



ANALISIS DAMPAK KECANDUAN *GADGET* TERHADAP KEHIDUPAN RELIGIUS GENERASI MUDA: STUDI KASUS DI DESA TATELI 1, KECAMATAN MANDOLANG, SULAWESI UTARA

Besto Gao Manyila¹, Jammer Prayerson Andalangi², Jhounlee Pance Tatuhas³

Institusi Agama Kristen Negeri Manado,^{1,2,3}

bestogaomanyila@gmail.com

Article History:

Submitted:
16/07/2025
Accepted:
25/08/2025
Published:
30/08/2025

Volume 02, Nomor 2,
Agustus 2025

e-ISSN 3063-6663
[https://orthotomeo.we
b.id/index.php/ort](https://orthotomeo.web.id/index.php/ort)

Halaman 121-136



@ Besto Gao
Manyila, et all

DOI:
[https://doi.org/10.713
04/s7t9jv05](https://doi.org/10.71304/s7t9jv05)



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
ShareAlike 4.0
International License
(CC BY-SA 4.0).

Abstract

This research is motivated by the widespread use of gadgets among the younger generation, which has impacted various aspects of life, including religious life. In the context of the community in Tateli 1 Village, Mandolang District, North Sulawesi, the phenomenon of gadget addiction shows symptoms of a decline in the quality of worship, religious participation, and spiritual depth. The purpose of this study is to analyze the impact of gadget addiction on the religious life of the younger generation and understand how gadget usage patterns affect spiritual routines and participation in religious activities. The method used is a qualitative method with data collection techniques in the form of observation and in-depth interviews. The results show that most informants experienced a decrease in worship and Bible reading time due to digital distractions, especially from social media and online games. While some are able to manage gadget use in a balanced way and utilize it as a spiritual tool, the majority experience impaired concentration during worship and a weakening of spiritual discipline. Factors such as lack of self-control, the absence of limits on gadget use, and minimal guidance from family and church are the main causes.

Keyword : *Gadget Addiction, Religious Life, Young Generation*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan gadget di kalangan generasi muda yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk kehidupan religius. Dalam konteks masyarakat di Desa Tateli 1, Kecamatan Mandolang, Sulawesi Utara, fenomena kecanduan gadget menunjukkan gejala penurunan kualitas ibadah, partisipasi rohani, dan kedalaman spiritual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak kecanduan gadget terhadap kehidupan religius generasi muda serta memahami bagaimana pola penggunaan gadget memengaruhi rutinitas spiritual dan partisipasi dalam kegiatan keagamaan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar informan mengalami penurunan waktu ibadah dan membaca Alkitab akibat distraksi digital, terutama dari media sosial dan permainan daring. Meskipun terdapat sebagian yang mampu mengelola penggunaan gadget secara seimbang dan menjadikannya sebagai alat bantu rohani, mayoritas lainnya mengalami gangguan konsentrasi saat ibadah, serta melemahnya disiplin spiritual. Faktor-faktor seperti kurangnya kontrol diri, tidak adanya batasan penggunaan gadget, serta minimnya pendampingan dari keluarga dan gereja menjadi penyebab utama.

Kata Kunci : *Kecanduan Gadget, Kehidupan Religius, Generasi Muda*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi mengalami percepatan yang sangat signifikan dan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi diciptakan sebagai sarana untuk mempermudah berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, akses informasi, pendidikan, hingga transaksi ekonomi. Penggunaan teknologi informasi, khususnya melalui perangkat *gadget*, telah merambah semua lapisan masyarakat, termasuk kalangan mahasiswa. Ketersediaan dan kemudahan akses terhadap perangkat digital membuat manusia semakin bergantung pada teknologi tersebut.¹ Seiring dengan itu, sejarah peradaban manusia pun tidak lepas dari jejak perkembangan teknologi yang memengaruhi pola hidup dan tatanan sosial.

Teknologi digital merupakan sistem berbasis komputer yang dirancang untuk bekerja secara otomatis dalam memproses berbagai jenis data. Teknologi ini mengubah informasi seperti tulisan, suara, gambar, dan simbol menjadi sinyal digital agar dapat dikirim melalui media komunikasi, baik secara kabel maupun nirkabel. Dengan cara kerja yang cepat dan efisien, teknologi digital memungkinkan pertukaran informasi berlangsung lebih mudah dan mendukung berbagai aktivitas tanpa harus bergantung pada pekerjaan manual.² Perkembangan teknologi yang pesat telah mengantarkan dunia memasuki era globalisasi yang maju dan modern. Di tengah kemajuan ini, manusia dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, di mana kehidupan kini menuntut segala sesuatu serba praktis, efektif, dan efisien. Kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks mendorong lahirnya berbagai inovasi, termasuk alat-alat yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu teknologi yang paling populer dan lekat dalam kehidupan sehari-hari adalah *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acing”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk *gadget* misalnya tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya.³

Penggunaan *gadget* membawa dampak yang beragam bagi penggunaanya, baik positif maupun negatif. Salah satu dampak positif yang paling dirasakan adalah kemudahan dalam berkomunikasi. Kini, orang dapat terhubung satu sama lain dengan cepat dan hemat biaya, berbeda jauh dengan masa

¹ Yitawati.K., ddk, “HUKUM DAN TEKNOLOGI”, Pustaka Iltizam, (2017): Hal, 7.

² Wibowo, ddk, “Teknologi Dgital di Era Modern”, PT Global Eksekutif Teknoligi, (2022): Hal. 1.

³ Yurmani, “Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini”, *Jurnal Literasiologi*, 8 No, (2022): Hal, 109.

sebelum teknologi gadget hadir, di mana komunikasi memerlukan waktu dan usaha yang lebih besar. Namun, tidak semua dampak penggunaan *gadget* bersifat positif. Di sisi lain, kehadiran teknologi ini juga bisa menimbulkan efek negatif. Misalnya, di tengah kemudahan yang ditawarkan, manusia kadang terlena hingga melupakan jati dirinya sebagai makhluk sosial yang sejatinya membutuhkan interaksi langsung dengan sesama.⁴ Jika diperhatikan di berbagai tempat mulai dari saat keluar rumah, dalam perjalanan, di sekolah, kantor, pusat perbelanjaan, hingga di transportasi umum banyak orang tampak sibuk dengan *gadget* di tangan mereka. *Gadget* seolah menjadi daya tarik yang kuat, bahkan bisa menimbulkan ketergantungan. Aktivitas berkomunikasi di dunia maya pun menjadi rutinitas harian yang kerap menyita waktu berjam-jam. Dari sekian banyak jenis *gadget* adalah perangkat yang paling umum digunakan dan dimiliki oleh hampir semua lapisan masyarakat. Namun demikian, meskipun manfaat *gadget* sangat dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan, peningkatan penggunaannya secara berlebihan juga menimbulkan berbagai persoalan, khususnya dalam aspek sosial dan spiritual. Penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak membahas dampak gadget terhadap perilaku remaja, kualitas pembelajaran, dan dinamika keluarga secara umum. Namun, masih jarang ditemukan kajian yang secara khusus mengkaji bagaimana kecanduan gadget memengaruhi kehidupan religius generasi muda secara menyeluruh, terutama dalam konteks generasi muda Kristen terutama di wilayah seperti Desa Tateli 1. Selama ini, sebagian besar penelitian hanya menyoroti sisi negatif gadget dalam keseharian atau interaksi sosial, tetapi belum menjangkau aspek spiritual yang mencerminkan kedalaman iman dan praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang mampu mengungkap secara lebih mendalam bagaimana keterikatan pada gadget berdampak pada kualitas ibadah, relasi spiritual, dan partisipasi dalam kehidupan rohani generasi muda Kristen di tengah arus digitalisasi yang terus berkembang.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan di kalangan mahasiswa generasi muda telah menjadi fenomena yang mengkhawatirkan. Banyak cenderung menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengakses media sosial, bermain game online, dan menikmati berbagai bentuk hiburan digital lainnya. Hal ini tidak hanya memengaruhi konsentrasi dan motivasi belajar, tetapi juga menyebabkan penurunan dalam kualitas interaksi sosial secara langsung.⁵ Generasi Muda menjadi lebih tertarik pada dunia maya daripada membangun hubungan nyata dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, intensitas penggunaan *gadget* juga berdampak pada keterlibatan mereka dalam aktivitas religius, karena waktu dan perhatian lebih banyak tercurah pada konten digital dibandingkan dengan kegiatan

⁴ Mahendra, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial", *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 2 No.1, (2023): Hal, 2-3.

⁵ Putri, ddk, "Penggunaan *Gadget* dan Perubahan Perilaku Remaja di Sekolah Menengah Atas Tuban", *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3 No.8, (2024): Hal, 380.

spiritual atau keagamaan yang seharusnya menjadi bagian penting dalam kehidupan mahasiswa, terutama di lingkungan kampus keagamaan.

Dalam konteks religius, terutama bagi masyarakat Kristen, kecanduan *gadget* juga berdampak signifikan terhadap kedalaman spiritual dan partisipasi keagamaan. Kebiasaan menggunakan *gadget* secara berlebihan kini menjadi hal yang lazim di tengah masyarakat, termasuk di kalangan remaja Kristen yang tinggal di daerah pinggiran kota. Walaupun perangkat ini memudahkan komunikasi dan akses informasi, dampak negatif terhadap kehidupan religius tetap perlu diperhatikan. Pada saat ibadah berlangsung, penggunaan *gadget* dapat mengganggu konsentrasi dan mengurangi kedalaman makna dari ibadah yang dijalani.⁶ Bahkan menekankan pentingnya ibadah keluarga sebagai cara mengatasi penurunan spiritual akibat kecanduan *gadget*⁷. Selain itu, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dalam keluarga Kristiani menurunkan kualitas komunikasi, yang berimplikasi pada kehidupan spiritual keluarga.⁸ Oleh karena itu, dalam konteks masyarakat Kristen yang menekankan pentingnya pembinaan iman sejak usia muda, kecanduan *gadget* berpotensi besar mengikis keterlibatan aktif dalam kegiatan rohani serta mereduksi kualitas ibadah, baik secara personal maupun komunal. Tanpa adanya pemahaman mendalam mengenai pola ketergantungan ini, maka keluarga, gereja, dan institusi pendidikan akan kesulitan dalam merancang pendekatan pembinaan yang relevan dengan tantangan zaman.

Fenomena kecanduan *gadget* kini menjadi masalah nyata yang mengancam identitas religius dan kebiasaan ibadah generasi muda, bahkan dalam masyarakat yang sebelumnya kuat dalam nilai-nilai spiritual. Jika tidak segera dikaji dan ditangani, penurunan kedalaman spiritual dan interaksi sosial langsung bisa menjadi ancaman bagi keberlanjutan nilai-nilai iman dalam keluarga dan masyarakat Kristen lokal. Oleh karena itu, penelitian di kalangan generasi muda di Desa Tateli 1, Kecamatan Mandolang, Sulawesi Utara, perlu menjadi refleksi dan rujukan bagi keluarga, gereja, dan institusi pendidikan karena menunjukkan dampak yang signifikan terhadap kehidupan religius mereka. Ketergantungan pada dunia maya telah menggantikan banyak aktivitas nyata yang sebelumnya memperkuat ikatan sosial dan penghayatan iman, terutama dalam lingkungan masyarakat yang secara kultural menjunjung tinggi nilai-nilai religius dan kekeluargaan. Dalam konteks ini, kegiatan ibadah jemaat kini mulai dianggap sepele dan didengarkan sekilas karena sibuk dengan *gadget* masing-masing. Anak-anak lebih memilih bermain game online atau menonton *YouTube* yang

⁶ Rorie Anggi Chliffeer, Robert Siby, "Dampak Penggunaan Gadget dalam Peribatan Generasi Z", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, No.1, (2024): Hal, 14.

⁷ Tresa Marbun, (2024), "Ibadah Rumah Tangga : Keluarga Sebagai Kunci Pemulihan Generasi Kecanduan Gadget di GKSI EL-SHADDAI", *Jurnal : PKM Setiadharma*, 5, No.3, (2024): Hal, 175-179.

⁸ Evimawati Harefa, Sergius Lay, Elisabeth Firdalis Zagoto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kerohanian Keluarga Kristiani di Stasi Santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo Telukdalam", *Jurnal: New Light*, 3, No.1, (2025): Hal, 38-39.

akibatnya, penghayatan iman berkurang secara drastis, digantikan oleh interaksi individual dalam dunia maya. Penting untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi secara bijak agar tidak mengorbankan fondasi kehidupan bermasyarakat yang telah lama tertanam. Selama ini, kajian mengenai dampak *gadget* lebih sering difokuskan pada aspek-aspek tertentu seperti pendidikan, kehidupan rohani remaja, atau relasi dalam keluarga. Salah satu fenomena yang sering muncul adalah penurunan kualitas ibadah generasi muda akibat distraksi dari penggunaan *gadget*, bahkan saat kegiatan keagamaan berlangsung. Fokus penelitian ini mengarah pada menganalisis bagaimana kecanduan *gadget* memengaruhi kehidupan religius generasi muda yang hidup dalam ketegangan antara nilai-nilai tradisional dan gaya hidup digital dengan lokasi penelitian di Desa Tateli 1 yang menjadi sebuah wilayah kaya akan nilai religius namun menghadapi arus modernisasi digital. Temuan ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang pergeseran pola perilaku sosial dan spiritual yang terjadi di wilayah suburban pinggiran Kota Manado.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yang menurut Sugiyono merupakan pendekatan penelitian yang bersifat fleksibel dan tidak dibatasi oleh struktur yang kaku. Metode ini berfokus pada upaya memahami makna secara mendalam serta mengeksplorasi pengalaman subjektif dari informan melalui proses interpretasi data yang diperoleh langsung dari lapangan.⁹ Penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan sebuah data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari sumber yang dapat diamati. Penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti menggunakan teknik-teknik observasi, wawancara atau interview, analisis isi, dan metode pengumpulan data lainnya untuk menyajikan respon-respon dari perilaku subjek.¹⁰ Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui teknik pengumpulan data, yaitu pertama, observasi. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku subjek dalam situasi alami, untuk menangkap dinamika penggunaan gadget serta dampaknya terhadap kehidupan religius. Kedua, wawancara. Peneliti mewawancarai informan kunci seperti generasi muda Kristen untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pemaknaan mereka terhadap fenomena kecanduan gadget.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Kecanduan *Gadget*

⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D", (Penerbit Alfabeta, Bandung, 2013), Hal. 7-8.

¹⁰ Lexi Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Karya, 1989), Hal. 9

Kecanduan gadget merupakan fenomena yang semakin marak di era digital saat ini, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Kecanduan ini ditandai dengan penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet secara berlebihan, yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari dan hubungan sosial. Anak-anak yang terlalu fokus pada gadget cenderung mengalami isolasi sosial dan kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini disebabkan oleh terganggunya proses pembentukan hubungan sosial akibat ketergantungan pada perangkat digital.¹¹

Dampak negatif dari kecanduan gadget terhadap interaksi sosial juga terlihat pada peserta didik. Anak-anak yang lebih mementingkan gadget dibandingkan perintah orang tua menunjukkan penurunan dalam kualitas interaksi sosial. Mereka cenderung menjadi individualis, kurang berempati, dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara langsung dengan orang lain.¹² Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan sosial, seperti empati dan adaptasi, yang berpotensi menyebabkan isolasi sosial.¹³ Selain itu, kecanduan gadget berdampak pada kehidupan religius anak-anak dan remaja. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan kerohanian anak, mengurangi waktu untuk beribadah, dan menyebabkan perubahan sikap serta perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama. Sebagai contoh, anak-anak yang kecanduan gadget cenderung malas belajar, melalaikan sholat, dan suka membantah kepada orang tua.

Dalam konteks generasi muda di Desa Tateli 1, Kecamatan Mandolang, Sulawesi Utara, fenomena kecanduan gadget menjadi isu yang sangat relevan untuk dianalisis karena berdampak langsung terhadap kehidupan religius mereka. Sebagai bagian dari generasi digital, para remaja dan pemuda di desa ini sering kali terjebak dalam penggunaan gadget untuk hiburan, game, dan media sosial. Akibatnya, waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi secara langsung dengan keluarga, teman, maupun terlibat dalam kegiatan keagamaan di gereja menjadi berkurang secara signifikan. Oleh karena itu, analisis mendalam mengenai dampak kecanduan gadget terhadap kehidupan religius generasi muda di Desa Tateli 1 sangat penting dilakukan. Hasil analisis ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merumuskan pendekatan edukatif dan pastoral yang sesuai dengan nilai-nilai kekristenan, sehingga generasi muda mampu menggunakan teknologi secara bijak tanpa kehilangan dimensi spiritual dan sosial dalam kehidupan mereka sebagai calon pemimpin gereja dan masyarakat di masa depan.

¹¹ M. Yusuf, "Peran Psikologi Islami Dalam Menangani Kecanduan Gadget Pada Anak", jurnal Pendidikan dasar Manajemen Pendidikan, Vol.5 No.1, (2024): Hal. 2

¹² Ana Muttabiah, Ela Suryani, Anni Malihatul Hawa, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik", Vol.4 No.2, (2021): Hal. 6

¹³ Sabrina azzahra, "Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosi dan Kepribadian Remaja", Jurnal Pustaka Nusantara Mmultidispli 2025 Vol.3 No.1. (2025): Hal. 3

Pengalaman dalam Penggunaan *Gadget*

Pengalaman penggunaan *gadget* di kalangan generasi muda, khususnya di wilayah suburban seperti Desa Tateli 1, Kecamatan Mandolang, Sulawesi Utara, menunjukkan dinamika yang kompleks. Generasi muda sering kali menggunakan *gadget* untuk berbagai aktivitas, mulai dari pembelajaran daring hingga hiburan. Namun, intensitas penggunaan yang tinggi dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosional dan sosial mereka. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan ketidakstabilan emosi, isolasi sosial, dan penurunan prestasi akademik pada remaja. Pentingnya peran orang tua dan keluarga dalam mengawasi serta membimbing penggunaan *gadget* secara bijak untuk menjaga keseimbangan antara kehidupan digital dan realitas sosial.¹⁴ Untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman generasi muda dalam menggunakan *gadget*, peneliti melakukan wawancara langsung dengan beberapa generasi muda yang tinggal di Desa Tateli 1, Kecamatan Mandolang, Sulawesi Utara. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi, kebiasaan, serta dampak yang dirasakan oleh para narasumber dalam kehidupan sehari-hari terkait penggunaan perangkat digital.

Waktu Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 10 orang narasumber mengenai durasi penggunaan *gadget* dalam sehari, ditemukan dua kecenderungan utama. Enam orang di antaranya mampu menghitung secara spesifik waktu penggunaan *gadget*. Sementara itu, empat orang lainnya menyatakan bahwa mereka tidak dapat menghitung secara pasti durasi penggunaan *gadget* harian. Hal ini dapat mencerminkan kurangnya kesadaran atas waktu yang dihabiskan dalam aktivitas digital, serta adanya penggunaan *gadget* yang berlangsung terus-menerus tanpa kontrol atau jeda yang disadari. Kelompok yang mampu menghitung secara spesifik waktu penggunaan *gadget* menunjukkan tingkat kesadaran digital yang relatif tinggi. Mereka umumnya menggunakan *gadget* untuk berbagai aktivitas produktif seperti pekerjaan, pendidikan, dan hiburan, serta sering memanfaatkan fitur pelacak waktu digital. Studi yang dilakukan oleh Alexander et al. (2023) dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia menemukan bahwa mayoritas responden menggunakan *gadget* dalam rentang waktu 3–5 jam per hari, yang dianggap sebagai penggunaan yang relatif seimbang dan terstruktur. Penggunaan *gadget* dalam rentang ini biasanya berkaitan dengan aktivitas produktif

¹⁴ Miftahul Jannah, ddk, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosional Remaja”, *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2, No.1, (2024): Hal, 97.

seperti bekerja, belajar, atau mencari informasi, dan cenderung tidak berlebihan.¹⁵ Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, terutama di kalangan usia produktif.

Sebaliknya, kelompok yang tidak dapat menghitung durasi penggunaan gadget harian cenderung menunjukkan kurangnya kesadaran digital. Hal ini sejalan dengan temuan dalam Jurnal BUDIMAS yang menyebutkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dan berlangsung terus-menerus tanpa jeda sering kali menimbulkan masalah seperti penurunan kualitas kesehatan fisik, mental, hingga interaksi sosial. Kurangnya kemampuan untuk memantau waktu penggunaan *gadget* juga dapat mengindikasikan adanya potensi ketergantungan atau kecanduan *gadget*, menekankan pentingnya edukasi dan strategi seperti digital detox untuk meningkatkan kesadaran digital dan membantu individu mengelola penggunaan gadget secara bijak, sehingga tercipta keseimbangan antara aktivitas digital dan non-digital dalam kehidupan sehari-hari.¹⁶

Jenis Aktivitas yang Paling Sering Dilakukan di Gadget

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 10 narasumber mengenai aktivitas utama yang dilakukan di *gadget*, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi media sosial dan komunikasi menjadi dominan. Hampir semua narasumber menyebutkan *WhatsApp* sebagai aplikasi yang paling sering digunakan, menunjukkan bahwa komunikasi personal dan kelompok masih menjadi kebutuhan digital utama. Selain itu, *TikTok* muncul sebagai aplikasi kedua yang paling banyak disebut, mencerminkan pola konsumsi hiburan cepat dan visual yang sangat populer di kalangan pengguna. Instagram juga cukup sering digunakan, terutama sebagai sarana berbagi dan melihat konten visual. Beberapa narasumber juga menyebutkan penggunaan *Google*, *Google Scholar*, dan *ChatGPT* untuk pencarian informasi, serta permainan daring sebagai bagian dari aktivitas hiburan. Secara umum, pola ini menunjukkan bahwa *gadget* digunakan tidak hanya untuk komunikasi dan hiburan, tetapi juga dalam kegiatan belajar dan mencari informasi, meskipun porsi hiburan dan sosial terlihat lebih dominan. Temuan ini mencerminkan bagaimana media sosial dan aplikasi hiburan membentuk keseharian digital masyarakat, khususnya dalam konteks suburban.¹⁷

Dampak Pada Kehidupan Religius

¹⁵ Gloria Sirait, ddk, "The Relationship Between Gadget Use and Digital Literacy in Biology Education Students of HKBP Nommensen University", *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 12, No.3, (2024): Hal, 196.

¹⁶ Wiwin Yunita, ddk, "Membangun Kesadaran Remaja terhadap Penggunaan Gadget Berlebihan: Strategi Edukasi dan Digital Detox", *Jurnal BUDIMAS*, 07, No.01. (2025): Hal, 4

¹⁷ Desak M. Astuti & Putu A. Dharmayasa, "Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Busungbiu", *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16, No.3, (2024): Hal, 464.

Penggunaan *gadget* yang intensif di kalangan generasi muda memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan religius mereka. Di satu sisi, akses mudah ke informasi keagamaan melalui aplikasi dan platform digital dapat meningkatkan pemahaman dan praktik keagamaan. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan penurunan dalam aktivitas keagamaan tradisional, seperti melaksanakan ibadah secara rutin. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan siswa menjadi lebih individualistis, kurang semangat dalam beribadah, dan cenderung melalaikan kewajiban keagamaan mereka. Hal ini menekankan pentingnya pengawasan dan bimbingan dalam penggunaan teknologi agar dapat mendukung, bukan menghambat, perkembangan religius generasi muda.¹⁸

a. Kebiasaan Rohani Sebelum Ketergantungan *Gadget*

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun doa dan ibadah menjadi rutinitas harian bagi sebagian besar responden, pola membaca Alkitab lebih fluktuatif seringkali tidak dilakukan setiap hari. Penggunaan *gadget* dapat mengganggu konsentrasi dan disiplin rohani saat ibadah maupun membaca Kitab Suci.¹⁹

Dalam konteks remaja, kajian juga menegaskan bahwa *gadget* sering menyita waktu yang semestinya digunakan untuk doa dan membaca Alkitab, terutama saat pagi dan malam hari; hal ini menurunkan intensitas hubungan personal dengan Tuhan. Meski demikian, belakangan muncul tren positif berupa digitalisasi Alkitab yang memudahkan akses tetapi bersaing dengan gangguan digital lain sehingga meskipun membaca menjadi lebih mudah, kedalaman refleksi spiritual sering terkompromikan. Selain itu, dukungan dari orang tua dan pendamping rohani (guru atau mentor) terbukti efektif dalam membangun kembali kebiasaan membaca Alkitab, bahkan di tengah dominasi *gadget*.²⁰

b. Pengaruh *Gadget* terhadap Waktu Ibadah dan Membaca Alkitab

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap sepuluh narasumber, ditemukan adanya perbedaan pandangan dan pengalaman terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap aktivitas rohani, khususnya dalam hal ibadah dan membaca Alkitab. Beberapa narasumber menyatakan bahwa penggunaan *gadget* telah memengaruhi konsistensi waktu mereka dalam menjalankan kebiasaan rohani. Sementara itu, sebagian lainnya merasa bahwa penggunaan *gadget* tidak mengganggu rutinitas rohani mereka. Oleh karena itu, hasil wawancara ini dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok, yaitu: Merasa Waktu Rohani

¹⁸ Nurmin Aminu, ddk, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Religius Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmi Pendidikan*, 6, No.2, (2024): Hal, 3.

¹⁹ Yurmani, “Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini”, *Jurnal Literasiologi*, 8 No.2, (2022): Hal, 110

²⁰ Tini Sarlota, ddk, “SPIRITUALITAS KEKRISTENAN GEN Z: Perubahan Pola Penghayatan Iman Pada Generasi Digital”, *Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, 3, No.5, (2025): Hal, 7-9.

Berkurang karena Penggunaan *Gadget* dan Tidak Merasa Waktu Rohani Berkurang karena Penggunaan *gadget*.

1. Narasumber yang merasa waktu Ibadah dan Membaca Alkitab berkurang karena *Gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber, terlihat adanya pengaruh signifikan penggunaan gadget terhadap kehidupan religius mereka, khususnya dalam hal ibadah dan membaca Alkitab. Sebagian besar responden, seperti NW, S, EA, dan RA, mengungkapkan adanya penurunan frekuensi membaca Alkitab karena waktu mereka tersita oleh penggunaan gadget. Aktivitas seperti bermain media sosial dan kebiasaan “scrolling” menjadi salah satu penyebab utama hilangnya waktu yang sebelumnya digunakan untuk aktivitas rohani. BG bahkan menyatakan bahwa baik ibadah maupun membaca Alkitab menjadi berkurang akibat distraksi digital yang konstan. Selain itu, EM dan FT mengalami gangguan dalam beribadah karena notifikasi atau perhatian terhadap gadget yang mengganggu kekhusyukan mereka selama ibadah berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa gadget tidak hanya berdampak pada frekuensi, tetapi juga kualitas pengalaman spiritual. Sebagian narasumber juga mencerminkan gejala kecanduan digital, yang membuat mereka lalai atau menunda kegiatan spiritual secara sadar. NW, BG, dan RA mengakui bahwa keterikatan mereka pada gadget telah mengubah prioritas mereka, bahkan dalam hal-hal yang sifatnya religius. Tak hanya itu, perubahan sikap rohani juga tampak dari pengakuan S yang menyatakan bahwa saat teduh yang sebelumnya rutin dilakukan kini sering terlewatkan. Secara keseluruhan, wawancara ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada kedisiplinan dan kualitas kehidupan rohani seseorang.

2. Narasumber yang tidak merasa waktu Ibadah dan Membaca Alkitab berkurang Karena *Gadget*.

Berdasarkan wawancara dengan narasumber GD, M, dan VT, dapat disimpulkan bahwa tidak semua individu mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap kehidupan religius mereka. GD dan M menyatakan bahwa penggunaan gadget tidak menyebabkan pengurangan waktu untuk beribadah maupun membaca Alkitab. Bahkan, mereka tetap menjaga rutinitas rohani seperti membaca Alkitab dan berdoa meskipun menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya kemampuan dalam mengelola penggunaan teknologi secara seimbang tanpa mengorbankan aspek spiritual. Sementara itu, VT justru melihat sisi

positif dari penggunaan gadget, di mana keberadaan grup WhatsApp dan media komunikasi lainnya justru membantu memperlancar aktivitas ibadah, seperti menerima informasi jadwal ibadah atau pengingat kegiatan rohani. Ketiga narasumber ini mencerminkan bahwa dengan kesadaran dan kontrol diri, gadget dapat digunakan secara fungsional tanpa mengganggu bahkan bisa mendukung kehidupan religius seseorang.

Hasil wawancara menunjukkan adanya dua kelompok berbeda terkait pengaruh *gadget* terhadap kehidupan religius. Kelompok pertama tidak merasa terganggu oleh kehadiran *gadget* dalam aktivitas ibadah dan membaca Alkitab. Mereka bahkan merasakan manfaat, seperti kemudahan mendapatkan informasi ibadah melalui grup *WhatsApp* dan tetap konsisten dalam berdoa dan membaca Alkitab meskipun menggunakan *gadget*. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa gadget dapat menjadi media pembelajaran agama yang membantu meningkatkan wawasan dan mempermudah komunikasi dalam konteks keberagamaan, asalkan penggunaannya terkontrol dan diarahkan dengan baik.²¹ *Gadget* dalam hal ini berperan sebagai alat pendukung yang memperkuat aktivitas religius tanpa mengurangi kualitas ibadah.

Sebaliknya, kelompok kedua merasa kehadiran gadget justru mengganggu kehidupan religius mereka. Mereka melaporkan berkurangnya waktu membaca Alkitab dan beribadah karena terdistraksi oleh *gadget*, terutama oleh media sosial dan kebiasaan “*scrolling*”. Beberapa bahkan merasakan terganggunya konsentrasi saat beribadah karena perhatian yang teralihkan oleh notifikasi *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi waktu dan kualitas kegiatan keagamaan, seperti berdoa dan membaca kitab suci, serta menurunkan pertumbuhan kerohanian remaja. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol cenderung menyebabkan kecanduan dan mengganggu disiplin ibadah, sehingga berdampak negatif pada karakter religius.²²

Perbedaan dampak *gadget* ini sangat dipengaruhi oleh manajemen waktu dan pola penggunaan *gadget* oleh individu. Remaja atau individu yang mampu mengatur waktu penggunaan gadget dan memanfaatkan fitur *gadget* untuk mendukung aktivitas keagamaan cenderung tidak mengalami gangguan dalam kehidupan religiusnya. Sebaliknya, mereka yang menggunakan *gadget* tanpa batasan dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk hiburan digital cenderung mengalami penurunan kualitas ibadah dan konsentrasi spiritual. Pentingnya peran orang tua dan guru dalam

²¹ Elvina, Skripsi. “Pengaruh Gadget Terhadap Nilai Keberagamaan Remaja (Studi Kasus di Desa Kampung Aei Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue)”, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri AR-RANIRY, 2022): Hal, 45-46.

²² Dian Puspita, ddk, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Karakter Religius Siswa di Sekolah Menengah Pertama” *Journal Of Social Science Research*, 4, No.4, (2024): Hal, 11.

membimbing dan mengawasi penggunaan gadget agar tidak mengganggu aktivitas keagamaan serta membantu pertumbuhan karakter religius anak dan remaja.²³

Secara keseluruhan, *gadget* memiliki potensi dampak ganda terhadap kehidupan religius, yakni sebagai alat bantu yang memperkaya pengalaman beragama jika digunakan secara bijak, dan sebagai sumber distraksi yang mengurangi kualitas ibadah jika digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan *gadget* secara sadar dan terarah sangat diperlukan untuk menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kehidupan spiritual yang sehat.

c. Gangguan Ibadah Akibat Notifikasi dan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* selama ibadah telah menjadi fenomena yang cukup umum dan menimbulkan berbagai dampak, terutama gangguan terhadap kekhusyukan dan konsentrasi jemaat. Notifikasi yang masuk secara tiba-tiba, panggilan telepon, atau godaan untuk membalas pesan dapat mengalihkan perhatian dari ibadah yang sedang berlangsung. Hal ini tidak hanya mengganggu individu yang menggunakan *gadget*, tetapi juga jemaat lain di sekitarnya karena suara dan cahaya layar yang muncul. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol selama ibadah dapat menurunkan semangat beribadah dan mengurangi kualitas pengalaman spiritual jemaat. Berdasarkan hasil wawancara, narasumber dapat dibagi menjadi dua kelompok utama sesuai dengan pengalaman mereka terhadap gangguan penggunaan *gadget* saat ibadah yaitu :

1. Responden yang Pernah Merasa Terganggu

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas narasumber pernah mengalami gangguan saat ibadah akibat notifikasi atau dorongan untuk menggunakan gadget. NW mengamati bahwa tidak hanya dirinya, tetapi juga jemaat lain kerap terdistraksi oleh notifikasi seperti panggilan telepon atau pesan masuk, yang menyebabkan mereka tidak fokus dalam ibadah. Pernyataan ini menegaskan bahwa gangguan dari gadget tidak hanya bersifat pribadi, tetapi juga berdampak secara kolektif dalam suasana ibadah bersama. Narasumber lain seperti M, S, EM, RA, BG, dan FT juga menyatakan pernah mengalami hal serupa, yang menunjukkan bahwa gangguan dari gadget saat ibadah merupakan fenomena yang cukup umum. EM secara khusus menyebut bahwa momen warta jemaat menjadi saat yang rawan gangguan, kemungkinan karena perhatian jemaat mulai teralihkan. Hal ini menggambarkan bahwa kehadiran gadget dalam ruang ibadah, jika tidak dikendalikan, dapat

²³ Alda, Skripsi. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Nilai Agama dan Moral Anak Pada Kelompok B di PGRI 1 Lawawoi", (Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023): Hal, 62-63.

mengurangi kekhusyukan, konsentrasi, dan nilai spiritual dari kegiatan tersebut. Analisis ini memperlihatkan pentingnya kesadaran akan etika penggunaan gadget, terutama dalam konteks ruang sakral seperti saat ibadah.

2. Responden yang Tidak Pernah Merasa Terganggu

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber GD, VT, dan EA, terlihat bahwa tidak semua individu mengalami gangguan ibadah akibat notifikasi atau keinginan menggunakan gadget. GD dan EA secara tegas menyatakan tidak pernah merasa terganggu, sementara VT memberikan alasan yang lebih spesifik, yakni dengan tidak menggunakan handphone selama ibadah berlangsung. Hal ini menunjukkan adanya kontrol diri dan kesadaran dalam membatasi penggunaan gadget pada waktu-waktu tertentu yang dianggap sakral atau penting secara spiritual. Sikap seperti ini mencerminkan upaya menjaga kekhusyukan ibadah dengan cara menetapkan batasan terhadap intervensi teknologi. Dengan demikian, meskipun gadget memiliki potensi mengganggu, dampaknya sangat tergantung pada bagaimana individu mengelola dan menetapkan sikap terhadap penggunaannya dalam konteks kehidupan beragama. Berdasarkan hasil wawancara dan penelitian terkait, penggunaan *gadget* selama ibadah dapat memberikan dampak yang beragam bagi jemaat Kristen. Sebagian besar responden mengaku pernah merasa terganggu oleh notifikasi atau keinginan menggunakan *gadget* saat beribadah, yang menyebabkan hilangnya fokus dan kekhusyukan dalam mendengarkan firman Tuhan. *Gadget* cenderung membawa dampak negatif karena jemaat menjadi tidak fokus dan terganggu selama ibadah berlangsung.²⁴ Gangguan ini tidak hanya berasal dari penggunaan *gadget* itu sendiri, tetapi juga dari notifikasi yang terus-menerus masuk, yang mengalihkan perhatian jemaat dari ibadah. Namun, penggunaan *gadget* juga memiliki sisi positif, terutama dalam membantu jemaat mengakses Alkitab digital, lagu pujian, dan materi liturgi dengan lebih mudah dan praktis. *Gadget* dapat meningkatkan keterlibatan jemaat dalam ibadah jika digunakan secara bijak dan dengan pengelolaan yang tepat. Oleh karena itu, gereja perlu menetapkan pedoman etika penggunaan *gadget* selama ibadah agar teknologi dapat mendukung pengalaman rohani tanpa mengganggu konsentrasi jemaat. Pendeta dan tokoh gereja juga menekankan pentingnya literasi teknologi dan

²⁴ Yunita. Y, Paulus Purwoto, Herry Susanto Antadinata, “Fenomena penggunaan Gadget saat Ibadah di Kalangan Warga Jemaat”, Jurnal: Teologi dan Pelayanan Kristiani, 3, No.1, (2023): Hal, 108.

kesadaran spiritual agar jemaat mampu memanfaatkan *gadget* sebagai alat bantu, bukan sebagai sumber distraksi.²⁵

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan gadget yang berlebihan di kalangan generasi muda, khususnya di Desa Tateli 1, membawa dampak signifikan terhadap kehidupan religius mereka. Hasil temuan menunjukkan adanya dua kecenderungan yang kontras dalam memaknai peran gadget terhadap aktivitas spiritual. Sebagian responden mampu menggunakan teknologi secara bijak dan tetap menjaga konsistensi dalam ibadah, doa, serta membaca Alkitab. Namun, mayoritas responden mengalami gangguan, baik secara kuantitatif (penurunan waktu beribadah) maupun kualitatif (penurunan kekhusyukan dan konsentrasi dalam ibadah) sebagai akibat dari kecanduan terhadap perangkat digital, terutama melalui notifikasi dan konten media sosial. Kecanduan gadget terbukti menurunkan kualitas relasi spiritual generasi muda dengan Tuhan dan sesama, menggeser prioritas waktu dari kegiatan rohani ke aktivitas hiburan digital, serta melemahkan partisipasi dalam kehidupan bergereja. Dampak tersebut tidak hanya dirasakan secara personal tetapi juga mengganggu suasana kolektif dalam ibadah komunal. Perbedaan dampak ini bergantung pada kesadaran digital, kontrol diri, serta pengaruh lingkungan (keluarga, gereja, dan institusi pendidikan). Dengan demikian, kecanduan gadget berpotensi menjadi ancaman nyata terhadap identitas religius dan nilai-nilai iman generasi muda Kristen jika tidak ditanggulangi secara serius. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembinaan iman yang relevan dengan konteks digital masa kini, termasuk literasi digital rohani, pembentukan disiplin rohani berbasis teknologi, serta penguatan peran keluarga dan gereja dalam mendampingi generasi muda agar dapat menyeimbangkan kehidupan digital dan spiritual secara harmonis. Diharapkan melalui penelitian ini, orang tua dianjurkan untuk membangun pola komunikasi terbuka dengan anak, menetapkan aturan waktu penggunaan gadget, serta memberi teladan dalam menjalankan disiplin rohani seperti doa bersama dan membaca Alkitab secara rutin dan bagi generasi muda perlu dibekali dengan kesadaran diri dan keterampilan dalam mengelola waktu penggunaan gadget.

REFERENSI

Adri V. Proim, ddk, “Menjaga Kekhusyukan Ibadah di Era Digital: Analisis Penggunaan Smartphone dalam Ibadah di Gereja Bethel Fak-Fak”, *Jurnal Teologi Kristen*, 1, No.1 (2025)

²⁵ Adri V. Proim, ddk, “Menjaga Kekhusyukan Ibadah di Era Digital: Analisis Penggunaan Smartphone dalam Ibadah di Gereja Bethel Fak-Fak”, *Jurnal Teologi Kristen*, 1, No.1 (2025): Hal, 50-51.

- Alda, Skripsi. “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Nilai Agama dan Moral Anak Pada Kelompok B di PGRI 1 Lawawoi”, (Parepare: Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023)
- Ana Muttabiah, Ela Suryani, Anni Malihatul Hawa, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik”, Vol.4 No.2, (2021)
- Desak M. Astuti & Putu A. Dharmayasa, “Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Busungbiu”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16, No.3, (2024)
- Dian Puspita, ddk, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Karakter Religius Siswa di Sekolah Menengah Pertama” *Jounal Of Social Science Research*, 4, No.4, (2024)
- Elvina, Skripsi. “Pengaruh Gadget Terhadap Nilai Keberagamaan Remaja (Studi Kasus di Desa Kampung Aei Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue)”, (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri AR-RANIRY, 2022)
- Evimawati Harefa, Sergius Lay, Elisabeth Firdalis Zagoto, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kerohanian Keluarga Kristiani di Stasi Santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo Telukdalam”, *Jurnal: New Light*, 3, No.1, (2025)
- Gloria Sirait, ddk, “The Relationship Between Gadget Usw and Digital Literacy in Biology Education Students of HKBP Nommensen University”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 12, No.3, (2024)
- Lexi Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Karya, 1989)
- M. Yusuf, “Peran Psikologi Islami Dalam Menangani Kecanduan Gadget Pada Anak”, *jurnal Pendidikan dasar Manejemen Pendidikan*, Vol.5 No.1, (2024)
- Mahendra, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial”, *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 2 No.1, (2023)
- Miftahul Jannah, ddk, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Remaja”, *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2, No.1, (2024)
- Nurmin Aminu, ddk, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Religius Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmi Pendidikan*, 6, No.2, (2024)
- Putri, ddk, “Penggunaan *Gadget* dan Perubahan Perilaku Remaja di Sekolah Menenga atas Tuban”, *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3 No.8, (2024)
- Rorie Anggi Chlifeer, Robert Siby, “Dampak Penggunaan Gadget dalam Peribatan Generasi Z”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, No.1, (2024)
- Sabrina azzahra, “Dampak Kecanduan Gadget Terhadap Emosi dan Kepribadian Remaja”, *Jurnal Pustaka Nusantara Mmultidispli 2025* Vol.3 No.1. (2025)
- Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D”, (Penerbit Alfabeta, Bandung, 2013)

- Tini Sarlota, ddk, “SPIRITUALITAS KEKRISTENAN GEN Z: Perubahan Pola Penghayatan Iman Pada Generasi Digital”, *Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, 3, No.5, (2025)
- Tresa Marbun, (2024), “Ibadah Rumah Tangga : Keluarga Sebagai Kunci Pemulihan Generasi Kecanduan Gadget di GKSI EL-SHADDAI”, *Jurnal : PKM Setiadharmas*, 5, No.3, (2024)
- Wibowo, ddk, “Teknologi Digital di Era Modern”, PT Global Eksekutif Teknologi, (2022)
- Wiwin Yunita, ddk, “Membangun Kesadaran Remaja terhadap Penggunaan Gadget Berlebihan: Strategi Edukasi dan Digital Detox”, *Jurnal BUDIMAS*, 07, No.01. (2025)
- Yitawati.K., ddk, “HUKUM DAN TEKNOLOGI”, Pustaka Iltizam, (2017)
- Yunita. Y, Paulus Purwoto, Herry Susanto Antadinata, “Fenomena penggunaan Gadget saat Ibadah di Kalangan Warga Jemaat”, *Jurnal: Teologi dan Pelayanan Kristiani*, 3, No.1, (2023)
- Yurmani, “Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini”, *Jurnal Literasiologi*, 8 No, (2022)

contact.orthotomeo@gmail.com 1

121- 136 ANALISIS DAMPAK KECANDUAN GADGET TERHADAP KEHIDUPAN RELIGIUS GENERASI MUDA- STUDI KASUS DI D...

 Library - No Repository 39

Document Details

Submission ID

trn:oid::3117:487372167

Submission Date

Aug 27, 2025, 3:12 PM GMT+8

Download Date

Aug 27, 2025, 3:23 PM GMT+8

File Name

121- 136 ANALISIS DAMPAK KECANDUAN GADGET TERHADAP KEHIDUPAN RELIGIUS GENERASI M....pdf

File Size

623.0 KB

16 Pages

5,877 Words

38,372 Characters




13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

Top Sources

- 9%  Internet sources
 - 6%  Publications
 - 9%  Submitted works (Student Papers)
-