penentuan jumlah sampel sebagaimana yang dinyatakan Arikunto, peneliti menggunakan 30% dari jumlah populasi yang ada. Jadi, jika dihitung dari populasi berjumlah 110 orang, maka sampelnya adalah

33 orang responden.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *probability sampling* untuk mengambil sampel secara acak serta menggunakan teknik purposive sampling kepada sampel sebagai sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018:300). Hal ini dimaksudkan agar dalam pengambilan sampel, informasi diperoleh dari orang-orang tertentu yang memenuhi kriteria. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan menentukan mereka yang kriterianya ialah remaja berusia 12-16 tahun 364 hari yang pernah mengikuti ibadah dengan memanfaatkan multimedia dan aktif dalam peribadatan remaja. Dalam prosesnya, setiap responden yang memenuhi kriteria memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner pada google form. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik menggunakan bantuan aplikasi SPSS 2029. Hasil analisis data disajikan dalam bentuk tabel, gambar, dan grafik.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas selalu berkaitan dengan alat pengukuran atau instrumen. Alat ukur dikatakan valid apabila itu mengukur yang seharusnya diukur. Dalam menguji validitas pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan ahli yang kompeten di bidangnya. Instrumen penelitian harus melewati tahapan uji para ahli sebelum diberikan kepada subjek penelitian. Setelah itu barulah dilakukan proses uji validitas dan uji reliabilitas. Hal ini bertujuan untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel, agar data yang diperoleh dapat menjawab tujuan penelitian.

Pernyataan-pernyataan yang ada dalam instrumen penelitian diperiksa oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya (Puspitasari & Febrinita, 2021:82). Ahli yang menilai instrumen dalam penelitian ini berjumlah 3 orang. Para ahli ini kemudian melakukan uji validitas konstruk terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, apakah layak digunakan tanpa revisi, dengan dengan revisi, atau tidak layak digunakan (dirombak total).

Selanjutnya, setelah instrumen telah diverifikasi dan layak digunakan, peneliti selanjutnya melakukan pengambilan data dengan menggunakan uji coba terpakai. Maksudnya ialah penyebaran kuesioner atau pengumpulan data dilakukan hanya satu kali saja, dalam arti data dan informasi dari subjek penelitian (responden) yang telah terkumpul akan digunakan sebagai data penelitian untuk uji validitas dan uji reliabilitas (Hadi, 2016). Data yang diujikan adalah data yang valid. Kemudian data tersebut dianalisis secara statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 29.

Dari 37 pernyataan penelitian pada variabel spiritualitas remaja Kristen (Y) yang telah diuji coba terpakai, menyatakan hanya 29 pernyataan yang dinyatakan valid. Dasar keputusannya ialah, apabila $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$, maka pernyataan dinyatakan valid. Dalam penelitian ini, nilai $r\text{-tabel}$ untuk sampel sebanyak 33 adalah 0.334. Jadi, 8 pernyataan lainnya dinyatakan tidak valid karena $r\text{-hitung} \leq r\text{-tabel}$.

Hasil uji validitas terhadap variabel pemanfaatan multimedia (X_1) menunjukkan bahwa dari 24 pernyataan penelitian yang telah diuji, semua pernyataan dinyatakan valid. Sedangkan, hasil uji validitas variabel tema khotbah (X_2) menunjukkan bahwa dari 33 pernyataan penelitian yang telah diuji, berdasarkan hasil uji statistik, hanya 26 pernyataan yang dinyatakan valid. Oleh karena itu, pernyataan-pernyataan yang dinyatakan valid saja yang digunakan untuk uji reliabilitas, uji prasyarat dan uji hipotesis penelitian. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas. Suatu alat ukur atau instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut memiliki taraf kepercayaan yang tinggi bagi para penggunanya. Dalam uji reliabilitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan Alpha Cronbach's menggunakan SPSS untuk mengukur alat atau instrumen sudah tepat dan baik digunakan untuk mengumpulkan data (Dahlan, 2015:64). Berikut hasil uji reliabilitas sebagaimana yang disajikan pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 2
Uji Reliabilitas

No.	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1	Spiritualitas Remaja Kristen	0.891	Sangat Reliabel
2	Pemanfaatan Multimedia	0.921	Sangat Reliabel
3	Tema Khotbah	0.919	Sangat Reliabel

Dari tabel 2 di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* adalah sebesar 0.891 untuk variabel Y, 0.921 untuk variabel X_1 , dan 0.919 untuk variabel X_2 . Dengan demikian, berdasarkan tingkat koefisien sesuai dengan kriteria cronbach's Alpha 0.80-1.00, menunjukkan bahwa tingkat reliabilitasnya berada pada tingkat sangat reliabel.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Setelah data yang telah terkumpul diuji validitas dan reliabilitas, maka selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis. Dalam menganalisis data ini perlu untuk diketahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, akan dilakukan uji normalitas Kolmogrov-Smirnov menggunakan aplikasi SPSS 29 pada unstandardized residual (RES_1). Berdasarkan hasil perhitungan, dapat dikatakan bahwa data untuk variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y), Pemanfaatan Multimedia (X_1) dan Tema khotbah (X_2) yang diperoleh adalah berdistribusi Normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.15967687
Most Extreme Differences	Absolute	.115
	Positive	.089
	Negative	-.115
Test Statistic		.115
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e Sig.		.313
	99% Confidence Interval	.301
		Upper Bound .325

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Tampilan tabel Output SPSS di atas menunjukkan bahwa nilai sig. $0.200 \geq 0.05$ dilihat dari kolom Asymp. Sig. (2 tailed). Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data residual yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Setelah melakukan uji normalitas, tahap berikutnya yaitu melakukan uji linearitas sebagai persyaratan analisis. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah tiga variabel, yakni dua variabel (X) dan satu variabel (Y) mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Jika nilai signifikansi ≥ 0.05 , maka terdapat hubungan yang linier antara variabel X dengan variabel Y. Sebaliknya jika nilai signifikansi ≤ 0.05 , maka tidak terdapat hubungan yang linier. Data yang digunakan adalah data variabel Pemanfaatan Multimedia (X_1) dan Tema Khotbah (X_2) serta variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y) dengan sampel atau $N=33$. Berikut hasil uji linearitas yang disajikan dalam tabel 4 dan 5 di bawah ini:

Tabel 4
Uji Linearitas X_1 dengan Y

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Spiritualitas Remaja Kristen * Pemanfaatan Multimedia	Between Groups	(Combined)	2481.848	21	118.183	2.001	.118
		Linearity	402.549	1	402.549	6.816	.024
		Deviation from Linearity	2079.300	20	103.965	1.760	.168
	Within Groups		649.667	11	59.061		
	Total		3131.515	32			

Berdasarkan nilai Signifikansi (Sig) dari tabel di atas, telah diperoleh nilai *Deviation from Linearity* adalah $\text{Sig } 0.168 \geq 0.05$, sedangkan nilai f-tabel diperoleh nilai f-hitung adalah $1.760 \leq 3.32$ (f-tabel). Oleh karena nilai f-hitung lebih kecil dari nilai f-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Pemanfaatan Multimedia (X_1) dengan variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y).

Tabel 5
Uji Linearitas X_2 dengan Y

ANOVA Table

				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Spiritualitas Remaja Kristen * khotbah	Between Groups	(Combined)		2686.848	21	127.945	3.165	.026
		Linearity		989.391	1	989.391	24.475	<.001
		Deviation from Linearity		1697.458	20	84.873	2.100	.103
	Within Groups			444.667	11	40.424		
	Total			3131.515	32			

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk menguji apakah model regresi menunjukkan korelasi antara variabel bebas (Ghozali, 2018:120). Berikut hasil uji multikolinieritas yang disajikan melalui tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6
Uji Multikolinearitas

		Coefficients^a					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.833	13.353		3.357	.002		
	Pemanfaatan Multimedia	-.094	.234	-.087	-.403	.690	.491	2.037
	Tema Khotbah	.643	.221	.624	2.903	.007	.491	2.037

a. Dependent Variable: Spiritualitas Remaja Kristen

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas diketahui bahwa nilai Tolerance sebesar 0.491 ≥ 0.10 dan nilai VIF $2.037 \leq 10.00$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah model regresi berganda terjadi perbedaan variance antara residual satu pengamatan dengan pengamatan yang lain. Untuk menguji ada atau tidaknya heteroskedastisitas digunakan cara korelasi Glej Glejser. Berikut hasil uji heteroskedastisitas melalui uji Glejser pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7
Uji Heteroskedastisitas

		Coefficients^a				
		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients		Sig.
1	(Constant)	-12.234	8.397		-1.457	.156
	Pemanfaatan Multimedia	-.009	.147	-.015	-.062	.951
	Tema khotbah	.241	.139	.412	1.729	.094

a. Dependent Variable: ABS_RES

Linear Berganda

Peneliti menggunakan persamaan regresi untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Berikut hasil uji persamaan regresi berganda pada tabel di bawah ini:

Tabel 8
Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	44.833	13.353		3.357	.002
Pemanfaatan Multimedia	-.094	.234	-.087	-.403	.690
Tema khotbah	.643	.221	.624	2.903	.007

a. Dependent Variable: Spiritualitas Remaja Kristen

Berdasarkan tabel 8 di atas, adapun persamaan umum dari regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 44.833 + -0.94 + 0.643$$

Berdasarkan tabel 8 di atas juga, maka persamaan regresi tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai a sebesar 44.833 merupakan konstanta atau keadaan saat variabel belum dipengaruhi oleh variabel lain, yaitu variabel Pemanfaatan Multimedia (X1) dan variabel Tema khotbah (X2). Jika variabel independen tidak ada, maka variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y) tidak mengalami perubahan.
2. Nilai b1 (nilai koefisien regresi X1) sebesar -0.94, menunjukkan bahwa variabel Pemanfaatan Multimedia mempunyai pengaruh yang negatif terhadap Spiritualitas Remaja Kristen. Artinya, bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1% pada variabel Pemanfaatan Multimedia (X1), maka nilai variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y) akan menurun sebesar 0.94 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya nilainya tetap.
3. Nilai b2 (koefisien regresi X2) sebesar 0.643, artinya bahwa variabel Tema khotbah mempunyai pengaruh yang positif terhadap Spiritualitas Remaja Kristen. Hal ini menunjukkan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1% pada variabel Tema khotbah, maka nilai variabel Spiritualitas Remaja Kristen akan meningkat sebesar 0.643 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya nilainya tetap.

Uji F (Simultan)

Uji f memiliki tujuan untuk menguji kelayakan model penelitian, yakni untuk mengetahui atau menguji persamaan model regresi dapat digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut hasil uji f pada tabel 9 di bawah ini:

Tabel 9
Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	Regression	1000.945	2	500.472	7.047	.003 ^b
	Residual	2130.570	30	71.019		
	Total	3131.515	32			

a. Dependent Variable: Spiritualitas Remaja Kristen

b. Predictors: (Constant), Tema Khotbah, Pemanfaatan Multimedia

Berdasarkan hasil di atas, dapat dilihat bahwa nilai f-hitung sebesar $7.047 \geq 3.32$ (nilai f-tabel), yang artinya menunjukkan adanya pengaruh. Berdasarkan hasil uji f di atas juga diketahui bahwa nilai signifikansi $0.003 \leq 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Pemanfaatan Multimedia (X1) dan Tema khotbah (X2) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y).

Uji T (Parsial)

Uji ini digunakan untuk menunjukkan seberapa jauh suatu variabel independen secara individual (parsial) dalam menerangkan variabel dependen. Berikut hasil uji t variabel X₁ terhadap Y pada tabel 10 dan X₂ terhadap Y pada tabel 11 di bawah ini:

Tabel 10
Uji T Variabel X₁ Terhadap Y

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	58.131	13.964		4.163	<.001
	Pemanfaatan Multimedia	.390	.182	.359	2.138	.040

a. Dependent Variable: Spiritualitas Remaja Kristen

Berdasarkan tabel 10 di atas, dapat dilihat bahwa nilai t-hitung adalah sebesar 2.138 $\geq$ 2.042 (nilai t-tabel). Berdasarkan hasil uji t di atas, diketahui juga bahwa nilai signifikansi $0.040 \leq 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel Pemanfaatan Multimedia (X_1) terhadap variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y).

Tabel 11
Uji T Variabel X_2 Terhadap Y

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	42.631	12.021		3.546	.001
Tema khotbah	.579	.153	.562	3.784	<.001

a. Dependent Variable: Spiritualitas Remaja Kristen

Berdasarkan tabel 11 di atas, dapat dilihat bahwa nilai t-hitung adalah sebesar 3.784 $\geq$ 2.042 (nilai t-tabel), hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh. Berdasarkan hasil uji t di atas juga, diketahui bahwa nilai signifikansi $0.001 \leq 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel Tema Khotbah (X_2) terhadap variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y).

Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen dan seberapa besar sumbangan variabel independen terhadap variabel dependen. Besarnya Koefisien Determinasi (R^2) merupakan persentasi pengaruh semua variabel independen terhadap variabel dependen yang dinyatakan dalam persen (%). Berikut hasilnya ditampilkan pada tabel 12 di bawah ini:

Tabel 12
Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	Std. Error of the Estimate
1	.565 ^a	.320	.274	8.42728

- a. Predictors: (Constant), Tema khotbah, Pemanfaatan Multimedia

Berdasarkan output tabel 4.11, diketahui bahwa R Square (R^2) mempunyai nilai sebesar 0.320 atau 32%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh variabel Pemanfaatan Multimedia dan Tema khotbah terhadap Spiritualitas Remaja Kristen sebesar 0.320 (32%). Sedangkan sisanya sebesar 68% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Pembahasan

Pengaruh Pemanfaatan Multimedia terhadap Spiritualitas Remaja Kristen

Berdasarkan hasil analisis statistik, ditemukan bahwa terdapat pengaruh Pemanfaatan Multimedia terhadap Spiritualitas Remaja Kristen. Hal ini terlihat dari hasil uji t (parsial) yang mana menyatakan nilai t-hitung adalah sebesar $2.138 \geq 2.042$ (nilai t-tabel), sedangkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.040 \leq 0.05$.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, antara lain oleh Prihanto, et. al (2022). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prihanto, et.al, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia dibutuhkan dalam setiap ibadah, termasuk dalam ibadah pelayanan remaja dan pemuda. Teknologi multimedia dapat membuat ibadah remaja dan pemuda lebih menarik dan lebih bervariasi. Atas dasar pertimbangan tersebut, tentunya manfaat multimedia dapat membantu dan mempermudah remaja dalam beribadah, sehingga mereka bisa fokus dan memaknai peribadatan.

Hasil penelitian Saetban & Suabuana (2017) juga menunjukkan bahwa 73% jemaat lebih merasa aman dan tenang beribadah ketika menggunakan fasilitas multimedia, sedangkan 27% responden menyatakan sebaliknya. Dengan penggunaan multimedia, jemaat lebih terbantu dan dimudahkan dalam mengikuti liturgi ibadah, bahkan membuat mereka lebih memahami setiap bagian liturgi karena dapat melihat dan mendengarkannya sekaligus.

Dengan kata lain, berkaitan dengan spiritualitas remaja Kristen, tujuan pemanfaatan multimedia adalah apabila yang disajikan melalui multimedia dipahami dan dimengerti dengan baik oleh para remaja dan hal tersebut tercermin serta dilakukan dalam sikap hidupnya. Melalui pemanfaatan multimedia yang menampilkan informasi atau pesan firman dan penerapannya, para remaja akan lebih terbantu dalam melakukan firman Tuhan, bahkan melalui multimedia, semangat dan iman percaya mereka semakin berkobar. Hal ini sebagaimana yang dinyatakan Munir (2015:132-133) bahwa manfaat multimedia adalah sebagai inovasi dalam membantu pengguna membagikan informasi secara interaktif sehingga menarik perhatian dan membantu audiens menerima informasi, karena mereka dapat melihat dan mendengar informasi sekaligus.

Oleh karena itu, Labberton (2011:18) menyatakan bahwa melalui ibadah, seseorang dapat mengekspresikan imannya kepada Allah melalui kata-kata (liturgi),

puji-pujian, mendengarkan firman Allah (khotbah), dan merespon kasih yang Allah diberikan melalui persembahan. Dalam proses tersebut, pemanfaatan multimedia dapat membantu seseorang (jemaat/remaja) untuk bertumbuh secara spiritual. Melalui tampilan yang disajikan oleh teknologi multimedia para remaja dapat dimudahkan dalam beribadah karena dapat melihat dan menyampaikan ungkapan imannya melalui liturgi serta melihat dan mendengarkan khotbah sekaligus dalam tampilan multimedia.

Akan tetapi, walaupun demikian, berdasarkan hasil temuan juga ditemukan bahwa pemanfaatan multimedia tidak berpengaruh positif (negatif) terhadap spiritualitas remaja Kristen. Hal ini terlihat dari hasil uji persamaan regresi berganda yang mana menunjukkan nilai b_1 (nilai koefisien regresi X_1) sebesar -0.94 , menunjukkan bahwa variabel Pemanfaatan Multimedia mempunyai pengaruh yang negatif terhadap Spiritualitas Remaja Kristen. Hal ini menunjukkan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1% pada variabel Pemanfaatan Multimedia (X_1), maka nilai variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y) akan menurun sebesar 0.94 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya nilainya tetap. Artinya, jika Pemanfaatan Multimedia digunakan, maka spiritualitas remaja akan menurun. Sebaliknya jika Pemanfaatan Multimedia dikurangi, maka Spiritualitas Remaja Kristen akan meningkat.

Hasil temuan ini bertolak belakang dengan beberapa temuan penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Passaribu (2023:6) menyatakan bahwa multimedia berguna dalam menyampaikan dan menyajikan informasi dengan nuansa baru kepada jemaat secara variatif, inovatif, dan kreatif. Passaribu juga menambahkan bahwa memanfaatkan multimedia sebagai alat inovasi pelayanan dapat meningkatkan pelayanan secara onsite. Melalui pemanfaatan multimedia, jemaat dapat bertumbuh secara spiritual.

Adanya pengaruh yang tidak positif (negatif) pemanfaatan multimedia terhadap spiritualitas remaja Kristen menunjukkan bahwa apabila terjadi perubahan baik dari cara, manfaat, jenis multimedia yang digunakan, maupun informasi yang disajikan dalam multimedia, dan lain-lain, akan memengaruhi spiritualitas mereka. Multimedia yang hanya dimanfaatkan untuk menampilkan tata ibadah (liturgi) yang monoton tentu akan membuat para remaja merasa bosan. Akhirnya, pemanfaatan tersebut tidak memengaruhi spiritualitas mereka secara positif. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini bahwa pemanfaatan multimedia (sebagai media pengajaran) dalam ibadah hanya menampilkan liturgi serta sifatnya monoton, sehingga kurang menarik bagi para remaja dan membuat mereka menjadi bosan.

Walaupun pengaruh pemanfaatan multimedia terhadap spiritualitas remaja Kristen di GMIM Sentrum Airmadidi tidak berpengaruh positif (negatif), tetapi pihak gereja dalam hal ini pendeta, penatua, dan pembina remaja harus terus mengembangkan pemanfaatan multimedia yang lebih menarik, inovatif, dan bervariasi seperti misalnya memadukannya dengan cara memasukkan bahan

khotbah, gambar, dan video dalam tampilan multimedia, agar para remaja tidak merasa bahwa ibadah dengan memanfaatkan multimedia itu membosankan. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan Amal, Midun, dan Habur (2024) bahwa pemanfaatan multimedia melalui LCD dapat digunakan dalam menyampaikan khotbah untuk menampilkan video-video rohani, gambar, dan animasi yang inspiratif sehingga ibadah menjadi lebih menarik dan menambah konsentrasi jemaat dalam menyimak pesan firman. Dengan demikian spiritualitas remaja Kristen tetap terbentuk sesuai dan sejalan dengan ajaran agama Kristen melalui pendidikan agama Kristen bagi remaja yang dilakukan gereja dengan memanfaatkan teknologi.

Pengaruh Tema Khotbah terhadap Spiritualitas Remaja Kristen

Berdasarkan hasil analisis statistik, ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Tema khotbah terhadap Spiritualitas Remaja Kristen. Hal ini terlihat dari hasil uji t (parsial) yang mana menyatakan nilai t-hitung adalah sebesar $3.784 \geq 2.042$ (nilai t-tabel), hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh. Berdasarkan hasil uji t juga, diketahui bahwa nilai signifikansi $0.001 \leq 0.05$.

Hasil analisis statistik ini, sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Budijanto (2018:21-58) yang menunjukkan bahwa 56.5% responden menyatakan firman Tuhan yang disampaikan dalam ibadah (khotbah) sangat berguna dan relevan bagi mereka. Pemberitaan firman Tuhan melalui khotbah yang efektif dan relevan memiliki asosiasi paling kuat dalam membentuk spiritualitas kaum muda. Jadi, tema khotbah yang berbobot dan relevan atau relate lebih efektif dalam mendorong generasi muda (remaja) untuk setia mengikuti ibadah serta membuat spiritualitas (kerohanian) mereka bertumbuh.

Sutanto (2017:38-39) menyatakan bahwa penyampaian khotbah merupakan elemen penting dalam pengajaran pada ibadah Kristen dan menjadi media yang efektif untuk menyampaikan kebenaran firman Allah, agar jemaat dapat mendengar, memahami, dan mengaplikasikan firman yang disampaikan dalam Alkitab. Tujuan penyampaian khotbah adalah menjelaskan teks Alkitab, membuat pendengar tertarik dan menerima serta mengingat ajaran Alkitab, serta mengajak pendengar melakukan firman. Oleh karena itu, khotbah sebaiknya disampaikan dengan melihat karakteristik pendengar, agar dapat dipahami dan diaplikasikan oleh jemaat.

Berdasarkan hasil penelitian dari Automo (2021:132-133) juga menyatakan bahwa khotbah dikatakan efektif apabila isi khotbahnya disampaikan sesuai dengan teks Alkitab dan mempunyai makna relevan dengan kehidupan pendengarnya. Dengan memahami karakteristik pendengar, pengkhotbah dapat menunjukkan kepada pendengar bahwa kebenaran firman Allah terhubung dengan kehidupan mereka. Terlebih lagi di era saat ini, khususnya bagi generasi muda, pendekatan dan cara menyampaikan khotbah perlu dipahami dengan baik oleh pengkhotbah.

GMIM, pada dasarnya memberitakan tema khotbah yang diangkat berdasarkan tema tertentu yang sesuai dengan realitas kehidupan jemaat yang kemudian disesuaikan dengan konteks Alkitab. Bahan khotbah atau pengajarannya

diatur melalui MTPJ. Dalam menyampaikan pengajaran melalui khotbah dalam ibadah, pengkhotbah GMIM menerapkan empat jenis khotbah menyesuaikan dengan alamat dan fungsi dari khotbah tersebut, yakni sebagai berikut: (1) khotbah kerigmatik, yang disebut juga khotbah penganjuran dan ajakan untuk bertobat; (2) khotbah didaktik, yakni khotbah mengenai pengajaran tentang kebenaran firman Allah; (3) khotbah terapistik, yakni bersifat pastoral atau penggembalaan; dan (4) khotbah profetik, yakni yang menyoroti masalah-masalah sosial dan kemasyarakatan dalam terang firman Allah (BPS GMIM, 2009:149-151). Dalam konteks ibadah remaja, tema khotbah yang diterapkan pada mereka umumnya bersifat pengajaran atau khotbah didaktik dengan gaya konvensional.

Vines & Shaddix (2014:23) menyatakan bahwa khotbah tema disusun sesuai dan seputar tema tertentu. Temanya mungkin diambil dari Alkitab atau dari tempat lain (melihat keadaan situasi masa kini). Dalam khotbah tema, pembagian jalan pikiran khotbah tidak tergantung pada bagian Alkitab, tetapi tergantung pada pembagian (butir-butir isi khotbah) yang ditentukan oleh pengkhotbah (Braga, 2014:15). Lebih lanjut, Braga (dalam Sutanto, 2017:203) menyatakan suatu tema menentukan isi khotbah. Pengkhotbah bisa saja mendasari suatu tema khotbah karena melihat situasi dan isu pada jemaat masa kini, kemudian memilih nats atau bagian khotbah yang relevan dengan isu tersebut.

GMIM mengadopsi cara yang demikian, yakni memilih nats atau perikop yang akan dikhotbahkan sebagai pengajaran kepada jemaat berdasarkan situasi dan isu yang dialami oleh jemaat masa kini. Walaupun demikian, tema khotbah yang baik ialah ketika apa disampaikan sesuai dengan teks Alkitab dan mempunyai makna relevan (berhubungan) dengan kehidupan pendengarnya. Adapun kriteria tema khotbah yang baik sebagaimana yang dikemukakan Rothlisberger (2019:42-23) adalah sebagai berikut: (1) menyelidiki nats secara ilmiah, mempertimbangkan bagian Alkitab (PL/PB) lainnya serta mengkaji buku-buku pendukung (tafsiran); (2) Merelevansikan nats dengan memperhatikan keadaan jemaat masa kini, menyelidiki isu-isu yang hangat (gereja, sosial, politik, ekonomi, dsb), dan memperhadapkan nats Alkitab dengan isu dan persoalan dewasa ini; dan (3) Memberikan contoh atau ilustrasi untuk menjelaskan nats khotbah.

Apabila semua ini dinyatakan, maka melalui tema khotbah yang didengar, para remaja dapat berakar, bertumbuh, dan berbuah dalam Kristus sebagai wujud iman dan spiritualitasnya terhadap Tuhan dan sesama. Hal ini diperkuat dengan hasil uji persamaan regresi berganda yang menunjukkan bahwa nilai b_2 (koefisien regresi X_2) sebesar 0.643, artinya bahwa variabel Tema Khotbah mempunyai pengaruh yang positif terhadap Spiritualitas Remaja Kristen. Hal ini menunjukkan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1% pada variabel Tema Khotbah, maka nilai variabel Spiritualitas Remaja Kristen akan meningkat sebesar 0.643 satuan dengan asumsi variabel independen lainnya nilainya tetap. Artinya, jika tema khotbah yang dibutuhkan para remaja mereka dapatkan (relevan dengan kehidupan mereka), maka spiritualitas mereka akan meningkat. Sebaliknya, jika Tema khotbah yang dibutuhkan

para remaja tidak sesuai dengan kebutuhan mereka, kurang dapat dimengerti dengan baik, dan kurang mampu menjawab kebutuhan spiritualnya, maka Spiritualitas Remaja Kristen akan menurun. Hal ini terjadi karena tema khotbah yang relevan dengan mereka lebih mudah dimengerti, sehingga akan lebih mudah untuk dimaknai dan dilakukan sebagai wujud iman (spiritualitas).

Adanya pengaruh yang signifikan dari tema khotbah terhadap spiritualitas remaja Kristen menunjukkan bahwa khotbah yang didengarkan oleh remaja membuat mereka mengalami perubahan, karena khotbah disampaikan dengan baik dan sistematis, memuat ilustrasi dan penerapan yang mudah dimengerti serta relevan dengan kehidupan mereka, maka akan memengaruhi cara mereka membangun relasi dengan Tuhan Allah secara pribadi bahkan bersama orang lain dalam persekutuan, melakukan kehendak Allah dalam kehidupan sehari-hari, lebih mengasihi Tuhan Allah dan sesama, serta memperlakukan orang lain dengan baik sebagai wujud spiritualitas yang berkembang. Para remaja bukan saja makhluk individu, tetapi juga makhluk sosial yang juga butuh berinteraksi dan bersekutu bersama dengan orang lain.

Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Tischler, et.al (2002) dalam mengukur spiritualitas seseorang, yang menyatakan bahwa ada empat kompetensi spiritualitas yang menunjukkan nilai dan kualitas dari seseorang yang memiliki spiritualitas yang baik, yakni sebagai berikut: (1) Personal awareness, mengacu pada tindakan seseorang mengatur dirinya sendiri, penilaian diri yang positif, percaya diri dan aktualisasi diri. (2) Personal skill, yakni mampu bersikap mandiri, mudah beradaptasi, berinisiatif, dan mengendalikan diri. (3) Social awareness, yakni menunjukkan empati, sikap sosial yang positif dan membangun hubungan. (4) Social skill, yakni memiliki kepemimpinan yang baik, mampu memengaruhi orang lain, menunjukkan sikap terbuka, membangun ikatan serta mampu bekerja sama. Dengan demikian, spiritualitas remaja Kristen yang sesuai dengan ajaran kristiani dapat terbentuk pada remaja GMIM Sentrum Airmadidi.

Pengaruh Pemanfaatan Multimedia dan Tema Khotbah terhadap Spiritualitas Remaja Kristen

Berdasarkan hasil analisis statistik, ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Pemanfaatan Multimedia dan Tema khotbah secara bersama-sama terhadap Spiritualitas Remaja Kristen. Hal ini terlihat dari hasil uji f yang menunjukkan bahwa nilai f-hitung sebesar $7.047 \geq 3.32$ (nilai f-tabel), dengan nilai signifikansi adalah $0.003 \leq 0.05$. Didapati juga bahwa besarnya pengaruh variabel Pemanfaatan Multimedia dan Tema khotbah secara bersama-sama terhadap Spiritualitas Remaja Kristen adalah sebesar 0.320 (32%). Sedangkan sisanya sebesar 68% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Walaupun pemanfaatan multimedia tidak berpengaruh positif (negatif) dan signifikan terhadap spiritualitas remaja Kristen, tetapi apabila pemanfaatan multimedia dikombinasikan dengan tema khotbah, dalam artian isi khotbah ditampilkan melalui multimedia – bukan hanya menampilkan lirik lagu dan tata ibadah

secara monoton – maka akan memengaruhi spiritualitas remaja Kristen. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Prihanto, et.al (2022:63) bahwa multimedia dapat dimanfaatkan melalui penggabungan beragam alat bantu seperti komputer/laptop, proyektor LCD, sound system, dan sebagainya untuk menampilkan informasi (tata ibadah, lirik lagu, bahan khotbah, informasi pelayanan) dengan menarik dan bervariasi dalam peribadatan (komunitas) remaja.

Jika melihat dari pandangan Alkitab, dalam Kitab Kejadian 1:27 menyatakan bahwa Allah menciptakan manusia menurut gambar dan rupa-Nya (*Imago Dei*) serta memperlengkapi manusia dengan kemampuan akal dan pikiran untuk berkreasi atau menciptakan sesuatu (Rantung & Boiliu, 2020). Dengan kata lain, pada dasarnya manusia menciptakan teknologi untuk digunakan dalam mempermudah aktivitasnya sehari-hari, salah satunya dalam hal mengajar, misalnya menggunakan teknologi multimedia.

Hal unik lainnya mengenai multimedia berkaitan dengan pendidikan agama kristen adalah multimedia memberikan unsur kreativitas dari pengguna dalam memanfaatkannya sebagai sarana, sumber, metode, dan media pengajaran PAK, sebagaimana yang dilakukan Yesus ketika Ia mengajar. Yesus adalah sosok yang memiliki nilai dan tingkat kreativitas yang tinggi dalam setiap pengajaran yang Ia berikan. Dalam pengajaran-Nya, Yesus menggunakan banyak metode, media, dan sumber pengajaran. Dalam pengajaran-Nya, Ia tidak monoton tetapi banyak menggunakan metode-metode yang kreatif dan menarik perhatian para murid dan pengikut-Nya. Metode-metode yang digunakan Yesus dalam pengajaran-Nya, antara lain: (1) metode ceramah atau khotbah (bnd. Matius 5 dan 7); (2) metode cerita atau perumpamaan/ilustrasi (bnd. Lukas 15:11-32); (3) metode diskusi (bnd. Markus 10:1-12); (4) metode demonstrasi (bnd. Yohanes 5:1-18), dan lain-lain. Selain itu Yesus juga menggunakan beberapa media yang efektif dan efisien dalam menjelaskan pengajaran-Nya agar lebih mudah dimengerti oleh murid-murid dan pengikut-Nya, di antaranya: media visual seperti ilustrasi “burung” untuk menjelaskan pengajaran-Nya (bnd. Matius 6:26-28), roti tidak beragi (bnd. Matius 6:6-12); pohon ara (bnd. Lukas 13:6-7), domba (Matius 18:12-24), anak kecil (bnd. Matius 14:13-21), dan sebagainya (Agung & Astika, 2011:156-158).

Cara mengajar Yesus dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, kreatif, inovatif, dan interaktif, patut diteladani oleh para hamba Tuhan, khususnya bagi penatua dan pembina remaja dalam mengelola PAK melalui pelayanan ibadah remaja, agar dapat menarik perhatian remaja supaya lebih fokus, apabila pengajaran melalui khotbah dikombinasikan dengan berbagai metode dan media yang demikian. Hasilnya ialah spiritualitas remaja dapat terlihat dan ditandai dengan munculnya keinginan dan kebutuhan untuk mencari Tuhan, beribadah dan bersekutu bersama saudara seiman, bersikap mandiri, terbuka terhadap orang lain, dan mau berbagi kasih sebagai wujud spiritual (iman).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis statistik di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan Multimedia (X_1) berpengaruh terhadap variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y). Walaupun demikian, Pemanfaatan Multimedia tidak berpengaruh positif (negatif) terhadap Spiritualitas Remaja Kristen. Jika Pemanfaatan Multimedia ditingkatkan, maka Spiritualitas Remaja Kristen akan menurun. Sebaliknya, jika Pemanfaatan Multimedia dikurangi maka Spiritualitas Remaja Kristen akan meningkat. Hal ini terjadi apabila pemanfaatan multimedia hanya digunakan untuk menampilkan tayangan slide yang monoton, kurang bervariasi, serta kurang menarik, maka akan membuat para remaja merasa bosan. Akhirnya, pemanfaatan tersebut tidak memengaruhi spiritualitas mereka secara positif.
2. Tema khotbah (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y). Jika tema khotbah yang dibutuhkan para remaja mereka dapatkan (relevan dengan kehidupan mereka), maka spiritualitas mereka akan meningkat. Sebaliknya, jika Tema khotbah yang dibutuhkan para remaja tidak sesuai dengan kebutuhan mereka, maka Spiritualitas Remaja Kristen akan menurun. Hal ini terjadi karena tema khotbah yang relate atau relevan dengan mereka lebih mudah dimengerti, sehingga akan lebih mudah untuk dimaknai dan dilakukan sebagai wujud iman (spiritualitas).
3. Pemanfaatan Multimedia (X_1) dan Tema khotbah (X_2) berpengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama terhadap variabel Spiritualitas Remaja Kristen (Y). Besarnya pengaruh tersebut adalah 32%. Artinya, jika Pemanfaatan Multimedia dan Tema khotbah dipadukan bersama-sama dalam ibadah, maka Spiritualitas Remaja Kristen akan meningkat sebesar 32%. Sedangkan sisanya sebesar 68% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Referensi

- Agung, I., & Astika, M. 2011. Penerapan metode mengajar yesus menurut injil sinoptik dalam pelaksanaan pendidikan agama kristen di SMA gamaliel makassar. *Jurnal Jaffray*, 9 (2) 147-171. doi: <http://dx.doi.org/10.25278/jj71.v9i2.99>
- Amal, Y. Mildun, H. & Habur, A. 2024. Pastoral inovatif dan keterlibatan OMK milenial dalam kegiatan gereja. *JPAK*, 24 (1). doi: <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.594>
- Arikunto, S. 2014. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Astuti, et.al. 2023. *Pendidikan di era society 5.0*. Yogyakarta: CV Lumina Media.
- Automo, S. 2021. *Studi tentang karakteristik generasi Z yang memengaruhi perilaku dalam mendengarkan khotbah serta implikasi penyampaian khotbah*. (Tesis). Sekolah Tinggi Teologi Seminari Alkitab Asia Tenggara (SAAT). Retrieved from: <https://repository.seabs.ac.id/handle/123456789/1492>
- BPS GMIM. 2009. *Bertumbuh dalam kristus I*. Tomohon: Percetakan/Offset Sinode GMIM Tomohon.

- Braga, J. 2014. Cara mempersiapkan khotbah. Malang: Gandum Mas.
- Christimoty, D. N. 2019. Teologi Ibadah Dan Kualitas Penyelenggaraan Ibadah: Sebuah Pengantar. *PASCA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 15(1), 1-7.
- Dahlan, M. S. 2014. Statistik untuk kedokteran dan kesehatan. Jakarta: Epidemiologi Indonesia.
- Fialay, H. I. 2021. Efektivitas pelayanan ibadah raya secara virtual terhadap spiritualitas jemaat di gereja pouk ichthus bumi dirgantara permai Bekasi berdasarkan matius 18:20. *Jurnal Arrabona*, 4 (1), 195-222. doi: <https://doi.org/10.57058/juar.v4i1.50>
- Gainau, M. S. 2021. Pendidikan agama Kristen (PAK) remaja. Yogyakarta: Kanisius.
- Ghozali, I. 2018. Aplikasi analisis multivariat dengan program SPSS. Semarang: Badan Penerbitan Universitas Diponegoro.
- GMIM. 2021. Tata gereja 2021. Tomohon: Percetakan/Offset Sinode GMIM Tomohon.
- Hadi, S. 2016. Metodologi Riset. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Harapan, S., Rantung, D. J., & Naibaho, L. 2023. Peran manajemen gereja dalam mengembangkan pelayanan bagi remaja di gereja HKBP Cipayung Cilangkap di era society (5.0). *Journal on Education*, 6 (1), 4449-4459. doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3587>
- Labberton, M. 2011. Bahaya ibadah sejati: Sebuah panggilan memerangi ketidakadilan. Surabaya: Literatur Perkantas Jawa Timur
- LPKIA. 2023. Hubungan Society 5.0 dengan Industry 4.0. Retrieved from: <https://lpkia.ac.id/hubungan-society-5-0-dengan-industry-4-0/>
- Munir. 2015. Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Passaribu, N. P. 2023. Pengaruh pelayanan multimedia terhadap pelayanan. *PNEUMATIKOS: Jurnal Teologi Kependetaan*, 12 (2). doi: <https://doi.org/10.56458/pneuma.v13i2.80>
- Prihanto, A., Pheanto, Y., & Menda, D. 2022. Penerapan teknologi multimedia dalam meningkatkan minat beribadah remaja dan pemuda. *Eulogia: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 2 (2), 63-72.
- Rantung, D. A. & Boiliu, F. D. 2020. Teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen yang antisipatif di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Shanana*, 4 (1), 93-107. doi: <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/shan/article/view/1770>.
- Saetban, A. & Suabuana, C. 2017. Efektivitas penggunaan media LCD dalam liturgi ibadah minggu di gereja. *Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 15 (2), 30-39. doi: <https://doi.org/10.17509/sosio%20religi.v15i2.8835>
- Setiawan, N. K. & Soetapa, D. 2010 Meniti kalam kerukunan: Beberapa istilah kunci dalam islam dan kristen. Jakarta: BPK Gunung Mulia dalam kerjasama dengan Dialogue Center PPs UIN Sunan Kalijaga dan PSAA Fakultas Teologi UKDW.
- Sidjabat, B. S. 2011. Membangun pribadi unggul: Suatu pendekatan teologis terhadap pendidikan karakter. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. 2018. Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sutanto, H. 2017. Homiletik: Prinsip dan metode berkhotbah. Malang: Literatur SAAT.
- Tischler, L., Bilberman, G., & Mckeage, R. L. 2002. Linking emotional intelligence, spirituality, and workplace performance. *Journal of Management Psychology*, 17 (3), 203-218. doi: <https://doi.org/10.1108/02683940210423114>
- Vines, J. & Shaddix, J. 2014. Homiletika: Kuasa dalam berkhotbah, persiapan dan penyampaian khotbah. Malang: Gandum Mas.