

Dunia Digital vs Dunia Rohani: Dilema Dalam Pertumbuhan Anak

Juwinner Dedy Kasingku^{1✉}, Alan Hubert Frederick Sanger²

(1) Pendidikan Agama Kristen, Universitas Klabat, Indonesia

(2) Pendidikan Agama Kristen, Universitas Klabat, Indonesia

✉ Corresponding author
(kasingkujuwinnerdedy@gmail.com)

Abstrak

Dalam era teknologi yang semakin maju termasuk gadget, telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Tidak bisa dipungkiri banyak waktu yang terbuang diakibatkan oleh penggunaan gadget di dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari anak kecil sampai orang dewasa terlibat dalam penggunaan gadget ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apa saja dampak penggunaan gadget terhadap kerohanian anak. Artikel ini menguraikan beberapa dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget terhadap pertumbuhan spiritual manusia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kajian kepustakaan. Gadget memberikan manfaat yang signifikan dalam memfasilitasi komunikasi, memudahkan mengakses materi rohani, dan dapat mengatur jadwal dalam melangsungkan kegiatan-kegiatan rohani. Namun, penggunaan yang berlebihan atau tidak bijak dapat berdampak negatif seperti mengganggu kualitas dalam beribadah, menurunkan perhatian terhadap firman Tuhan dan merusak keseimbangan dalam kehidupan rohani. Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam penggunaan gadget untuk memastikan pertumbuhan kerohanian mereka tidak terganggu. Kesimpulannya, penggunaan gadget yang bijak dan terkendali dapat memberikan manfaat bagi pertumbuhan kerohanian individu, begitu pula sebaliknya. Perlu kesadaran akan dampak negative yang mungkin timbul dan tindakan pencegahan yang diperlukan untuk mempertahankan keseimbangan antara teknologi dan spiritualitas.

Kata Kunci: *Gawai, Pertumbuhan Spiritual, Anak*

Abstract

In an era of advancing technology, including gadgets, they have become an inseparable part of human life. It cannot be denied that a significant amount of time is wasted due to the use of gadgets in daily life. From young children to adult, everyone is involved in using these gadgets. Therefore, this research aims to find out the impact of gadget usage on the children spirituality. This article illustrates several positive and negative effects of gadget usage on human spirituality. This research employs a qualitative method with a literature review. Gadgets offer significant benefits in facilitating communication, providing easy access to spiritual materials, and helping organize schedules for spiritual activities. However, excessive, or unwise usage can have negative effects, such as disrupting the quality of worship, diminishing attention to the word of God, and disrupting the balance in spiritual life. Parents play a crucial role in monitoring and guiding their children in the use of gadgets to ensure that their spiritual growth is not disrupted. In conclusion, the wise and controlled use of gadgets can provide benefits for an individual's spiritual growth, and vice versa. There needs to be an awareness of the potential negative impacts and preventive measures required to maintain a balance between technology and spirituality.

Keyword: *Gadget, Spiritual growth, Children*

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan suatu hal yang penting di era digital ini. Adanya teknologi telah mengubah cara manusia menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam era digital yang semakin maju ini, teknologi telah menjadi suatu hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi dalam perkembangannya telah berkembang dengan pesatnya sehingga semakin banyak pula orang yang terlibat di dalam penggunaan teknologi yang semakin canggih ini. Salah satu dari perkembangan teknologi yang pesat ialah dengan kehadiran gadget. Seperti yang disampaikan oleh Toga, (2016) bahwa gadget telah memberikan pengaruh yang signifikan dalam kehidupan masyarakat sampai ke pelosok-pelosok daerah dan mempengaruhi banyak

orang. Tidak bisa dipungkiri, gadget telah mengubah gaya hidup manusia. Sebelum era digital seperti saat ini, komunikasi adalah proses yang dapat memakan waktu yang cukup lama. Adanya surat-suratan atau telepon kabel adalah metode utama dalam komunikasi, dan dalam beberapa hal, pesan bisa membutuhkan waktu sehari-hari atau bahkan berminggu-minggu untuk dapat sampai ke tujuannya. Namun, dengan kemunculan teknologi, semuanya telah berubah. Itulah sebabnya adanya sejarah perkembangan teknologi komunikasi. Mulai dari konvensional hingga modern (Aris, 2021). Saat ini, komunikasi terasa lebih cepat dan lebih dekat. Pesan teks, panggilan video, dan media sosial memungkinkan kita untuk dapat berkomunikasi secara instan, bahkan dengan orang yang berada di wilayah atau negara yang berbeda. Seperti yang disampaikan oleh Narti, (2017), salah satu contoh perkembangan yang canggih dari komunikasi adalah media Whatsapp, dimana lewat aplikasi ini memungkinkan manusia berkomunikasi dengan lebih dekat dan leluasa.

Namun berkembangnya teknologi tidak hanya berhenti pada aspek komunikasi saja. Di era digital ini, gadget yang merupakan salah satu bentuk yang paling kelihatan dari perkembangan teknologi, telah mengubah banyak keadaan kehidupan manusia. Gadget tidak hanya berperan sebagai perangkat komunikasi, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat untuk memenuhi berbagai kebutuhan lainnya. Hal ini dikuatkan oleh Anggraeni & Hendrizal (2018) menyatakan bahwa gadget bukan hanya merupakan alat komunikasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat multimedia dan dapat berguna di dunia pendidikan. Awalnya, gadget hanya dimiliki oleh sebagian kecil orang yang membutuhkannya. Tetapi, seiring perkembangan zaman, tidak bisa dipungkiri bahwa gadget telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sebagian besar manusia. Gadget, telah menggantikan banyak perangkat lain, seperti kamera, pemutar musik, GPS, dan bahkan konsol game. Bahkan beberapa fungsi dari perangkat-perangkat ini dapat ditemukan di dalam satu genggamannya yakni gadget. Gadget telah mengubah paradigma manusia. Mulai dari mengakses informasi, belajar, bekerja, dan bersosialisasi. Itulah sebabnya menurut Dharma, (2022) menyatakan bahwa walaupun gadget tidak memiliki ukuran yang besar dan dapat dibawa kemana saja, namun, alat yang kecil ini memiliki fungsi dan manfaat yang sangat banyak sehingga dapat memudahkan keseharian hidup manusia.

Penting untuk diingat bahwa selain ada manfaat besar yang diberikan oleh teknologi, kita juga harus mempertimbangkan dampak negatif dari penggunaan gadget (Yuhendra et al., 2021). Menurut (Annisa et al., 2022) menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan fisik dan mental seorang anak. Oleh karena itu, penting untuk tetap menjaga keseimbangan dalam penggunaan teknologi agar dapat memanfaatkannya sebaik mungkin tanpa mengorbankan kualitas hidup manusia. Menurut (Andriani et al., 2023) menyatakan bahwa perlu diingat bahwa perkembangan teknologi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas. Begitu pula dengan hiburan lewat gadget seperti streaming video, musik, maupun bermain game yang tercakup dalam *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat menjadi lebih praktis dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Sebagai contohnya berita yang tadinya hanya didapatkan secara terbatas, tetapi setelah ada berita online maka dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Arnus, 2015). Hal ini dapat menyebabkan seorang yang menggunakan gadget untuk dapat bersantai dan menghibur diri, tetapi juga menurut Harfiyanto et al., (2015), dampak negatif yang akan terjadi ialah dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam penggunaan waktu dan ketergantungan yang berlebihan. Oleh karena itu kita harus dengan bijaksana dalam menggunakan gadget. Gadget juga dapat membawa dampak yang kompleks pada pertumbuhan kerohanian seseorang. Oleh karena itu artikel ini akan memberikan informasi mengenai apa saja strategi dalam penggunaan gadget untuk pertumbuhan kerohanian seseorang.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kepustakaan. Menurut (Adlini et al., 2022) menyatakan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada gambaran menyeluruh yang dapat memberikan penjelasan yang mendalam tentang suatu kegiatan atau situasi yang sedang berlangsung, dari pada membandingkan dampak khusus atau menjelaskan sikap dan perilaku dari seseorang. Penelitian ini akan menggali dan menganalisa beberapa literatur yang berhubungan dengan penggunaan gadget dan dampaknya pada pertumbuhan kerohanian mahasiswa. Langkah pertama dalam melakukan penelitian ini adalah dengan mengidentifikasi dan mengumpulkan sumber-sumber pustaka yang relevan dari berbagai sumber seperti artikel jurnal ilmiah, buku dan laporan penelitian terkini 10 tahun terakhir. Kemudian, literatur-literatur ini akan dianalisa secara sistematis dengan mengidentifikasi pola, temuan dan perspektif yang berhubungan dengan topik penelitian. Setelah itu, penelitian ini akan merumuskan strategi penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi pertumbuhan kerohanian siswa. Penelitian akan mencoba mencari tahu apa saja dampak penggunaan gadget terhadap pertumbuhan kerohanian siswa di dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan akan mampu memberikan kontribusi yang berharga dalam memahami peran gadget dalam perkembangan kerohanian individu dan memberikan arahan praktis untuk menggunakan gadget dengan bijak untuk pertumbuhan yang lebih baik. Untuk lebih jelasnya penelitian ini menggunakan alur seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget dan Pemanfaatannya

Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi telah menjadi fenomena yang mendunia dan memainkan peranan penting dalam kehidupan manusia, termasuk gadget. Menurut (Hanifatu, 2020), fenomena ini sangat mencolok dalam perkembangan teknologi, yang membuatnya menjadi alat komunikasi yang sangat dikenal dan digunakan oleh hampir semua lapisan masyarakat di era digital ini. Dulu, gadget hanya dimiliki oleh segelintir orang yang berada di kalangan atas, tetapi saat ini, gadget telah dimiliki oleh semua usia, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga lansia. Seperti yang disampaikan oleh Budi (2019), gadget bukan lagi menjadi barang yang mewah yang hanya dimiliki oleh orang yang memiliki kekayaan, tetapi bahkan sampai anak-anakpun sudah memiliki barang ini. Menurut Putra, (2017) walaupun belum dapat sepenuhnya menggantikan fungsi laptop dan komputer, tetapi gadget memiliki manfaatnya sendiri. Manfaat gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat signifikan. Gadget memfasilitasi berbagai aktivitas sehari-hari dan mempermudah komunikasi serta akses dalam mencari informasi yang *up to date*. Dalam dunia pendidikan, banyak sekolah telah memanfaatkan gadget sebagai alat pembelajaran yang efektif. Seperti dinyatakan oleh (Mahfud & Wulansari, 2018), gadget telah digunakan dalam pembelajaran lingkungan sekolah dan dianggap sebagai “teman”. Namun, dalam pertumbuhan kerohanian seseorang, perlu ditekankan bahwa menjaga hubungan dengan Tuhan tetap menjadi aspek yang lebih penting. Ini melibatkan aktivitas kerohanian seperti membaca dan merenungkan kitab suci serta berdoa secara rutin. Menurut (Lepa et al., 2022) menyatakan bahwa Firman Tuhan merupakan faktor penting dalam pertumbuhan kerohanian. Oleh karena itu penting bagi umat-umat Tuhan untuk mempelajarinya. Gadget juga dapat berperan dalam pertumbuhan kerohanian dengan menyediakan akses ke berbagai sumber informasi rohani dan materi rohani.

Namun, perlu diingat bahwa ada dampak dari gadget terhadap pertumbuhan kerohanian dan ini beragam tergantung bagaimana seseorang menggunakannya. Gadget dapat menjadi alat yang mendukung pertumbuhan kerohanian jika digunakan dengan bijak, seperti mengakses materi rohani atau berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan secara online. Namun, jika digunakan berlebihan atau untuk konten yang tidak mendukung pertumbuhan kerohanian, gadget dapat mengganggu proses tersebut. Seperti yang disampaikan oleh (Pelawi, Hutagalung, & Ferinia, 2021) masih banyak remaja yang tidak memprioritaskan firman Tuhan, seperti ketika bangun, gantinya berdoa atau meditasi firman, tetapi mereka lebih memilih untuk menggunakan gadget dan membuka aplikasi media sosial dan lainnya. Oleh karena itu, penting bagi setiap individu untuk berpikir secara bijak dalam menggunakan gadget mereka dan harus memastikan bahwa gadget tersebut tidak mengganggu hubungan rohani dengan Tuhan, melainkan meninggikan hubungan antara manusia dengan Tuhan.

Dampak Positif dari Pemanfaatan Gadget terhadap Pertumbuhan Spiritual

Gadget, terutama smartphone, telah mejadi media yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari manusia dan telah menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini dikarenakan smartphone memiliki beragam fungsi yang meliputi komunikasi, akses ke berbagai informasi, hiburan, serta merupakan alat bantu produktivitas. Dalam konteks pertumbuhan spiritual, alat ini juga memiliki dampak positif yang signifikan. Melalui media sosial yang merupakan aplikasi dari gadget ini, kita dapat mengakses hal-hal rohani seperti renungan, khotbah, dan lain sebagainya sehingga dapat menumbuhkan kerohanian manusia. Menurut (Ameliola & Nugraha, 2013) dengan adanya media sosial seorang akan dapat mengetahui peristiwa yang sementara terjadi hanya dengan sekali klik menggunakan gadget. Oleh karena itu, kita akan dengan mudahnya menemukan renungan, khotbah, dan materi rohani lainnya dengan memanfaatkan media sosial di dalam gadget. Lebih lanjut, menurut Tansi & Berieng (2023) menyatakan bahwa media sosial di dalam gadget dapat memberikan gambaran yang positif dalam membantu berbagai aktifitas pemuda Kristen yang hidup di abad 21 ini.

Selanjutnya, smartphone memberikan kemudahan dalam merencanakan dan mengingatkan aktivitas-aktivitas yang mendukung pertumbuhan kerohanian seseorang. Dengan adanya fitur-fitur seperti kalender dan *reminder alarm*, baik di dalam smartphone maupun aplikasi-aplikasi rohani, seseorang dapat dengan mudah mengatur jadwal untuk rutinitas seperti meditasi firman Tuhan maupu mengatur jadwal untuk berdoa. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2022) menyatakan bahwa lewat aplikasi rohani, pengguna dapat notifikasi alarm ketika berdoa. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh (Kotulus, 2015) menyatakan bahwa ada aplikasi yang dapat diakses lewat smartphone yakni aplikasi alkitab yang dapat memudahkan dalam merenungkan firman Tuhan. Hal ini dapat terjadi apabila tidak menggabungkan antara hal-hal rohani dengan duniawi. Ketika kita membaca firman Tuhan lewat aplikasi smartphone, sebisa mungkin tidak ada gangguan dari notifikasi lain sehingga dapat mengganggu konsentrasi kita dalam mempelajari firman. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Putra (2013) yang menyatakan bawa adanya aplikasi Lagu Sion yang sudah tersedia pada aplikasi smartphone, ini memudahkan untuk dapat menyanyikan lagu-lagu pujian untuk Tuhan. Ini menunjukkan bahwa adanya aplikasi-aplikasi rohani dalam smartphone tujuannya ialah untuk mendukung menumbuhkan pertumbuhan kerohanian seseorang.

Pada masa pandemi Covid 19, penggunaan gadget sangat membantu di dalam proses beribadah. Karena pada waktu itu terbatasnya akses ke tempat beribadah, sehingga media online menjadi sarana utama dalam beribadah. Menurut Nafaida et al., (2020) dalam penelitiannya tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak, menyatakan bahwa gadget digunakan untuk belajar di rumah begitu pula ketika melaksanakan ibadah di rumah. Demikian pula seperti yang disampaikan oleh Pandiangan et al., (2021) dengan adanya media elektronik dan komunikasi anggota semakin terbuka tentang ibadah secara daring dan apabila hal ini dilakukan dengan semestinya, pekabaran injil akan disebar dengan lebih luas lagi. Jadi ada dampak positif dari penggunaan gadget untuk supaya injil dapat dikabarkan dengan lebih baik lagi dan cakupannya lebih luas lagi.

Dampak Negatif dari Pemanfaatan Gadget Terhadap Pertumbuhan Spiritual

Kita tahu bersama bahwa ada begitu banyak hal positif yang dapat ditemukan di dalam penggunaan gadget untuk kehidupan sehari-hari. Tetapi dari sekian banyak hal positif tersebut, ada juga hal-hal negatif dari penggunaan gadget sehingga dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan spiritual manusia. Penelitian yang dilakukan oleh Gulo et al., (2022) dimana penelitian ini diadakan di dusun Payok, kecamatan Menjalin ditemukan bahwa anak-anak cepat bosan di dalam mendengarkan cerita Alkitab tetapi mampu bertahan lama memainkan dan menonton gadgetnya. Mereka juga tidak mampu bertahan lama pada acara-acara ibadah. Disamping itu adanya perkataan-perkataan senonoh yang keluar dari mulut para anak ini dan mereka beribadah hanya sekedar rutinitas saja. Apabila orang tua tidak memperhatikan anak-anak, maka sifat maupun cara berbicara mereka akan terpengaruh dengan tontonan yang mereka tonton di dalam gadget mereka masing-masing. Jika anak-anak dibiarkan untuk menggunakan gadget tanpa terkontrol dan dalam waktu yang lama, maka akan berpengaruh tidak baik dalam pertumbuhan kerohanian anak-anak ini. Oleh karena itu, menjadi perhatian utama dari orang tua untuk melihat dan memperhatikan anak-anak. Menurut Kasingku & Sasarari (2022) selain guru dan masyarakat, karakter seorang anak sangat ditentukan oleh peran dan pengaruh dari orang tua. Dengan lebih banyak waktu dengan anak-anak maka waktu penggunaan gadget bagi anak akan berkurang.

Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Halawa (2023) tentang pengaruh gadget terhadap pertumbuhan kerohanian remaja Kristen, didapati bahwa banyaknya waktu yang digunakan dalam menonton, bermain, atau browsing media sosial melalui gadget jauh lebih intens dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berdoa dan membaca firman Tuhan. Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Molawan & Mosooli (2020) menyatakan bahwa sebaiknya pendidikan kerohanian dalam hal ini pendidikan agama Kristen harus memberikan pengaruh kepada penggunaan gadget untuk digunakan sebagai alat untuk memperdalam kerohanian peserta didik. Tetapi, kenyataannya ialah ketika dilakukan penelitian di SMP Kristen Luwuk, penggunaan gadget belum memberikan pengaruh terhadap memperdalam kerohanian di bidang pendidikan agama Kristen. Lebih lanjut dalam penelitian ini, belum ada porsi yang signifikan dari penggunaan gadget dalam kurikulum pendidikan agama Kristen. Gadget belum mendapatkan perhatian lebih dari stakeholder sekolah dalam kaitannya terhadap memperdalam kerohanian. Gadget masih dilihat sebatas fungsinya sebagai alat komunikasi dan mencari hiburan walaupun sebenarnya gadget dapat dilibatkan dalam membagikan pengajaran kerohanian.

Dampak negatif yang lain dari penggunaan gadget ialah akan terjadi perubahan tingkah laku yang menyebabkan emosi tidak stabil. Seorang anak dapat menjadi mudah marah dan mudah menangis (Siregar, 2022). Dengan emosi yang tidak stabil, akan menyebabkan kesulitan berkonsentrasi dalam berdoa dan beribadah kepada Tuhan. Penelitian yang dilakukan oleh (Pelawi, Hutagalung, & Ferinia Rolyana, 2021) menyatakan bahwa masih banyak remaja yang menggunakan gadget dari pada berdoa dan adanya penurunan pertumbuhan kerohanian pada anak setelah mereka memiliki gadget. Oleh karena itu, menurut (Hasibuan & Darlis, 2023) menyatakan bahwa penting bagi orang tua untuk membimbing anak untuk dapat beribadah

kepada Tuhan. Menurut Syifa et al., (2019), dampak negatif dari penggunaan gadget berlebihan salah satunya ialah siswa meninggalkan kewajiban dalam beribadah dan lebih memilih untuk bermain game, menonton youtube melalui gadget mereka. Begitupula yang disampaikan oleh Damayanti et al., (2020) adanya perilaku yang muncul diakibatkan oleh penggunaan gadget ialah tidak tertib di dalam beribadah. Disinilah orang tua memainkan peranan di dalam mengawasi dan memperhatikan anak-anak dalam menggunakan gadget. Orang tua juga diharapkan dapat membimbing anak-anak mereka untuk dapat melaksanakan ibadah bersama (Fatmawati, 2017).

Dampak negatif selanjutnya dari gadget terhadap pertumbuhan kerohanian ialah para orang muda lebih tertarik mengakses media sosial dan bermain gadget di dalam gereja dari pada fokus dalam beribadah. Menurut Desianti (n.d.) di dalam penelitiannya menyatakan bahwa para orang muda datang ke gereja tetapi fokus mereka bukan kepada Tuhan yang disembah, tetapi justru pada gadget. Meskipun raga ada di dalam gereja tetapi pikiran tidak fokus kepada firman dan kepada Tuhan, maka itu tidak ada artinya.

SIMPULAN

Di era digital yang terus berkembang, teknologi, terutama gadget, telah mengubah cara manusia menjalani kehidupan sehari-hari. Gadget telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita, memengaruhi cara kita berkomunikasi, mengakses informasi, bekerja, belajar dan lain sebagainya. Gadget dapat membantu kita dalam aktivitas sehari-hari dan memberikan manfaat dalam pendidikan maupun pertumbuhan kerohanian. Tetapi, jika kita menggunakannya secara berlebihan, itu bisa memiliki dampak negatif. Misalnya, dapat menghambat perkembangan rohani kita, mengurangi kualitas ibadah, dan membuat ketidak seimbangan dalam penggunaan waktu. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan gadget dengan bijak, mengontrol berapa banyak waktu yang dihabiskan di depan layar, dan memastikan gadget tidak mengganggu hubungan spiritual kita dengan Tuhan. Orang tua memiliki peran besar dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan gadget, sehingga mereka dapat menjaga keseimbangan antara teknologi dan pertumbuhan rohani.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada rekan dalam penulisan artikel ini ialah Alan Hubert Frederick Sanger yang telah memberikan sumbangsi waktu maupun pemikiran dalam membantu menyelesaikan penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). *Metode penelitian kualitatif studi pustaka*. 4(1), 974-980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *Prosiding the 5th International Conference on Indonesia Studies: "Ethnicity and Globalization"*, 362-371.
- Andriani, R. P., Fardani, Much. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada karakter peduli sosial anak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 862-873. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1649>
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837-849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Aris. (2021). *Sejarah perkembangan teknologi komunikasi*. <https://www.gramedia.com/literasi/sejarah-perkembangan-teknologi-komunikasi/>
- Arnus, S. H. (2015). *Computer mediated communication (cmc), pola baru berkomunikasi*. 8(2).
- Budi, T. (2019, January 26). *Anak zaman now tak main gadget bakal ditertawakan teman*. <https://nasional.okezone.com/read/2019/01/26/337/2009732/anak-zaman-now-tak-main-gadget-bakal-ditertawakan-teman>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak negatif gadget berdasarkan aspek perkembangan anak. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Desianti L. (n.d.). *Hospitalitas gadget dan dampaknya bagi pemuda kristen masa kini*.
- Dharma, R. (2022). *Gadget adalah perangkat elektronik dengan banyak fungsi, ini penjelasannya*. <https://accurate.id/teknologi/gadget-adalah/>
- Fatmawati, S. (2017). *Pengaruh penggunaan handphone terhadap aktivitas ibadah siswa smp negeri 166 jakarta* [Skripsi]. UIN Syarif Hidayatullah.
- Gulo, Y. K., Zalukhu, N., & Saogo, S. N. (2022). Sosialisasi dampak negatif gadget terhadap kehidupan rohani anak dusun payok desa lamoanak kecamatan menjalin. *Jurnal PKM: SETIADHARMA*, 3(3), 147-156. <https://doi.org/10.47457/jps.v3i3.297>
- Halawa, F. (2023). *Pengaruh gadget terhadap pertumbuhan kerohanian remaja kristen fatieli halawa sekolah tinggi teologi injili arastamar (setia) jakarta*. 1(3), 144-154. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v1i3.182>

- Hanifat, N. (2020). *Problematika gotong royong dalam arus globalisasi menjadikan masyarakat individualis*. Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.
- Harfiyanto, D., Cahyo, *, Utomo, B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial siswa pengguna gadget di sma n 1 semarang. *JESS*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.15294/JESS.V4i1.6859>
- Hasibuan, M. S., & Darlis, A. (2023). Hubungan perhatian orang tua dengan tanggung jawab ibadah remaja. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 5(1), 42–57. <https://doi.org/10.19109/pairf.v5i1>
- Hidayat, A. T. A., Arifin, I., & Rangga, A. (2022). Dampak aplikasi islami dalam kegiatan ibadah sholat bagi generasi z. *Tazkiyya: Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan Dan Kebudayaan*, 23(2), 171–180. <https://doi.org/10.32678/tjk3.v23i2.6083>
- Kasingku, J. D., & Sasarari, F. N. (2022). Peran guru pendidikan agama kristen sebagai pembimbing dalam pembentukan karakter siswa. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(5), 1520. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8930>
- Kotulus, M. T. M. (2015). *Aplikasi alkitab lagu-lagu pujian & tatacara ibadah gereja masehi injili di minahasa (gmim)*. Politeknik Negeri Manado.
- Lepa, R., Hartono, T., Adijanto, H., Mamahit, H., Freliyanti, Lago, E., Kuntaua, D., & Walean Jefrie. (2022). *Paradigma Spiritualitas kristen di era 5.0* (J. Walean, Ed.). CV Andi Offset.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). PENGGUNAAN GADGET UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Seminar Nasional Pendidikan III 2018 (Pendidikan Akuntansi FKIP UMS)*, 58–63.
- Molawan, Y. M., & Mosooli, E. A. (2020). Penggunaan gadget dalam pak untuk memperdalam kerohanian peserta didik. *BONAFIDE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(1), 83–101. <https://doi.org/10.46558/bonafide.v1i1.13>
- Nafaida, R., Nurmasiyah, & Nursamsu. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST: Journal of Biology Education, Science & Technology*, 3(2), 57–61. <https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>
- Narti, S. (2017). Pemanfaatan “whatsapp” sebagai media komunikasi dosen dengan mahasiswa bimbingan skripsi (studi analisis Deskriptif pada mahasiswa ilmu komunikasi bimbingan skripsi universitas Dehasen Bengkulu tahun 2016). *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 4(1), 26–44. <https://doi.org/10.37676/professional.v4i1.448>
- Pandiangan, K., Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2021). Dinamika ibadah gereja menggunakan Daring dimasa pandemi Covid-19 berdasarkan Ibrani 10:25. *TE DEUM (Jurnal Teologi Dan Pengembangan Pelayanan)*, 11(1), 47–73. <https://doi.org/10.51828/td.v11i1.151>
- Pelawi, S., Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2021). Pengaruh gadget dan pertumbuhan kerohanian remaja smp advent barusjulu di masa pandemi covid-19 berdasarkan ulangan 6:7. *Jurnal Kadesi*, 4(1), 23–45. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v4i1.12>
- Pelawi, S., Hutagalung, S., & Ferinia Rolyana. (2021). Pengaruh gadget dan pertumbuhan kerohanian remaja smp advent berusjulu di masa pandemi covid-19 berdasarkan ulangan 6:7. *Jurnal Kadesi*, 4(1), 23–45. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v4i1.12>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 33–45. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Putra, Y. (2013). Perancangan dan implementasi aplikasi lagu sion gmahk pada sistem operasi android. *TelKa*.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini studi kasus pada anak usia dini desa siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140–153. <https://doi.org/10.56874/tila.v2i1.757>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tansi, F. G., & Beriang, S. (2023). Minimnya penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi injil oleh pemuda kristen di abad 21. *Jurnal Kala Nea*, 4(1), 37–50. <http://jurnal.sttimmanuelsintang.ac.id/index.php/sttis/index>
- Toga, I. S. M. (2016). Era media digital dan keheningan. *Atma Reksa: Jurnal Pastoral Dan Kateketik*, 1(2), 63–70. <https://doi.org/10.53949/ar.v1i2.13>
- Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2021). Penyuluhan hukum tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 78–84. <https://doi.org/10.25134/empowerment.v4i01.4028>