

## **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET BERDASARKAN I KORINTUS 6:12 TERHADAP KEHADIRAN REMAJA GEN-Z DI PPA IO – 0123 FIRDAUS HILISERANGKAI KABUPATEN NIAS**

**Istiqoma Siregar<sup>1</sup>, Elianus Telaumbanua<sup>2</sup>, Maria Titik Windarti<sup>3</sup>**

Sekolah Tinggi Teologi Kadesi Bogor<sup>1,2,3</sup>

Korespondensi penulis: [itsiregar123@gmail.com](mailto:itsiregar123@gmail.com)

**Abstract:** *The background of this study is the tendency of teenagers to use gadgets more than participating in spiritual development activities, resulting in a decrease in their attendance. Based on 1 Corinthians 6:12, everyone has freedom, but not everything is useful and should not be enslaved by anything. The purpose of this study is to determine the effect of gadget use on the attendance of Gen-Z teenagers at PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai, Nias Regency. The method used in this study is a quantitative method with a correlational approach. The data collection technique was carried out through a questionnaire that had been tested for validity and reliability, with data analysis techniques using the Spearman/Pearson correlation test and significance test. The results of the study showed that there was an influence between gadget use on the attendance of Gen-Z teenagers, as indicated by a correlation coefficient value of 0.786 with a significance level of 0.000, so that the relationship between the two variables was in the strong and significant category. The conclusion of this study is that gadget use has an influence on the attendance of Gen-Z teenagers in spiritual development activities. The higher the uncontrolled use of gadgets, the lower the level of attendance of teenagers. Therefore, guidance is needed that is based on God's word so that teenagers are able to use gadgets wisely and not be slaves to them.*

**Keywords:** *Use of Gadgets, Presence of Teenagers, Generation Z, I Corinthians 6:12, Spiritual Formation.*

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini adalah adanya kecenderungan remaja lebih banyak menggunakan gadget dibandingkan mengikuti kegiatan pembinaan rohani, sehingga berdampak pada menurunnya kehadiran mereka. Berdasarkan I Korintus 6:12, setiap orang memiliki kebebasan, namun tidak semuanya berguna dan tidak boleh diperhamba oleh apa pun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kehadiran remaja Gen-Z di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan teknik analisis data menggunakan uji korelasi Spearman/Pearson dan uji signifikansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap kehadiran remaja Gen-Z, yang ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,786 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000, sehingga hubungan antara kedua variabel berada pada kategori kuat dan signifikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap kehadiran remaja Gen-Z dalam kegiatan pembinaan rohani. Semakin tinggi penggunaan gadget yang tidak terkontrol, maka cenderung menurunkan tingkat kehadiran remaja. Oleh karena itu, diperlukan pembinaan yang berlandaskan firman Tuhan agar remaja mampu menggunakan gadget secara bijaksana dan tidak diperhamba olehnya.

**Kata kunci:** *Penggunaan Gadget, Kehadiran Remaja, Generasi Z, I Korintus 6:12, Pembinaan Rohani.*

### **LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, sosial, dan kehidupan

keagamaan. Salah satu produk teknologi yang paling banyak digunakan saat ini adalah gadget. Kehadiran gadget memberikan berbagai kemudahan bagi penggunanya, seperti membantu komunikasi, memperoleh informasi, mendukung proses pembelajaran, serta memperluas relasi sosial melalui berbagai platform digital. Bagi remaja generasi Z yang lahir dan bertumbuh di tengah perkembangan teknologi, gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu di dunia maya, seperti bermain game atau mengakses media sosial, seringkali mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar, beribadah, dan terlibat dalam kegiatan sosial dan gereja.<sup>1</sup> Pengaruh terhadap Pendidikan. (1) Distraksi dalam Pembelajaran: Penggunaan gadget di sekolah sering kali mengalihkan perhatian siswa dari proses pembelajaran. (2) Ketimpangan akses teknologi di banyak negara berkembang, masih ada siswa yang tidak memiliki akses ke gadget atau internet yang memadai untuk mendukung pendidikan.<sup>2</sup>

(1) Kasus di China memberlakukan aturan ketat pada penggunaan gadget untuk anak-anak dan remaja. Pada tahun 2021, pemerintah China membatasi waktu bermain game online bagi anak-anak di bawah 18 tahun menjadi hanya tiga jam per minggu untuk mencegah kecanduan gadget dan game.<sup>3</sup> (2) Kasus di Amerika Serikat, sebuah penelitian oleh Pew Research Center (2022) menemukan bahwa 59% remaja AS merasa sulit melepaskan diri dari media sosial, dan lebih dari 30% mengalami gangguan tidur akibat terlalu sering menggunakan gadget sebelum tidur.<sup>4</sup> (3) Kasus di Indonesia seorang remaja di Jakarta mengalami depresi berat setelah menjadi korban cyberbullying di media sosial. Kasus ini menunjukkan bagaimana penggunaan gadget dan media sosial tanpa kontrol bisa berdampak buruk pada kesehatan mental.<sup>5</sup>

Di samping berbagai manfaat yang ditawarkan, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, menurunkan konsentrasi belajar, mengurangi interaksi sosial secara langsung, serta memengaruhi kedisiplinan dalam menjalankan berbagai tanggung jawab.

---

<sup>1</sup> Prensky, Marc, *The Impact of Digital Technology on Learning and Development*, (Educational Technology Research and Development 65, no. 2, 2017), 299–313.

<sup>2</sup> Bertha Sihombing, "Dampak Penggunaan Gadget bagi Kesehatan Fisik dan Mental Remaja," Kompasiana, 27 Februari 2025.

<sup>3</sup> Rizky Chandra Septania, "Aturan Baru China: Anak-Anak Hanya Boleh Main Game Online 3 Jam Seminggu," Kompas.com, 27 Februari 2025,

<sup>4</sup> Monica Anderson dan Emily A. Vogels, "Connection, Creativity, and Drama: Teen Life on Social Media in 2022," Pew Research Center, 27 Februari 2025,

<sup>5</sup> Rifauddin, M, *Fenomena cyberbullying pada remaja*, (Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah, 2016) 35-44.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berpotensi memengaruhi kesehatan fisik, mental, maupun perilaku sosial remaja. Dalam konteks kehidupan rohani, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengurangi keterlibatan remaja dalam berbagai kegiatan pembinaan iman dan pelayanan gerejawi.

Fenomena tersebut juga ditemukan pada remaja di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan mentor, orang tua, dan beberapa remaja, diketahui bahwa penggunaan gadget yang berlebihan sering kali menyebabkan remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game, menggunakan media sosial, dan menikmati hiburan digital dibandingkan mengikuti kegiatan pembinaan yang diselenggarakan oleh PPA.<sup>6</sup> Bahkan orang tua sering cemas akan kesehatan anak nya karena jadwal tidur yang tidak teratur.<sup>7</sup> Kondisi ini berdampak pada menurunnya konsistensi kehadiran sebagian remaja dalam kegiatan-kegiatan pembinaan rohani.

Dalam perspektif Alkitab, penggunaan teknologi perlu disertai dengan pengendalian diri dan kebijaksanaan. Prinsip tersebut tercermin dalam 1 Korintus 6:12 yang menyatakan bahwa segala sesuatu memang diperbolehkan, tetapi tidak semuanya berguna dan tidak boleh menguasai kehidupan seseorang. Ayat ini memberikan landasan teologis bahwa penggunaan gadget harus dilakukan secara bertanggung jawab agar tidak menjadi sesuatu yang memperhambakan manusia maupun menghambat pertumbuhan rohaninya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget berdasarkan prinsip 1 Korintus 6:12 terhadap kehadiran remaja generasi Z di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembinaan remaja Kristen serta menjadi bahan pertimbangan bagi PPA, gereja, dan orang tua dalam mendampingi remaja menggunakan teknologi secara bijaksana di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian mencakup pendekatan penelitian, tujuan penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampling, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta pengujian hipotesis. Pemilihan metode yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan karaktersistik permasalahan, tujuan penelitian, serta

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Mentor Youth/Remaja PPA IO 0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias, 16 Februari 2025.

<sup>7</sup> Wawancara dengan 5 Orang Tua dan 5 Anak Remaja PPA IO 0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias, 17 Februari 2025.

kondisi di lapangan. Hal ini sejalan pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa metode penelitian berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan dan memecahkan masalah penelitian secara ilmiah<sup>8</sup>.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget berdasarkan prinsip 1 Korintus 6:12 terhadap kehadiran remaja Generasi Z di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias. Penelitian dilaksanakan di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias pada periode Januari–April 2026. Populasi tidak hanya berkaitan dengan jumlah, tetapi juga mencakup karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian”<sup>9</sup>. Populasi penelitian adalah seluruh remaja Generasi Z yang terdaftar sebagai peserta aktif di PPA IO-0123 Firdaus sebanyak 150 orang.

Arikunto menyebutkan bahwa “jika subjek populasi kurang dari 100 orang, sebaiknya semua diambil sebagai sampel. Hal ini juga mendukung konsep total sampling”<sup>10</sup>. Penentuan sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 109 responden. Sebanyak 41 responden lainnya digunakan untuk uji coba instrumen penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner), observasi, dan wawancara. Kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur variabel penggunaan gadget (X) dan kehadiran remaja Generasi Z (Y) dengan menggunakan skala Likert lima tingkat. Variabel penggunaan gadget diukur berdasarkan tiga indikator utama yang bersumber dari prinsip 1 Korintus 6:12, yaitu kebebasan, manfaat, dan pengendalian diri. Sementara itu, variabel kehadiran remaja diukur melalui indikator kehadiran fisik, ketepatan waktu, partisipasi aktif, serta konsistensi dan komitmen dalam mengikuti kegiatan PPA.

Observasi dan wawancara digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian. Menurut Satori dan Komariah, “wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) dan yang diwawancarai (interviewee).”<sup>11</sup> Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment dengan bantuan program SPSS, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Menguji reliabilitas instrumen

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 2

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 80.

<sup>10</sup> Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 134.

<sup>11</sup> Satori, D., & Komariah, A. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

penggunaan gadget menggunakan butir-butir soal yang valid dengan menggunakan rumus Slovin.<sup>12</sup>

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas, uji linearitas, analisis korelasi, uji hipotesis, analisis regresi linear sederhana, dan koefisien determinasi. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data, sedangkan uji linearitas digunakan untuk memastikan hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara penggunaan gadget dan kehadiran remaja. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan gadget terhadap kehadiran remaja Generasi Z, sedangkan koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui kontribusi variabel penggunaan gadget terhadap variabel kehadiran remaja.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Penggunaan Gadget**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, sosial, dan kehidupan keagamaan. Salah satu produk teknologi yang paling banyak digunakan saat ini adalah gadget. Kehadiran gadget memberikan berbagai kemudahan bagi penggunanya, seperti membantu komunikasi, memperoleh informasi, mendukung proses pembelajaran, serta memperluas relasi sosial melalui berbagai platform digital. Bagi remaja generasi Z yang lahir dan bertumbuh di tengah perkembangan teknologi, gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Menurut Prensky (2017), remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu di dunia maya, seperti bermain game atau mengakses media sosial, seringkali mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar, beribadah, dan terlibat dalam kegiatan sosial dan gereja. Menurut website Kompasiana, pengaruh terhadap pendidikan adalah (1) Distraksi dalam Pembelajaran: Penggunaan gadget di sekolah sering kali mengalihkan perhatian siswa dari proses pembelajaran. (2) Ketimpangan akses teknologi di banyak negara berkembang, masih ada siswa yang tidak memiliki akses ke gadget atau internet yang memadai untuk mendukung pendidikan.

(1) Kasus di China memberlakukan aturan ketat pada penggunaan gadget untuk anak-anak dan remaja. Pada tahun 2021, pemerintah China membatasi waktu bermain game online

---

<sup>12</sup> Rita renowati, *metodologi penelitian* ( op cit ), 44.

bagi anak-anak di bawah 18 tahun menjadi hanya tiga jam per minggu untuk mencegah kecanduan gadget dan game. (2) Kasus di Amerika Serikat, sebuah penelitian oleh Pew Research Center (2022) menemukan bahwa 59% remaja AS merasa sulit melepaskan diri dari media sosial, dan lebih dari 30% mengalami gangguan tidur akibat terlalu sering menggunakan gadget sebelum tidur. Menurut Rifauddin (2016), (3) Kasus di Indonesia seorang remaja di Jakarta mengalami depresi berat setelah menjadi korban cyberbullying di media sosial. Kasus ini menunjukkan bagaimana penggunaan gadget dan media sosial tanpa kontrol bisa berdampak buruk pada kesehatan mental.

Di samping berbagai manfaat yang ditawarkan, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, menurunkan konsentrasi belajar, mengurangi interaksi sosial secara langsung, serta memengaruhi kedisiplinan dalam menjalankan berbagai tanggung jawab. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi berpotensi memengaruhi kesehatan fisik, mental, maupun perilaku sosial remaja. Dalam konteks kehidupan rohani, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengurangi keterlibatan remaja dalam berbagai kegiatan pembinaan iman dan pelayanan gerejawi.

Fenomena tersebut juga ditemukan pada remaja di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan mentor, orang tua, dan beberapa remaja, diketahui bahwa penggunaan gadget yang berlebihan sering kali menyebabkan remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game, menggunakan media sosial, dan menikmati hiburan digital dibandingkan mengikuti kegiatan pembinaan yang diselenggarakan oleh PPA. Bahkan hasil wawancara dengan orang tua, orang tua sering cemas akan kesehatan anak nya karena jadwal tidur yang tidak teratur. Kondisi ini berdampak pada menurunnya konsistensi kehadiran sebagian remaja dalam kegiatan-kegiatan pembinaan rohani.

## **Remaja Generasi Z**

Remaja Gen-Z merupakan generasi yang lahir dalam rentang waktu 1997 hingga 2012. Generasi ini tumbuh dalam era digital dan mengalami perkembangan teknologi sejak usia dini. Berikut adalah beberapa karakteristik umum dari remaja Gen-Z adalah Digital Native (Lahir di Era Digital) yaitu Remaja Gen-Z lahir dan tumbuh dengan internet, media sosial, dan teknologi digital: (a) Tidak asing dengan gadget sejak kecil (tablet, smartphone). (b) Media sosial adalah bagian dari kehidupan sehari-hari, bukan hanya hiburan tapi juga sarana belajar, berkomunikasi, bahkan berjualan. (c) Platform populer: TikTok, Instagram, YouTube, Discord, bahkan Twitter dan BeReal.

### **Kehadiran Remaja di PPA**

Kehadiran remaja Generasi Z memiliki peranan yang penting dalam setiap kegiatan pembinaan yang diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan Anak (PPA). Kehadiran tidak hanya dimaknai sebagai keberadaan remaja secara fisik dalam suatu pertemuan, tetapi juga mencerminkan komitmen, tanggung jawab, serta kesediaan untuk terlibat dalam proses pembinaan karakter dan pertumbuhan rohani. Melalui kehadiran yang konsisten, remaja memperoleh kesempatan untuk mengembangkan nilai-nilai Kristiani, membangun relasi yang sehat dengan sesama, serta meningkatkan kualitas kehidupan spiritualnya.

Dalam penelitian ini, kehadiran remaja di PPA dipahami melalui empat komponen utama, yaitu kehadiran fisik, ketepatan waktu, partisipasi aktif, serta konsistensi dan komitmen. Kehadiran fisik menunjukkan kesediaan remaja untuk hadir secara langsung dalam setiap kegiatan pembinaan yang diselenggarakan. Kehadiran secara fisik menjadi dasar bagi remaja untuk mengikuti seluruh proses pembinaan secara utuh dan memperoleh manfaat dari setiap kegiatan yang dilaksanakan.

Selain kehadiran fisik, ketepatan waktu juga merupakan indikator penting dalam mengukur kualitas kehadiran remaja. Ketepatan waktu mencerminkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap aturan yang berlaku. Remaja yang hadir tepat waktu memiliki kesempatan untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sejak awal sehingga proses pembinaan dapat diterima secara optimal.

Komponen berikutnya adalah partisipasi aktif, yaitu keterlibatan remaja selama kegiatan berlangsung. Kehadiran yang berkualitas tidak hanya ditunjukkan melalui absensi, tetapi juga melalui perhatian terhadap materi, keikutsertaan dalam diskusi, kesediaan bertanya atau menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam berbagai aktivitas pembinaan. Partisipasi aktif menunjukkan adanya minat dan kesungguhan remaja dalam mengikuti proses pembelajaran dan pertumbuhan iman.

Komponen terakhir adalah konsistensi dan komitmen. Konsistensi menunjukkan keteraturan remaja dalam menghadiri setiap kegiatan pembinaan, sedangkan komitmen mencerminkan kesadaran untuk tetap setia mengikuti proses pembinaan sebagai bagian dari pertumbuhan rohani. Kedua aspek tersebut menjadi indikator penting karena menunjukkan bahwa kehadiran remaja tidak hanya bersifat sesaat, tetapi merupakan wujud tanggung jawab dan kesungguhan dalam mengembangkan iman dan karakter Kristen.

Keempat komponen tersebut saling berkaitan dalam menggambarkan kualitas kehadiran remaja di PPA. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan kehadiran fisik, ketepatan waktu, partisipasi aktif, serta konsistensi dan komitmen sebagai indikator untuk menilai tingkat

kehadiran remaja Generasi Z dalam mengikuti kegiatan pembinaan di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias.

### **Penggunaan Gadget Berdasarkan 1 Korintus 6:12**

Penggunaan gadget merupakan aktivitas seseorang dalam memanfaatkan perangkat digital, seperti telepon pintar, tablet, maupun komputer, untuk berbagai keperluan komunikasi, pendidikan, hiburan, maupun kegiatan sosial. Pada era digital, gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan remaja Generasi Z karena mampu memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, membangun relasi, serta mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, penggunaan gadget yang tidak terkendali juga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan, menurunnya interaksi sosial, berkurangnya disiplin, dan rendahnya keterlibatan dalam kegiatan pembinaan rohani.

Secara teologis, penggunaan gadget dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip yang terdapat dalam I Korintus 6:12, yaitu *"Segala sesuatu halal bagiku, tetapi bukan semuanya berguna. Segala sesuatu halal bagiku, tetapi aku tidak membiarkan diriku diperhamba oleh suatu apa pun."* Rasul Paulus menegaskan bahwa kebebasan yang dimiliki orang percaya bukan berarti bebas melakukan segala sesuatu tanpa batas, melainkan harus digunakan secara bertanggung jawab dengan mempertimbangkan manfaat yang diperoleh serta tidak membiarkan diri dikuasai oleh sesuatu. Prinsip tersebut menjadi dasar bagi remaja Kristen dalam menggunakan gadget secara bijaksana sehingga teknologi tidak menjadi penghalang bagi pertumbuhan iman maupun keterlibatan dalam kegiatan pembinaan di Pusat Pengembangan Anak (PPA).

Berdasarkan prinsip tersebut, penggunaan gadget dalam penelitian ini diukur melalui tiga indikator, yaitu kebebasan dalam penggunaan gadget, manfaat penggunaan gadget, dan pengendalian diri.

#### **1. Kebebasan dalam Penggunaan Gadget**

Kebebasan dalam penggunaan gadget merupakan hak yang dimiliki setiap individu untuk memanfaatkan teknologi digital sesuai kebutuhan dan kepentingannya. Berdasarkan I Korintus 6:12a, *"Segala sesuatu halal bagiku,"* kebebasan tersebut bukan berarti seseorang dapat menggunakan gadget tanpa batas, melainkan tetap harus disertai dengan tanggung jawab. Remaja Generasi Z sering memandang gadget sebagai ruang pribadi untuk berekspresi, mencari informasi, membangun relasi sosial, dan mengembangkan identitas diri. Namun, apabila kebebasan tersebut tidak disertai pengendalian, penggunaan gadget dapat menjadi berlebihan sehingga mengganggu aktivitas belajar, kehidupan sosial, maupun kehadiran dalam kegiatan



pembinaan rohani. Oleh karena itu, kebebasan dalam menggunakan gadget perlu dipahami sebagai kebebasan yang bertanggung jawab, yaitu mampu menentukan waktu, tujuan, dan cara penggunaan gadget secara bijaksana sesuai dengan nilai-nilai Kristiani.

## 2. Manfaat Penggunaan Gadget

Prinsip kedua dalam I Korintus 6:12 menegaskan bahwa *"bukan semuanya berguna."* Pernyataan ini menunjukkan bahwa setiap penggunaan gadget perlu mempertimbangkan manfaat yang dihasilkan, baik bagi perkembangan intelektual, sosial, maupun spiritual. Gadget dapat menjadi sarana yang bermanfaat apabila digunakan untuk kegiatan yang positif, seperti mengakses materi pembelajaran, mengikuti kelas daring, membaca Alkitab digital, mendengarkan renungan, maupun memperoleh informasi yang mendukung pengembangan diri. Sebaliknya, penggunaan gadget yang hanya berorientasi pada hiburan tanpa batas, media sosial yang berlebihan, atau mengakses konten yang tidak mendidik dapat mengurangi produktivitas serta menghambat pertumbuhan karakter dan kerohanian remaja. Oleh sebab itu, remaja dituntut memiliki kemampuan membedakan penggunaan gadget yang memberikan manfaat dengan penggunaan yang justru membawa dampak negatif bagi kehidupannya.

## 3. Pengendalian Diri

Indikator terakhir didasarkan pada bagian akhir I Korintus 6:12, yaitu *"aku tidak membiarkan diriku diperhamba oleh suatu apa pun."* Pernyataan ini menekankan pentingnya penguasaan diri agar seseorang tidak menjadi budak dari sesuatu yang digunakannya, termasuk gadget. Pengendalian diri dalam penggunaan gadget tercermin pada kemampuan remaja mengatur durasi penggunaan, menghentikan penggunaan gadget pada waktu yang tepat, serta memprioritaskan kegiatan yang lebih penting, seperti ibadah, pembinaan di PPA, belajar, maupun interaksi dengan keluarga dan lingkungan sekitar. Remaja yang memiliki pengendalian diri mampu menggunakan gadget sebagai alat yang mendukung kehidupan dan pertumbuhan rohani, bukan sebagai sesuatu yang menguasai hidupnya. Dengan demikian, penggunaan gadget tetap berada dalam batas yang sehat, produktif, dan sesuai dengan nilai-nilai kekristenan.

## Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kehadiran Remaja

Penggunaan gadget yang tinggi berpotensi memengaruhi tingkat kehadiran remaja dalam kegiatan pembinaan. Remaja yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain game, menggunakan media sosial, atau menikmati hiburan digital cenderung memiliki manajemen waktu yang kurang baik sehingga dapat mengurangi partisipasi mereka dalam kegiatan PPA.

Sebaliknya, penggunaan gadget secara bijaksana memungkinkan remaja memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, komunikasi, maupun pertumbuhan iman tanpa

mengurangi keterlibatan mereka dalam kegiatan pembinaan. Oleh karena itu, penggunaan gadget diduga memiliki hubungan dengan tingkat kehadiran remaja Generasi Z di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Temuan Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang kuat dan signifikan dengan kehadiran remaja Generasi Z dalam kegiatan pembinaan di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias. Temuan ini mengindikasikan bahwa pola penggunaan gadget berperan dalam membentuk tingkat keterlibatan remaja dalam kegiatan rohani dan pembinaan yang diselenggarakan oleh PPA.

### **2. Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget**

Berdasarkan hasil analisis indikator, aspek kebebasan dan manfaat penggunaan gadget berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa remaja memiliki akses yang luas terhadap penggunaan gadget dan memanfaatkan teknologi tersebut dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Namun demikian, aspek pengendalian diri hanya berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa sebagian remaja masih mengalami kesulitan dalam membatasi penggunaan gadget secara bijaksana. Kondisi ini dapat berdampak pada pengelolaan waktu dan prioritas kegiatan, termasuk dalam mengikuti kegiatan pembinaan rohani.

### **3. Keterkaitan dengan Kehadiran Remaja Gen-Z**

Pada variabel kehadiran remaja, indikator konsistensi dan komitmen berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar remaja masih mengikuti kegiatan PPA, tingkat komitmen untuk hadir secara teratur belum optimal. Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap kondisi tersebut adalah penggunaan gadget yang berlebihan, khususnya untuk media sosial, permainan daring, dan hiburan digital yang menyita waktu serta perhatian remaja.

### **4. Pembahasan dengan Perspektif Teologis dan Psikologis**

Secara teologis, hasil penelitian ini mendukung prinsip yang terdapat dalam 1 Korintus 6:12, yaitu bahwa segala sesuatu memang diperbolehkan, tetapi tidak semuanya berguna dan seseorang tidak boleh diperhamba oleh apa pun. Gadget pada dasarnya merupakan sarana yang dapat digunakan untuk tujuan positif, namun apabila penggunaannya tidak disertai pengendalian diri, maka dapat mengurangi komitmen remaja terhadap kegiatan yang mendukung pertumbuhan iman dan pembentukan karakter Kristen.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdasarkan prinsip 1 Korintus 6:12 memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehadiran remaja Generasi Z di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari pihak PPA, orang tua, dan gereja untuk membimbing remaja menggunakan gadget secara bijaksana, sehingga teknologi dapat menjadi sarana yang mendukung pertumbuhan pribadi dan rohani, bukan menjadi penghambat keterlibatan mereka dalam kegiatan pembinaan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget berdasarkan prinsip I Korintus 6:12 berpengaruh terhadap kehadiran remaja Generasi Z di PPA IO-0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias. Penggunaan gadget yang didasarkan pada kebebasan yang bertanggung jawab, pemanfaatan yang berguna, dan pengendalian diri dapat mendorong remaja untuk lebih disiplin, konsisten, serta berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembinaan. Sebaliknya, penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengendalian berpotensi menurunkan kualitas kehadiran remaja di PPA. Oleh karena itu, prinsip I Korintus 6:12 menjadi landasan yang penting bagi remaja Kristen dalam menggunakan gadget secara bijaksana sehingga teknologi dapat menjadi sarana yang mendukung pertumbuhan iman dan keterlibatan dalam pembinaan rohani.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 134.
- Bertha Sihombing, "Dampak Penggunaan Gadget bagi Kesehatan Fisik dan Mental Remaja," *Kompasiana*, 27 Februari 2025.
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), 96.
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), 97.
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), 161.
- Monica Anderson and Emily A. Vogels, "Connection, Creativity, and Drama: Teen Life on Social Media in 2022," Pew Research Center.
- Marc Prensky, "The Impact of Digital Technology on Learning and Development," *Educational Technology Research and Development* 65, no. 2 (2017): 299–313.

- M. Rifauddin, "Fenomena Cyberbullying pada Remaja," *Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan* (2016): 35–44.
- Rita Renowati, *Metodologi Penelitian*, 44.
- Rizky Chandra Septania, "Aturan Baru China: Anak-Anak Hanya Boleh Main Game Online 3 Jam Seminggu," *Kompas.com*.
- Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2011).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 2.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 80.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 231.
- Wawancara dengan Mentor Youth/Remaja PPA IO 0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias, 16 Februari 2025.
- Wawancara dengan 5 Orang Tua dan 5 Anak Remaja PPA IO 0123 Firdaus Hiliserangkai Kabupaten Nias, 17 Februari 2025.