

Dampak Penggunaan Gadget dalam Peribadatan Generasi Z

Rorie Anggi Chlifeer¹, Robert Siby²

¹Fakultas Filsafat, Universitas Klabat, Manado, Indonesia

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Klabat, Manado Indonesia

e-mail: ¹s22310418@student.unklab.ac.id, ²rsiby@unklab.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi membentuk cara kita menjalani kehidupan sehari-hari, apalagi dengan diciptakannya gadget barang canggih yang memiliki fungsi khusus yang praktis mengubah pola kebiasaan kita mulai dari cara berkomunikasi, cara kita bekerja hingga cara kita beribadah, generasi Z merupakan generasi yang lahir di era pesatnya perkembangan teknologi dan hidup berdampingan dengan munculnya gadget. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apa saja pengaruh penggunaan gadget terhadap peribadatan Generasi Z. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian studi pustaka. Dalam penelitian ini pengaruh penggunaan gadget bagi generasi Z dalam ibadah bisa berdampak positif namun juga bisa berdampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Pengaruh negatif yang ditemukan dalam penelitian antara lain hilangnya identitas peribadatan, mengganggu fokus peribadatan, kecanduan mengganggu peribadatan dan hilangnya respek peribadatan. Perlu di perhatikan bahwa peribadatan merupakan cara berhubungan kita dengan Pencipta kita dan itu seharusnya berlangsung dengan, sopan dan teratur. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini hasilnya diharapkan dapat memberikan kesadaran pemahaman akan pengaruh negatif gadget kepada generasi Z dalam peribadatan.

Kata kunci—Gadget, Generasi Z, Ibadat

Abstract

Technological advances shape the way we live our daily lives. Especially with the creation of sophisticated gadgets that have special functions that practically change our habit patterns ranging from how to communicate, how we work, to the way we worship. Generation Z is a generation born in the era of rapid technological development and coexisting with the emergence of gadgets. Therefore, this research aims to find out what are the effects of gadget use on Generation Z' worships? This research uses qualitative methods with a literature study research approach. In this research, the influence of the use of gadgets for Generation Z in worship can have a positive impact but can also have a negative impact if not used wisely. Negative influences found in this research include loss of worship identity, disruptive focus of worship, addiction to disrupting worship, and loss of respect for worship. It should be noted that worship is a way of relating to our Creator that should be polite and orderly. Therefore, with this research, the researcher provides awareness of the understanding of the negative influences of gadgets to Generation Z in worship.

Keywords—Gadget, Generation Z, Worship.

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi saat ini semua informasi bisa didapatkan dengan mudah melalui sebuah perangkat elektronik yang disebut dengan gadget. Pebriana (2017) menyatakan gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget saat ini menjadi barang yang menarik dengan desain *touchscreen* yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur dan media sosial di dalam gadget yang menarik bagi penggunanya Novitasari (2016).

Terlebih lagi saat ini pengguna gadget sudah mencakup semua kalangan masyarakat seperti yang di katakan oleh Widiawati (2014) gadget wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget. Hal yang sama juga di katakan oleh Anggraeni (2018) menyebutkan bahwa pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Survei yang terbaru Rahmi (2023) dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Berdasarkan hasil survei Alvara Research Center (2022), ada 34% responden dari generasi Z tersebut yang menjadi kecanduan. Rinciannya, sebanyak 20,9% menggunakan internet 7-10 jam sehari, 5,1% sebanyak 11-13 jam sehari, dan 8% mencapai di atas 13 jam sehari. Jika dilihat dari data di atas kebanyakan pengguna gadget merupakan generasi Z. Pratama (2012) memberikan pengertian terhadap istilah generasi Z: Generasi Z atau yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital.

Melihat dari fenomena saat ini kehidupan generasi Z tidak bisa lepas dari gadget, entah itu duduk, berdiri bahkan tidur pun gadget melekat erat dalam genggaman tangan generasi Z, gadget seakan magnet yang menempel pada tangan, alat yang kecil dan praktis ini sangat mudah untuk dibawa sehingga dalam setiap rutinitas kehidupan gadget selalu ada dimana saja dan kapan saja, saat pergi ke pasar untuk berbelanja, saat pergi ke kampus untuk belajar, saat pergi ke gereja untuk beribadah gadget selalu ada. Berdasarkan hal tersebut maka penulis sangat tertarik untuk meneliti apa saja pengaruh gadget pada generasi Z dalam peribadatan terutama bagi generasi Z.

METODE PENELITIAN

Adapun penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian studi pustaka. Dalam metode ini, peneliti mengumpulkan, menyelidiki dan mengidentifikasi sumber-sumber data yang tertulis melalui buku, jurnal, dan literatur-literatur. Data yang lain merupakan data sekunder yang diperoleh melalui tinjauan internet yang berkaitan dan relevan dengan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget

Gadget adalah alat yang kecil ini sangat membantu akan aktivitas dari para pengguna karena dilengkapi dengan berbagai fitur untuk menunjang kehidupan, Widiawati (2014). Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. seperti yang dikatakan oleh Chusna (2017). Gadget mempunyai fungsi dan manfaat bagi penggunanya yaitu: 1) Komunikasi, zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan gadget. 2) Sosial, gadget memiliki

banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita, menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi informasi. 3) Pendidikan, gadget dapat membantu mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif penggunaan gadget, yakni: 1) Berkembangnya imajinasi. 2) Melatih kecerdasan. 3) Meningkatkan rasa percaya diri. 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dampak negatif penggunaan gadget, yakni: 1) Penurunan konsentrasi saat belajar. 2) Malas menulis dan membaca. 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. 4) Kecanduan. 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. 6) Perkembangan kognitif anak terhambat. 7) Menghambat kemampuan berbahasa. 8) Dapat memengaruhi pola perilaku dan karakter anak (Marpaung, 2018).

Generasi Z

White (2017) menyatakan bahwa generasi GI atau *great generation* adalah mereka yang lahir pada 1901-1927, *silent generation* bagi mereka yang lahir pada 1928-1945, generasi *baby boomer* bagi mereka yang lahir pada 1946-1963, generasi X bagi mereka yang lahir pada 1964-1979, generasi Y atau milenial bagi mereka yang lahir pada 1980-1994, dan generasi Z bagi mereka yang lahir pada 1995-2010. Menurut Rideout (2010), Generasi Z terpapar media melalui internet sangat lama melebihi aktivitas lain selain tidur. Bahkan dari sisi demografi aktifnya penggunaan media melalui internet ini melanda mereka yang tinggal diperkotaan dan pedesaan, tidak hanya dialami oleh yang kaya saja, tetapi juga melanda mereka dengan kondisi perekonomian lemah.

Pengaruh teknologi sangat memikat generasi Z sehingga durasi menggunakan gadget sangat tinggi yang menandakan adanya ketergantungan akan gadget. Generasi Z adalah generasi yang begitu dekat dengan teknologi digital. Beragam informasi dapat diakses dengan cepat oleh generasi ini, sehingga generasi ini banyak dipengaruhi dan digerakkan oleh informasi yang mereka terima dalam jaringan sosial terhubung. Gutandjala (2018).

Santosa (2015) menyebutkan beberapa indikator anak-anak yang termasuk dalam Generasi Z atau Generasi Net:

- Memiliki ambisi besar untuk sukses. Anak zaman sekarang cenderung memiliki karakter yang positif dan optimis dalam menggapai mimpi mereka.
- Cenderung praktis dan berperilaku instan (*speed*). Anak-anak di era generasi Z menyukai pemecahan masalah yang praktis. Mereka tidak menyukai berlama-lama meluangkan proses panjang mencermati suatu masalah. Hal ini disebabkan anak-anak ini lahir dalam dunia yang serba instan.
- Cinta kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi Generasi ini sangat menyukai kebebasan. Kebebasan berpendapat, kebebasan berkreasional, kebebasan berekspresi, dan lain sebagainya. Mereka lahir di dunia yang modern, dimana sebagian besar dari mereka tidak menyukai pelajaran yang bersifat menghafal. Mereka lebih menyukai pelajaran yang bersifat eksplorasi. Anak-anak pada generasi ini mayoritas memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Mereka memiliki sikap optimis dalam banyak hal.
- Cenderung menyukai hal yang detail Generasi ini termasuk dalam generasi yang kritis dalam berpikir, dan detail dalam mencermati suatu permasalahan atau fenomena. Hal ini disebabkan karena mudahnya mencari informasi semudah mengklik tombol search engine.
- Berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan Setiap orang pada dasarnya memiliki keinginan agar diakui atas kerja keras, usaha, kompetensi yang telah didedikasikannya. Terlebih generasi ini cenderung ingin diberikan pengakuan

dalam bentuk *reward* (pujian, hadiah, sertifikat, atau penghargaan), karena kemampuan dan eksistensinya sebagai individu yang unik.

- Generasi digital dan teknologi informasi. Sesuai dengan namanya, generasi Z atau generasi Net lahir saat dunia digital mulai merambah dan berkembang pesat di dunia. Generasi ini sangat mahir dalam menggunakan segala macam gadget yang ada, dan menggunakan teknologi dalam keseluruhan aspek serta fungsi sehari-hari. Anak-anak pada generasi ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya, media sosial daripada menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain.

Dalam AF Magazine (2015), diterangkan bahwa generasi Z memiliki nilai Plus dan nilai Minus sebagai berikut:

a. Nilai Plus Gen-Z. Sikap ingin tahu generasi Z sangat tinggi, ketika dihadapkan dengan teknologi, mereka tidak perlu diajari. Generasi Z dengan sendirinya akan berusaha menguasai apa yang dibutuhkan atau apa yang harus dilakukan untuk tahu dan mampu mengaplikasikan suatu teknologi. Sifat khas mereka lainnya adalah multitasking; terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan, bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan. Generasi ini memiliki kepedulian yang tinggi soal lingkungan dan politik, sehingga apabila generasi ini mendapatkan pendidikan yang baik dan cocok maka mereka akan sangat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya.

b. Nilai Minus Gen-Z. Anak Generasi Z cenderung tidak sabaran, ingin menyelesaikan masalah menggunakan cara-cara instan karena terbiasa berkomunikasi dan menyelesaikan masalah melalui dunia maya yang serba cepat dan praktis. Sebagian dari generasi ini kurang terampil berkomunikasi verbal yang bisa menjurus menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Apabila nilai minus ini dapat diakomodir dengan baik oleh lingkungannya, baik di lingkungan pendidikannya maupun pekerjaannya, maka besar kemungkinan nilai minus ini akan tergerus.

Gadget Dalam Ibadah

Teknologi berkembang sangat pesat dalam kehidupan, ada banyak sumbangsih dari teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia, mulai dari lini pemerintahan, militer, kesehatan, industri sampai kepada agama, dalam bidang agama dengan di temukannya mesin cetak pada abad ke 15 Alkitab mulai di cetak dan sampai pada masa revolusi industri dimana ditemukannya alat-alat yang berkaitan dengan produksi maka semakin mudah mencetak dan memproduksi secara masal.

Di era saat ini dengan masuknya teknologi dalam peribadatan sangat membantu dan mempermudah jalannya pribadatan, dengan ditemukannya pengeras suara penyampaian firman dalam ibadah menjadi lebih mudah untuk di dengar, begitu juga dengan penggunaan LCD proyektor dalam ibadah membuat jemaat lebih mengerti maksut dari pembawa firman. Teknologi semakin maju lagi dengan di temukannya Gadget memberikan manfaat yang berarti dalam memberikan kemudahan komunikasi, juga mempermudah mendapatkan materi-materi rohani, dan mempermudah kelangsungan kegiatan-kegiatan ibadah melalui jadwal yang di atur.

Akan tetapi, dalam penggunaan yang berlebihan atau tidak tepat dapat memberikan pengaruh negatif seperti mengganggu konsentrasi peribadatan, menurunkan fokus perhatian terhadap firman Tuhan. Yang seharusnya dalam kehidupan sebagai orang kristen ibadah merupakan prinsip dan ungkapan iman orang percaya dalam bentuk penyembahan kepada Tuhan. Sebagaimana pendapat Sitompul (2012) yang mengatakan bahwa, ibadah adalah sebagai tanda syukur atas perbuatan Allah yang menjadi dasar keberadaan mereka sepanjang masa dan dengan bersama-sama mengakui kebesaran Allah.

Dampak Positif

1. Kemudahan Akses. Teknologi sangat berperan penting dalam lini kehidupan manusia kemudahan-kemudahan di berikan melalui teknologi terutama dalam genggaman yakni gadget. Kasingku (2023) 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, khutbah, dan lain sebagainya sehingga dapat menumbuhkan kerohanian manusia.

Selanjutnya, Kasingku juga menjelaskan bahwa smartphone (Gadget) 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 maupun mengatur jadwal untuk berdoa. Dengan adanya aplikasi-aplikasi rohani jika digunakan dengan baik ini dapat mendukung pertumbuhan kerohanian seseorang.

2. Tidak Terbatas Ruang. Gadget juga sangat membantu saat pandemi COVID kemarin, saat pemerintah melarang orang-orang berkerumun di dalam ruangan ataupun diluar ruangan untuk kegiatan-kegiatan perkumpulan, termasuk kegiatan agama dikarenakan dengan larangan ini berakibat munculnya ibadah online yang di sebut juga dengan ibadah daring (dalam jaringan), hal ini sesuai dengan pandangan Novitasari (2016) yang menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.

Purba (2021) juga memberikan komentarnya mengenai ibadah saat pademi Covid yakni, Ibadah sesungguhnya melampaui batasan dimensi lokasi, *devices*, serta alat-alat yang digunakan. Oleh karena itu, redefinisi ibadah yaitu persekutuan atau relasi dengan Allah yang melampaui dimensi lokasi dan alat yang digunakan tanpa menghalangi kuasa Allah bagi manusia.

Hal ini mendukung karakter dari Generasi Z (Santosa, 2015). Anak-anak pada generasi ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya, media sosial daripada menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain. Generasi ini lebih menyukai berkomunikasi secara online dari pada secara langsung.

Dampak Negatif

1. Hilangnya Identitas Peribadatan. Generasi Z adalah generasi yang sangat dekat dengan gadget. Dalam penelitian Damayanti (2017) memberikan juga penjelasan dampak penggunaan gadget antara lain yaitu pada remaja menggunakan media sosial didalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget.

Adapun menurut White (2017), generasi Z sering disebut generasi "internet dalam saku." Bahkan White menyebut bahwa generasi Z dapat menghabiskan waktu hampir sembilan jam dalam sehari dengan media komunikasi digital mereka. Oleh karena begitu dekatnya generasi ini dengan gadget masih lebih mudah generasi ini melupakan Alkitab dari pada melupakan gadget saat datang ke ibadah, hal sesuai dengan karakteristik generasi Z yang serba praktis dan instan, bagi generasi Z hanya dengan membawa gadget saja saat datang ke ibadah lebih praktis karena di dalam gadget terdapat aplikasi atau fitur-fitur penunjang ibadah contohnya Alkitab elektronik yang bisa tersedia di dalam gadget.

Bagi generasi sebelumnya X dan Y sangat berbeda, dengan membawa Alkitab fisik saat beribadah merupakan identitas untuk mengikuti peribadatan, Alkitab juga merupakan salah satu yang membedakan antara menghadiri ibadah atau menghadiri pesta. Oleh sebab itu pandangan generasi sebelumnya mengenai generasi Z saat datang ke ibadah

dengan tidak membawa Alkitab merupakan hal yang tidak baik, apalagi dengan hanya membuka gadget saat ibadah yang belum tentu membuka aplikasi Alkitab di dalam gadget.

2. Hilang Fokus Peribadatan. Menurut Putra (2017), generasi Z tumbuh menjadi generasi yang *multitasking* atau dapat melakukan beragam hal secara bersamaan, misalnya berolahraga sembari mendengarkan *headset*, sekaligus membalas WA melalui *handphone*. Hal yang sama juga dikatakan oleh AF Magazine (2015) yakni sifat khas generasi Z adalah multitasking; terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan, bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan.

Jika dilihat dari dua pengertian di atas yang telah menjadi kebiasaan generasi Z yakni melakukan suatu kegiatan atau aktivitas secara bersamaan, hal ini merupakan hal yang tidaklah benar saat melakukan peribadatan karena seperti yang di katakan Stott (2014) bahwa, ibadah yang menyukakan Allah adalah yang batiniah bukan lahiriah, puji dari hati bukan sekadar dari bibir, dan yang spiritual bukan yang seremonial. Selain itu juga menurut Stephen Thong mendefinisikan bahwa, ibadah adalah hubungan yang bersifat relasi dengan Allah, bertanggung jawab, bersandar pada Dia, mendapat kekuatan dan bijaksana daripada-Nya. Dalam beribadah kepada Allah fokus utama hati dan pikiran kita hanya kepada Allah saja, perhatian kita harus tertujuh kepada Firman-Nya.

Bersarkan observasi yang penulis lakukan dengan sifat *multitasking* yang dimiliki oleh generasi Z, sulit bagi generasi ini untuk fokus dalam beribadah karena disaat beribadah fokus generasi Z terbagi antara peribadatan dan gadget, sementara mendengarkan khutbah sambil membuka *facebook*, *instagram*, *tiktok* atau aplikasi lain yang mengganggu fokus peribadatan.

3. Kecanduan Mengganggu Peribadatan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Riset The Haris Poll (2018) di New York pada Generasi Z dan Generasi Y sebanyak 2587 responden representatif memperlihatkan penggunaan online rata-rata dalam seminggu yang dilakukan oleh Generasi Z dan Generasi Y. Umumnya mereka mengunjungi situs web yang berbagi video, menonton video online dan bermain game online. Kebanyakan generasi Z sekarang ini sudah kecanduan akan game online hal itu di perkuat dari penelitian sebelumnya Tumundo (2021) mengatakan bahwa fenomena kecanduan game online secara umum dan game online secara khusus, menjadi masalah bukan saja bagi masyarakat tapi juga bagi warga gereja.

Hal ini menjadi sangat memperihatinkan ketika kecanduan akan game online merambat sampai ke gereja. Akibatnya, peribadatan kepada Tuhan terganggu. Selain mengganggu akan peribadatan secara pribadi kepada Tuhan, hal ini juga berdampak bagi orang lain yang ada di sekitar. White (1999) menyatakan Setan mengetahui benar bahwa semua yang dapat dituntunya untuk melalaikan berdoa dan menyelidiki Alkitab, akan dapat dikalahkan oleh serangannya. Itulah sebabnya ia menciptakan setiap cara yang mungkin untuk menyibukkan pikiran.

4. Hilangnya Respek Peribadatan. Dampak negatif yang cukup memprihatinkan pada generasi Z saat ini adalah melakukan phubbing dalam artikel Kementerian Kesehatan oleh Tim Promkes RSST - RSUP dr. Soeradji Tirtonegoro Klaten (2022), phubbing adalah kata yang menggambarkan perilaku seseorang yang asyik dengan gadget ketika berhadapan dengan orang lain atau sedang berada di dalam pertemuan. Akibatnya, pelakunya mengabaikan orang lain di depannya sehingga dikategorikan sebagai sikap anti sosial. Istilah phubbing tercipta dari kata phone, artinya telepon, dan snubbing, yang berarti menghina. Hal serupa juga di jelaskan dalam penelitian Youarti (2018) menjelaskan Phubbing adalah salah satu contoh nyata dampak negative dari perkembangan zaman.

Dalam penelitian yang lain juga menyatakan bahwa dampak negatif gadget antara lain dapat menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis (Marpaung, 2018). Karena kecanduan untuk melihat smartphonenya, menjadikan seorang remaja rela menyakiti orang-orang yang ada di sekitarnya dengan tidak memperhatikan saat berkomunikasi dan lebih terfokus pada smartphone yang ada di tangannya. Tindakan ini merupakan tindakan yang tidak terpuji karena tidak menghargai akan orang lain, apalagi dalam beribadah saat ini seringkali generasi Z melakukan phubbing saat firman Tuhan di sampaikan oleh hamba Tuhan (Pastor). Ada yang sibuk dengan gadget di tangan. Selain tidak mengahargai pembawa firman Tuhan berdiri depan, yang jelas terlihat oleh mata, apalagi menghargai Tuhan dalam ibadah yang tidak terlihat.

KESIMPULAN

Dengan adanya alat yang kecil, praktis dan mudah dibawa kemana-mana yang disebut dengan gadget kehidupan terasa lebih mudah, dalam aktivitas keseharian gadget sangat berguna untuk mempermudah keadaan. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sudah tidak asing lagi dengan gadget, saat ini kebanyakan yang menggunakan gadget adalah generasi Z, gadget sangat mempengaruhi kehidupan generasi Z dari segala segi kegiatan sampai kepada peribadatan. Berdasarkan hasil penelitian maka penulis menyimpulkan pengaruh penggunaan gadget bagi generasi Z dalam ibadah bisa berdampak positif namun juga bisa berdampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Pengaruh positif gadget dapat diandalkan untuk mengakses aplikasi-aplikasi rohani jika digunakan dengan baik ini dapat mendukung pertumbuhan kerohanian seseorang selain itu juga dalam keadaan-keadaan tertentu yang tidak memungkinkan adanya peribadatan secara langsung gadget bisa digunakan untuk ibadah secara daring. Pengaruh negatif yang ditemukan dalam penelitian antara lain hilangnya identitas peribadatan, mengganggu fokus peribadatan, kecanduan mengganggu peribadatan dan hilangnya respek peribadatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur, terimakasih banyak kepada Tuhan Yesus Kristus karena telah memberi kesanggupan kepada penulis untuk menulis artikel ini. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada Robert Siby yang telah memberi masukan dalam menulis artikel ini. Kiranya artikel ini boleh bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

REFERENSI

- AF Magazine. (2015). Pahami remaja generasi Z. Tangerang: SMP-SD-TK Al-fath Cirendu.
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kehidupan sosial para siswa SMA. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64-76.
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5149>
- Alvara Research Center (2022). "Durasi penggunaan internet antargenerasi di Indonesia".
<https://dataindonesia.id/internet/detail/survei-generasi-z-indonesia-paling-gandrung-gunakan-internet>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>

- Damayanti, R. A. M. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan pencapaian tugas perkembangan anak usia remaja awal SDN di Kecamatan Godean. *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
<http://repository.ums.ac.id/handle/123456789/15552>
- Sitompul, E. M. (2012). Gereja menyingkapi perubahan. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Gutandjala, S. M. (2018). Pengaruh teknologi komunikasi digital terhadap pertumbuhan karakter generasi net di Indonesia. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 4(2). <https://doi.org/10.51689/it.v4i2.148>
- Kasingku, J., & Sanger, A. H. F. (2023). Dunia digital vs dunia rohani: Dilema dalam pertumbuhan anak. *Journal of Education Research*, 4(3), 1325-1330.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.476>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
<https://core.ac.uk/download/pdf/230643476.pdf>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pratama, H. C. (2012). *Cyber smart parenting: Kiat sukses menghadapi dan mengasuh generasi digital*. Visi Press. Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia.
- Purba, E., Handayani, D., Magdalena, M., Sarumaha, N., & Wiradinata, H. (2021). Redefinisi ibadah pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 4(1), 36-46.
<https://doi.org/10.38189/jtbh.v4i1.108>
- Putra, Y. S. (2017). Theoretical review: Teori perbedaan generasi. *Among makarti*, 9(2).
<https://jurnal.stieama.ac.id/Index.Php/Ama/Article/View/142>
- Rahmi, Yati (2023) "Survei APJII: Pengguna internet di Indonesia tembus 215 juta orang".
<https://teknologi.bisnis.com/read/20230308/101/1635219/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). Generation M 2: Media in the lives of 8- to 18-year-olds. *Henry J. Kaiser Family Foundation*.
<https://eric.ed.gov/?id=eD527859>
- Santosa, E. T. (2015). *Raising children in digital era*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- John, S. (2014). *Khotbah di bukit*. Jawa Timur: Literatur Perkantas.
- The Harris Poll, "Beyond Millennials: The Next Generation of Learners,"
<https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/global/Files/news/news-annoucements/2018/The-Next-G>

Tim Promkes RSST - RSUP dr. Soeradji Tirtonegoro Klaten Mengenal Phubbing (2022)
https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/357/mengenal-phubbing

Tumundo, M. E., Sagala, R., & Hutagalung, S. (2021). Kebutuhan pendampingan pastoral untuk mengatasi kecanduan game online remaja di jemaat GMAHK Pioneer Tompaso. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 3(2), 205-216.
<https://doi.org/10.35909/visiodei.v3i2.229>

White, E. G. (1999). *Kemenangan akhir*. Bandung: Indonesia Publishing House.

White, J. E. (2017). *Meet generation Z: Understanding and reaching the new post-Christian world*. Baker Books.

Widiawati, I., & Sugiman, H. (2014). Edy.(2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *Jurnal Ilmiah*.
<http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/up loads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>.

Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152. <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>