

Dampak Negatif Penggunaan Gadget Di Kalangan Remaja Gereja Mandiri Protestan Korampotan Pondan

Abriani Maong*, Experius Djaka, Arnold Sumaa

Info Article

Sekolah Tinggi Teologi
Sta's Lub Luwuk Banggai

*e-mail corresponding
author:
starspub2021@gmail.com

Submit:
Januari 21st, 2022

Revised:
March 18th, 2022

Published:
May 9th, 2022



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial-
ShareAlike 4.0
International License

Abstract:

The development of technology is currently growing rapidly, thus making teenagers want to have a gadget. it is unavoidable that the presence of gadgtes has a major influence on the character of teenagers. Where during worship, teenagers us gadgets to open facebook, WhatsApp, and play games. The purpose of the study was to describe the negative use of gadgets among adolescents at the Korampotan Pondan Protestant Independent CWith the research subject is an independent youth Protestan Korampotan Pondan. This sudy aims to determine the effect of teenagers in the Independen Protestan Church of Korampotan Pondan. The method used is a quantitative method with a population of 75 people, a sample of 43 people, with data collection techniques using questionnaires

Keyword: *gadget use, character, teenagers*

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin pesat, sehingga membuat remaja ingin memiliki gadget. Tidak dapat dihindari bahwa kehadiran gadget memberikan pengaruh besar terhadap karakter remaja. Dimana pada saat ibadah, remaja menggunakan gadget untuk membuka facebook, whatsApp, serta bermain game. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan penggunaan gadget secara negatif di kalangan remaja di Gereja Mandiri Protestan Korampotan Pondan. Subyek penelitian adalah remaja Mandiri Protestan Korampotan Pondan. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jumlah populasi sebanyak 75 orang, jumlah sampel sebanyak 43 orang, dengan teknik pengambilan data menggunakan angket, dan hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan regresi linear. Hasil penelitian menyatakan bahwa remaja tidak menggunakan gadget sebagai media alternatif untuk mengeksplor kegiatan kerohanian.

Kata kunci : penggunaan gadget, karakter, remaja

PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini menuntut manusia untuk mengikuti perubahan yang terjadi, perubahan itu bisa “perubahan gaya hidup bahkan perubahan teknologi” (Santoso, 2017). Perkembangan teknologi dapat membantu meringankan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi tersebut adalah *gadget*.

Saat ini pengguna *gadget* hampir semua kalangan; orang tua, pembisnis, para pekerja, kalangan muda, remaja bahkan anak-anak pun menggunakannya. *Gadget* yang sering digunakan adalah *handphone android*. ”*Gadget* merupakan perangkat kecil yang paling banyak digemari oleh siapa pun, karena *handphone* menyediakan aplikasi-aplikasi penting yang dapat memberikan informasi yang cepat bagi orang dewasa maupun remaja” (Anggraini, 2019).

Gadget merupakan alat yang paling kecil dari semua alat elektronik, sehingga mudah dan praktis untuk di bawa ke mana saja serta “memiliki tujuan dan fungsi bagi para penggunanya (Iswidharmajaya, 2013). Fungsi *gadget* antara untuk mempermudah seseorang melakukan pekerjaan, mempermudah dalam berkomunikasi, dapat mengakses informasi secara cepat dan dapat digunakan sebagai media hiburan. Bahkan saat ini kepemilikan *gadget* dengan fitur-fitur canggih telah menjadi sebagai gaya hidup bagi para penggunanya (Anggraini, 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan Ferry Fadzul Rahman pada tahun 2020, bahwa media sosial yang paling sering digunakan oleh para remaja adalah youtube mencapai 88%, Whatsapp 84% dan facebook 82%. Tingginya penggunaan *gadget* di Indonesia melalui media sosial dan internet dapat memberikan dampak negatif pada remaja. Dalam penelitiannya, Rahman menyebutkan bahwa jumlah terbesar dalam penelusuran internet adalah pronographi, yaitu sebanyak 35 orang dengan frekuensi 77, 8% (Rahman, 2020).

Masa remaja adalah masa menjadi jati diri, masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa peralihan ini ditandai dengan matangnya reproduksi untuk mempersiapkan diri menjadi laki-laki dewasa dan wanita dewasa. Perubahan yang terjadi dalam diri remaja ini baik dalam segi pertumbuhan segi, mental dan perubahan zaman menjadi pusat perhatian banyak orang. Akibat dari tuntutan zaman yang semakin modern dan berkembang, remaja telah banyak alat-alat teknologi. “Alat teknologi diantaranya *gadget*, contoh *gadget* yang sering digunakan adalah *smartphone*, *tablet* dan *laptop*” (Pynkywati & Wahadamaputera, 2021). Alat teknologi yang kebanyakan digunakan oleh remaja adalah *gadget/smartphone*.

Penelitian lain dilakukan oleh Ikhsan Puadi dan Rangga Saptya, ternyata pengguna *gadget* atau *smartphone* dari kalangan remaja digunakan untuk bermain game online. “Dari hasil penelitian menunjukkan 65% pengguna dan pencinta game online adalah remaja. Kemudian para pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2017 mengalami ketergantungan. Terindikasi dari 6 juta pengguna, 40% penggunanya adalah remaja (Sari & Prajayanti, 2017). Kemajuan teknologi secara menyeluruh ini memberi dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan remaja pada khususnya.

Dampak yang sangat besar pada remaja terlihat dari tingkat penggunaan *gadget* yang melonjak pada generasi alpa ditambah dengan banyak remaja yang ketergantungan dengan *gadget*. Hal ini disebabkan karena *gadget* apalagi

menyediakan aplikasi-aplikasi yang menarik, seperti whatsapp, Instagram, Facebook, Tiktok dan Youtube dan masih banyak lagi aplikasi lainnya. Namun yang paling menarik bagi remaja yaitu aplikasi “Game online” seperti Mobile Legend, Firee Fire, dan PUBG” (Pebria, 2019).

Pada riset ini yang menjadi permasalahan adalah adanya penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol pada anak remaja di Gereja Mandiri Protestan Korampotan Pondan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa remaja didapati bahwa sebagian remaja menggunakan gadget ketika beribadah. Penggunaan *gadget* pada saat ibadah bukan hanya untuk membuka aplikasi Alkitab melainkan untuk membuka aplikasi-aplikasi yang lain, seperti; game, selfi, chattingan, dan telpon. Akibatnya selama proses peribadatan tidak fokus beribadah. Selain itu berdasarkan wawancara dengan katerlina yang merupakan remaja di Gereja setempat, mengatakan bahwa pada saat ibadah sedang berlangsung banyak anak remaja yang tidak memusatkan perhatian untuk mengikuti ibadah, tetapi sebaliknya mereka lebih fokus untuk bermain gadget, membuka situs-situs aplikasi Facebook, WhatsApp, dan foto-foto bersama (Katerlina, Remaja).

Remaja sebagai pengguna terbesar dari teknologi yang sedang berkembang saat ini khususnya gadget/smartphone yang membawa dampak bagi kehidupan remaja, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian terkait dengan Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Karakter Remaja di Gereja Mandiri Protestan Korampotan Pondan. Dalam Riset ini yang menjadi permasalahannya yaitu adanya Penggunaan Gadget yang tidak terkontrol bagi anak remaja di Gereja Mandiri Korampotan Pondan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa remaja bahwa ternyata anajk remaja ini menggunakan gadget ketiga ibadah, remaja ini menggunakan gadget bukan hanya untuk membuka Alkitab yang ada di gadget melainkan membuka gadget untuk main game, untuk *chattingan*, menerima telfon, foto selfi bersama, dan bahkan ada yang datang ibadah hanya fokus di gadget saja tanpa mengikuti jalanya ibadah. Selain itu berdasarkan wawancara dengan Katerlina, salah seorang anak remaja, mengatakan bahwa pada saat ibadah sedang berlangsung banyak anak remaja yang tidak memusatkan perhatian untuk mengikuti ibadah, tetapi Sebaliknya mereka lebih memfokuskan diri memainkan gadget, membuka situs-situs aplikasi Facebook, WhatsApp, serta foto selfi bersama. (Katerlina, Wawancara). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak negatif dari penggunaan gadget pada remaja di gereja tersebut, yaitu Gereja Mandiri Protestan Korampotan Pondan.

Penelitian terdahulu yang dapat dirujuk adalah penelitian yang dilakukan oleh Molawan dan Mosooli yang berjudul *Penggunaan Gadget dalam PAK Untuk Memperdalam Kerohanian Peserta Didik* tahun 2019. Penelitian ini juga membahas mengenai penggunaan gadget di kalangan remaja Kristen. Kedua penulis ini menemukan bahwa gadget dapat digunakan oleh para remaja Kristen untuk memperdalam kerohanian mereka. Subyek penelitian mereka adalah peserta didik di sekolah setingkat SLTP (Molawan & Mosooli, 2020).

Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada subyeknya. Penelitian ini menggunakan subyek anak-anak remaja di gereja. Bila di sekolah anak remaja memang dikondisikan untuk menggunakan gadget dalam pembelajaran, tetapi di gereja hal tersebut belum banyak dilakukan. Kegiatan remaja di gereja focus pada kegiatan kerohanian. Sebab itu menarik untuk diteliti, bagaimana

para remaja di gereja menggunakan gadget untuk kegiatan kerohanian? Apakah mereka menggunakannya untuk tujuan positif atau sebaliknya?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah di mana data yang diperoleh berupa angka-angka (score, nilai) atau pernyataan-pernyataan yang dinilai dan dianalisis dengan analisis statistik. Penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk membuktikan dan menilai suatu teori (Iwan Hermawan, 2019, hlm. 16)

Adapun desain penelitian kuantitatif yang digunakan oleh peneliti adalah metode survey. Metode survey adalah metode penelitian yang pengumpulan datanya dengan cara mengambil contoh dari sebuah populasi menurut prosedur tertentu, dengan alat yang berupa daftar pertanyaan yang terstruktur dan diberikan kepada responden. Agar dapat mengumpulkan data dari suatu tempat tertentu (Wiradi, 2009). Angket dilakukan dengan mengedarkan suatu daftar pertanyaan yang berupa formulir-formulir, dan diajukan secara tertulis kepada sejumlah objek untuk mendapatkan tanggapan, informasi serta mendapatkan jawaban (Anang Setiana, 2018).

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti membagikan angket kepada 43 anak remaja dengan pernyataan sebanyak 30 item. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget secara negatif di kalangan remaja. Skala likert adalah “skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial.” (Sudaryono, 2016). Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket untuk mendapatkan informasi terkait penggunaan *gadget* dengan alternatif jawaban sebagai berikut: TP (Tidak pernah), J (Jarang), S (Sering) dan SL (Selalu) dengan skor jawaban TP= 1, J= 2, S= 3, dan SL= 4

Adapun indikator yang digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget secara negatif di kalangan remaja antara lain: 1) menambah wawasan, 2) mengakses informasi, 3) memperlancar komunikasi.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sandu Siyoto, 2015). Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Gereja Mandiri Korampotan Pondan dengan jumlah 75 orang.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti yaitu teknik pengambilan sampel secara acak startifikasi sederhana (*simple random sampling*) simple random sampling adalah teknik pengambilan anggota secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu atau simple random sampling hanya boleh dilakukan apabila populasi homogenya atau bersifat sama (Oktavia 2012). Adapun pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{75}{1 + 75(0,1)^2} = \frac{75}{1 + 75(0,01)} = \frac{75}{1,75} = 42,82 = 43$$

Jadi sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 43 responden.

HASIL

Dari 43 responden remaja Mandiri Protestan Korampotan Pondan yang bersedia mengisi pernyataan angket, sebagian besar menyatakan **tidak pernah** menggunakan gadget untuk membuka Alkitab, tidak pernah menggunakan gadget untuk menonton khotbah di youtube, tidak pernah menggunakan gadget untuk membagikan firman Tuhan lewat media sosial, tidak pernah menginstal Alkitab untuk memudahkan membaca Alkitab. Dapat dilihat dari tabel 1-4 berikut :

Tabel 1. Pada saat ibadah saya membawa *gadget* hanya untuk membuka Alkitab

Alternatif jawaban	Frekuensi	%
Tidak pernah	16	37,2
Jarang	12	27,9
Sering	10	23,3
Selalu	5	11,6
Total	43	100,0

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui jumlah responden yang menjawab “tidak pernah” adalah 37,2%, menjawab “jarang” adalah 27,9% menjawab “sering” 23,3%, dan menjawab “selalu” 11.6%. Sehingga dari hasil tersebut penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar remaja tidak pernah menggunakan gadget untuk membuka Alkitab.

Tabel 2. Saya menggunakan *gadget* untuk menonton khotbah di youtube

Alternatif jawaban	Frekuensi	%
Tidak pernah	25	58,1
Jarang	7	16,3
Sering	8	18,6
Selalu	3	7,0
Total	43	100.0

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui jumlah responden yang menjawab “tidak pernah” adalah 58,1%, menjawab “jarang” adalah 20.0% menjawab “sering” 16,3%, dan menjawab “selalu” 7,0%. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar remaja tidak pernah menonton khotbah di youtube.

Tabel 3. Saya menggunakan gadget untuk membagikan firman Tuhan lewat media sosial

Alternatif jawaban	Frekuensi	%
Tidak pernah	27	65,8
Jarang	11	25,6
Sering	1	2,3
Selalu	4	9,3
Total	43	100,0

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui jumlah responden yang menjawab “tidak pernah” adalah 65,8%, menjawab “jarang” adalah 25,6% menjawab “sering” 2,3%, dan menjawab “selalu” 9,3%. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar remaja tidak pernah membagikan firman Tuhan lewat media sosial.

Tabel 4 Saya menginstal Alkitab untuk memudahkan saya membaca Alkitab

Alternatif jawaban	Frekuensi	%
Tidak pernah	22	51,2
Jarang	11	25,6
Sering	5	11,6
Selalu	5	11,6
Total	43	100,0

Berdasarkan tabel 9 di atas, dapat diketahui jumlah responden yang menjawab “tidak pernah” adalah 51,2%, menjawab “jarang” adalah 25,6% menjawab “sering” 11,6%, dan menjawab “selalu” 11,6%. Sehingga dari hasil tersebut penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar remaja tidak pernah menginstal Aplikasi Alkitab untuk memudahkan membaca Alkitab.

PEMBAHASAN

Selain memberikan fungsi yang sangat bermanfaat bagi kehidupan, gadget juga memberikan dampak negatif bagi pengguna. Adapun dampak negatif penggunaan gadget bagi anak remaja adalah membuang waktu secara percuma.

Menggunakan gadget dalam jangka panjang membuat anak remaja lupa akan segala sesuatu, tidak menghargai waktu untuk berinteraksi dengan sesama,

tidak memanfaatkan waktu dengan baik untuk kepentingan pribadi. Melainkan melakukan hal-hal yang bisa merugikan kehidupannya (Syahyudin, 2019). Sebagai remaja Kristen, memanfaatkan waktu sebaik mungkin merupakan salah satu proses hidup bertumbuh di hadapan Allah. Waktu-waktu ini bisa digunakan untuk membaca Alkitab, renungan, dan pujian melalui media *gadget* dimana dapat membantu pembentukan spiritual remaja Kristen (Pailang & Palar, 2012).

Dari dampak-dampak yang telah di uraikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam menggunakan *gadget* tidak hanya sisi positifnya saja yang di temukan, melainkan akan ada sisi negatifnya juga. Apalagi pada generasi alpa saat ini penggunaan *gadget* bagi anak remaja tidak terkontrol bisa membuat dampak buruk bagi anak remaja, khususnya membuat anak susah untuk bergaul dengan orang lain, tidak terbuka dan bahkan cepat terpengaruh dengan dunia luar. bahkan dari segi kesehatan pun ikut terganggu akibat kelalaian anak remaja dalam menghadapi perkembangan yang ada. jadi inilah dampak negatif yang akan terjadi apabila anak remaja terbiasa hidup bergantung dengan *gadget*.

Remaja di Gereja Mandiri Protestan Korampotan Pondan sebagian besar remaja belum menggunakan *gadget* untuk kegiatan rohani. Jika merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Mosooli, Amalakon, dan Sumuding tentang *Pergeseran Makna Alkitab Sebagai Kitab Suci Pada Kaum Muda Pengguna Alkitab Digital Di Luwuk* tampak bahwa anak-anak muda di kota Luwuk dan sekitarnya sudah mulai menggunakan *gadget* untuk keperluan membaca Alkitab ((Mosooli et al., 2021). Mengapa para responden dalam penelitian ini belum melakukan hal yang sama?

Belum Ada Edukasi Penggunaan Gadget kepada Remaja di Gereja

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia khususnya bagi remaja karena Pendidikan menurut Langeveld adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain (Nawafil, 2018). Namun sangat disayangkan Gereja belum maksimal memberikan pendidikan terkait penggunaan *gadget* secara negatif, hal ini dapat diketahui melalui wawancara dengan pembina remaja yang mengatakan untuk memberikan pendidikan terkait penggunaan *gadget* memang belum dilakukan secara maksimal, hanya dilakukan dengan memberikan nasihat untuk tidak menggunakan *gadget* pada saat beribadah dan himbauan untuk mematikan sementara ibadah (Wita, Pembina remaja).

Manfaat Gadget Masih Dilihat sebagai Alat Hiburan

Seperti terungkap dalam hasil wawancara di atas, nampak bahwa anak remaja cenderung dilarang menggunakan *gadget* pada saat beribadah. Hal ini setidaknya mengirimkan pesan bahwa *gadget* lebih bersifat negative dalam kegiatan ibadah dibandingkan sifat positifnya.

Di satu sisi ini merupakan sebuah kerugian, karena sebenarnya *gadget* bisa dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan rohani . seperti ayat-ayat Alkitab di gunakan untuk mendukung pertumbuhan kerohanian remaja, karena pertumbuhan kerohanian remaja penting bagi setiap orang diperoleh dari menyelidiki dan mempelajari firman

Tuhan yang di sertai dengan berdoa (pelawi et al., 2021). Luouis Berkhof menyebutkan pertumbuhan rohani saling terikat dimana seseorang mengalami kelahiran kembali (Bron again), dimana Allah berkuasa menanamkan aturan-aturan baru pada seseorang dan sikap hati seseorang yang disucikan (Kolibu et al., 2019)

Para remaja tampaknya juga belum menyadari hal tersebut, karena masih melihat gadget semata untuk hiburan. Sehingga memberi pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan rohani generasi muda. Banyak generasi muda yang kehidupannya rusak dan tingkat kerohaniannya rendah karena di pengaruhi oleh media sosial (Novidiantoko, 2019)

Remaja dan Kerohanian di Media Sosial

Remaja adalah pengguna media sosial terbesar di Indonesia, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan internet di Indonesia khususnya remaja adalah 74,57 juta. Rata-rata penggunaan internet menghabiskan waktu lebih dari 3 jam setiap harinya untuk mengakses internet (Budiargo, 2015) Media sosial yang paling banyak diakses oleh remaja menggunakan *gadget*.

Konten-konten rohani di media sosial juga banyak seperti ayat-ayat Alkitab, kisah-kisah Rohani inspiratif, lagu-lagu rohani, video rohani grup-grup dan halaman-halaman rohani dll (Molawan, mosooli, 2020). Akan tetapi hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata >50% remaja Kristen remaja tidak menggunakan *gadget* sebagai media untuk mengakses konten-konten kerohanian. Menggunakan *gadget* dalam jangka panjang membuat anak remaja lupa akan segala sesuatu, tidak menghargai waktu untuk berinteraksi dengan sesama, tidak memanfaatkan waktu dengan baik untuk kepentingan pribadi dalam hal ini mengakses konten rohani untuk lebih memperdalam tentang ajaran Kristen. Melainkan melakukan hal-hal yang bisa merugikan kehidupannya (Syahyudin, 2019). Belum adanya kesadaran dalam hal pemakaian *gadget* secara rutin untuk meningkatkan kualitas pelayanan kerohanian. Waktu penggunaan *gadget* dalam hal kerohanian masih relative kurang. rata-rata waktu yang digunakan oleh remaja lebih kepada kehidupan duniawi. Dan juga belum menyadari bahwa teknologi dapat dipakai untuk mendukung pelayanan di gereja. Hal ini di sebabkan pemahaman mereka masih sangat terbatas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di kalangan remaja di Gereja Mandiri Protestan Korampotan Pondan belum diarahkan secara positif untuk mendukung kegiatan kerohanian di gereja maupun dalam kehidupan sehari-hari. Karena dari 43 responden yang ada, kebanyakan menggunakan *gadget* untuk mengakses hal-hal diluar kegiatan yang dapat mengeksplor kerohanian para remaja tersebut. Sangat sedikit (7%) yang menggunakan *gadget* sebagai media alternatif untuk mengakses Alkitab dan video kerohanian yang menunjang. Dengan demikian, proses mendalami Alkitab dan pengetahuan tentang ajaran Kristen itu sendiri hanya sebatas menghadiri ibadah dan PA remaja yang diselenggarakan di Gereja dan rumah.

Penyebab utama tampaknya adalah belum adanya edukasi tentang penggunaan *gadget* secara positif, khususnya untuk mengembangkan kerohanian

anak-anak remaja. Hal ini bisa disebabkan karena pihak-pihak yang bertanggung jawab untuk melakukan itu, yaitu orang-orang dewasa yang terlibat dalam pelayanan remaja di gereja, belum mengetahui dan menyadari hal tersebut. Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini penulis memberikan saran-saran kepada beberapa pihak tertentu adalah sebagai berikut:

1. Bagi MPHJ, harus berperan aktif dalam memberikan pendidikan penggunaan gadget sehingga remaja dapat menggunakan gadget dengan baik, dan mempergunakan gadget untuk kepentingan kerohanian.
2. Bagi pembina remaja, diharapkan dapat memberikan edukasi terkait dengan penggunaan gadget bagi kalangan remaja, agar remaja menjadi remaja yang berkarakter baik
3. Anak remaja, agar selalu mendengarkan didikan tentang penggunaan gadget

DAFTAR PUSTAKA

- Anang Setiana, S. M. (2018). *Riset Keperawatan*. Cirebon: LovRinz Publishing.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Budiargo, Dian (2015) *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta : PT Gramedia
- Fuadi, I & Saptya, R. (2020). Edukasi Terhadap Remaja Dalam Peningkatan Pengetahuan Tentang Penggunaan Game Dengan Bijak. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas AlAzhar Indonesia*, 2 (1)
- Habibu Rahman, M. R. (2020). *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*. Tasikmalaya, Jawa Barat: Edu Publisher.
- Iwan Hermawan, S. M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Hidayatul Quran Kuningan.
- Kolibu, D.R, Rantung, D.A (2019). *Hubungan Pelaksanaan Pendidikan Agama Kristen dan Peran Pendeta Dengan Pertumbuhan Rohani Jemaat GSJA Kalimantan Tengah*. *Jurna Shanan.*, 3(1), 1-33. <https://doi.org/10.33541/shanan.v3i1.1571>
- Molawan, M.Y, Mosooli, A,E (2020). *Penggunaan Gadget Dalam PAK Untuk Memperdalam Kerohanian Peserta Didik*. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*. [www.jurnal.sttsiau.ac.id/Volume 1/No/juni 2020/hal. 83-101](http://www.jurnal.sttsiau.ac.id/Volume%201/No/juni%2020/hal.%2083-101)
- Mosooli, E. A., Amalakon, O., & Sumuding, A. (2021). Pergeseran Makna Alkitab Sebagai Kitab Suci pada Kaum Muda Pengguna Alkitab Digital Di Luwuk. *BONAFIDE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(1), 46-67.
- Nawafil, M. (2018). *Landasan-landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Cv. Absolute Media.
- Novidiantoko ,D (2019). *Peran Kepemimpinan Spritual dan Media Sosial Pada rohani Pemuda Di Gereja Batak Karo Protestan (GBKP) Cililitan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Oktavia & Nova. (2015). *Sistematika Penulisan Karya Ilmiah*. Yokyakarta: Deepublish CV BUDI UTAMA.
- Pailang, S, H. & Palar, P, I (2012). *Membangun Spiritual Remaja Masa Kini Berdasarkan Amsal 22 : 6*. *Jurnal Jaffray*

- 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, Bandung*. Jurnal Kadesi
- Pynkywati, T & Wahadamaputera, S. (2021). *Utilitas Bangunan Modul Kenyamanan: Depok, Jawa Barat: Griya Kreasi*.
- Rahman, F, F., Ardan, M., & Johan, H. (2020). *Edukasi Konten Pornografi Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Medika Samarinda*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26 (2). <http://dx.doi.org/10.24114/jpkm.v.26i2.16810>.
- Sandu Siyoto, S. M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Santoso, E (2017). *Millennial Finance*. Jakarta: PT. Gramedia
- Sari, I. M., Prajayanti, E. D. (2017). *peningkatan pengetahuan Siswa SMP Tentang Dampak Negatif Game online Bagi Kesehatan*. *Gemassika*, 1(2), 31-39
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: KENCANA
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&N*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Syahyudin, D. (2019). *Pengaruh Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa*. Gunahumas: Jurnal Kehumasan.
- Wiradi, G. (2009). *Metodologi Studi Argaria*. Bogor : Sajogyo Institute.