

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kehadiran *gadget* yang menjadi salah satu dari wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru, membuat masyarakat yang mampu mengaplikasikannya akan merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Hal tersebut disebabkan, karena keberadaan dari *gadget* ini mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan bermasyarakat. Semenjak adanya *gadget*, komunikasi menjadi lebih mudah. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Di mana, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis.¹ Jika dalam kesehariannya manusia terlampau sering menggunakan *gadget* hingga tidak bisa bebas dari benda tersebut, dapat mengakibatkan ketergantungan. Ketergantungan tersebut dapat dialami oleh individu apabila dirinya memiliki kesempatan, juga waktu luang. Penggunaan *gadget* memiliki dampak signifikan terhadap perilaku sosial seseorang. Manfaatnya sangat tergantung pada bagaimana individu mengelola penggunaannya. Jika dimanfaatkan secara bijak, *gadget* dapat menjadi alat yang membantu dan mempermudah aktivitas harian. Sebaliknya, penyalahgunaan *gadget* dapat merusak hubungan sosial dan komunikasi, menyebabkan kurangnya interaksi langsung dan perhatian saat berada dalam pertemuan dengan orang lain.

¹ Buleleng, *Pengertian Gadget dan apa itu Gadget*,
<https://www.bulelengkab.go.id/detail/artikel/pengertian-gadget-dan-apa-itu-gadget-77.html>.

Istilah “*gadget* mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat” mencerminkan fenomena di mana manusia lupa akan waktu dan konsep kehidupannya. Dampak dari penggunaan *gadget* ini sangat terlihat pada perkembangan anak-anak, baik secara fisik maupun mental. Meskipun beberapa orang tua beranggapan bahwa *gadget* dapat menjadi teman bermain yang aman dan mudah diawasi, namun peran orang tua dalam mendampingi anak bermain dapat tergantikan oleh *gadget*. Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya melalui berbagai fitur dan aplikasi, tetapi dari segi sosial mereka cenderung kurang bersosialisasi dan lebih individualis. Melalui seminar yang dilakukan oleh Suwarsih pada tahun 2016 di Yogyakarta, menunjukkan beberapa perilaku yang perlu diwaspadai terkait penggunaan *gadget* pada anak dan remaja. Beberapa perilaku tersebut melibatkan kehilangan minat dalam kegiatan lain, kurangnya minat dalam bergaul dengan teman sebaya, sikap membela diri dan marah ketika upaya untuk mengurangi penggunaan *gadget* dilakukan, bahkan hingga perilaku berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*. Dengan demikian, pemakaian *gadget* yang berlebihan memberikan dampak yang kurang baik, seperti: pemborosan waktu, gangguan pada perkembangan otak, penggunaan fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, pengaruh negatif pada kesehatan terutama mata, serta menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau kegiatan lainnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat menurunkan daya konsentrasi anak dan meningkatkan ketergantungan pada orang lain untuk melakukan hal-hal yang seharusnya dapat mereka lakukan sendiri. Selain itu, semakin terbukanya akses internet pada *gadget* dapat mengekspos anak-anak pada konten yang tidak sesuai

dengan usia mereka, mengakibatkan kemungkinan kecanduan *gadget* dan mengurangi interaksi sosial mereka dengan lingkungan sekitar. Semua dampak ini juga dapat berdampak pada krisis percaya diri dan perkembangan fisik anak secara psikologis.² Oleh karena itu, penting bagi setiap individu, terkhususnya anak-anak generasi Z untuk memanfaatkan teknologi atau *gadget* dengan penuh kesadaran untuk memperkuat, bukan merugikan aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka.

1.1.1 Penggunaan *Gadget* bagi Generasi Z

Generasi Z (1997-2013) biasanya disebut dengan *digital native* atau *iGeneration*, istilah tersebut digunakan untuk membedakan mereka dengan generasi milenial lainnya. Selain itu, istilah ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik generasi Z yang lahir dan dibesarkan pada era digital, dengan teknologi yang lengkap dan juga canggih. Kedua istilah tersebut digunakan untuk menggambarkan situasi dan kehidupan mereka saat ini, yang telah mengenal internet dengan baik sejak mereka masih di usia dini.³ Seperti halnya internet yang membuka akses menuju masa depan tanpa batasan waktu dan tempat, generasi Z tidak akan kesulitan untuk mencari informasi apapun. Mereka hanya perlu menggunakan perangkat laptop atau *smartphone* untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam pikiran mereka. Menurut James White, generasi Z ini bisa dianggap sebagai generasi yang sangat tergantung pada Wi-Fi, di mana mereka dapat mengakses segala informasi

² Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak" *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol. 17 No. 2 (2017).

³Handi Irawan, "Spiritualitas Generasi Muda dan Media", *Dinamika Spiritualitas Generasi Muda Kristen Indonesia*, (Jakarta:Yayasan Bilangan Center, 2018), 81.

dengan cepat selama terhubung dengan internet.⁴ Internet menjadi elemen vital bagi kehidupan generasi Z, karena mereka tumbuh besar di lingkungan yang selalu terkoneksi dengan internet di dalam “rumah” mereka. Menghilangkan internet dari kehidupan mereka sama halnya dengan mematikan mereka secara keseluruhan. Ernest Zarra menekankan bahwa generasi ini telah memasukan teknologi sebagai bagian integral dari keluarga mereka.⁵ Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa generasi Z memiliki kehidupan yang sangat bergantung pada internet, yang juga dapat memengaruhi perilaku sehari-hari mereka. Ketergantungan atau kecanduan terhadap teknologi, terutama *gadget*, ternyata juga sering dialami oleh generasi Z. Baik orang tua maupun gereja tidak boleh meremehkan kekuatan sosial media atau media informasi melalui *gadget*. Berbagai kasus menunjukkan dampak negatif yang dialami oleh generasi Z akibat penggunaan *gadget*, seperti kesulitan dalam membedakan pengaruh positif dan negatif dari media sosial. Selain itu, mereka mulai mengabaikan pentingnya menjaga kerahasiaan informasi pribadi. Hal ekstrim lainnya, adalah generasi Z sulit menemukan nilai baik dalam membangun diri mereka karena mereka cenderung terpaku pada penilaian yang disukai oleh masyarakat luar dan akhirnya terlabel sesuai dengan pandangan umum. Akibatnya, sulit bagi mereka untuk mempertahankan identitas dan mengembangkan potensi serta ekspresi diri mereka sendiri. Memasuki era sosial 5.0 yang ditandai dengan penguatan pengaruh globalisasi, dapat menyebabkan peningkatan dampak yang mampu mengurangi karakter positif

⁴ James Every White, *Meet Generation Z; Understanding and Reaching the New Post-Christian World*, (Grand Rapids: Baker Books, 2017), 41-43.

⁵ Ernest Zarra, *Helping Parents Understand the Minds and Hearts of Generation Z*, (New York: Rowman & Littlefield, 2017), 40.

pada anak-anak generasi Z. Generasi Z dapat dengan cepat mengakses berbagai informasi, sehingga mereka sangat dipengaruhi dan didorong oleh berbagai konten yang mereka terima melalui *gadget*. Mereka dapat memberikan respon terhadap berbagai hal yang mereka konsumsi melalui *gadget*. Generasi Z perlu mengkaji dengan cermat informasi yang diterima dari *gadget*, karena pada dasarnya tidak semua hal yang ada dalam *gadget* memberikan informasi yang benar. *Gadget* merupakan sebuah sarana tanpa filter yang bisa memberikan dampak negatif bila disalahgunakan.

Pada konteks Indonesia sendiri, karakter generasi Z pada era digital saat ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital. Salah satu potensi krisis yang dapat merusak karakter generasi Z di Indonesia adalah krisis dalam hubungan sosial. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat muncul karena perkembangan teknologi, di mana *gadget* membawa budaya baru yang disebut sebagai individualistik atau yang Pando sebut sebagai *alone together*.⁶ Sudah menjadi rahasia umum bahwa generasi Z lebih mempercayai hubungan mereka dengan alat komunikasi atau media sosial, dibandingkan dengan hubungan nyata dengan orang-orang yang ada di sekitar mereka. Pada akhirnya, fenomena baru yang muncul ialah, sikap ketergantungan manusia terhadap *gadget* untuk memenuhi kebutuhan dan tetap terhubung dengan orang lain. Meskipun *gadget* menjadi wadah utama bagi kehidupan generasi Z, realitas fisik tampaknya kehilangan nilai bagi mereka. Semangat saling tolong-menolong, kepekaan sosial, dan kepedulian terhadap orang lain perlahan terkikis, digantikan oleh daya tarik *gadget* dan media sosial. Hal ini tentu berbanding terbalik dengan visi dan misi dari kehadiran gereja di dunia, yaitu untuk mempersiapkan warga jemaat dengan bekal agar

⁶ B. Melkyor Pando, *Hiruk Pikuk Jaringan Sosial Terhubung*, (Yogyakarta: Kanisius, 2014), 77.

mereka dapat merealisasikan manifestasi tanda-tanda Kerajaan Allah, yang ditandai dengan keadilan perdamaian dan keutuhan ciptaan. Melalui pertemuan Dewan Gereja-gereja se-Dunia di Korea tahun 1990 yang disoroti dalam keadilan perdamaian dan keutuhan ciptaan adalah hubungan manusia dengan sesama dan dengan alam semesta. Dengan demikian, dalam konteks Indonesia, KPKC dapat ditekankan pada aspek-aspek pluralitas, kepekaan sosial, lingkungan hidup, dan era globalisasi. Oleh karena itu, pendidikan Kristen harus secara aktif menyoroti realitas keberagaman sebagai lingkungan di mana kita ditempatkan oleh Tuhan. Pendidikan Kristen perlu memberikan persiapan kepada individu-individu Kristen agar menjadi sosok yang inklusif, mampu menerima, dan menghargai keberagaman.⁷ Jika demikian, bagaimana bisa karakter seseorang bisa dikatakan sebagai karakter jika orang tersebut tidak memiliki hati sosial? Sedangkan, karakter seseorang hanya dapat dibangun apabila dia menyadari eksistensi dan hubungannya dengan dunia nyata. Dengan demikian, jika generasi Z tidak memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan orang lain, menjaga lingkungan, dan hanya asik dengan *gadget* mereka sendiri, mereka tidak dapat mewujudkan apa itu keadilan, perdamaian atau pun keutuhan ciptaan, karena pada dasarnya semua menjurus pada misi kerajaan Allah.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa saja memberikan pengaruh yang cukup nyata dalam kehidupan spiritual para generasi Z, hal ini juga menghilangkan perasaan tertarik dalam mengikuti berbagai kegiatan rohani di gereja maupun di luar gereja misalnya menjadi panitia hari-hari besar gerejawi seperti Natal, Paskah dan lain

⁷ Tabita Kartika Christiani, "Pendidikan Anak: Penting tetapi Disepelekan?", *Ajarlah Mereka Melakukan*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2015), 130-131.

sebagainya, dampak lain yang akan dirasakan oleh para generasi Z adalah timbulnya rasa apatisme atau sikap masa bodoh dengan nilai-nilai kehidupan manusia misalnya nilai sosial, karena bagi mereka berbicara dengan orang lain merupakan hal yang membosankan. Hadirnya generasi Z merupakan representasi dari perkembangan zaman yang semakin modern. Hakikatnya, penggunaan *gadget* tidak akan memberikan dampak negatif jika digunakan secukupnya dan tidak berlebihan. Remaja & pemuda generasi Z merupakan salah satu pilar yang penting bagi kehidupan gereja, sehingga peranan kehadiran gereja perlu disadari sebagai tanggung jawab yang besar. Dengan demikian, peran gereja dan orang tua sangat penting untuk mempersiapkan dan memperlengkapi mereka agar mereka menjadi penerus gereja yang meningkatkan kemajuan yang baik di tengah zaman yang semakin berkembang pesat terkhususnya teknologi digital.

1.1.2 Penggunaan *Gadget* Bagi Generasi Z di GMT Ebenhaezer Boti

Desa Boti berada di Kecamatan Kie, Kabupaten TTS (Timor Tengah Selatan), Provinsi Nusa Tenggara Timur. Lokasi desa Boti berjarak 40 km dari kota Soe dan berjarak 174 km dari kota Kupang. Jarak tempuh jika menggunakan kendaraan bermotor kurang lebih 3 jam perjalanan. Dalam kabupaten TTS terdapat 3 suku besar, yaitu: Amanatun, Amanuban, dan Mollo. Dari ketiga suku tersebut, suku Boti termasuk dalam sub suku atau suku kecil yang tergabung dalam wilayah suku Amanuban.⁸

⁸ Yakobus Adi Saingo, Sandro Natonis, Kristian Afi, "Studi Komparatif Pendidikan Karakter Anak Remaja Usia 12-15 Tahun pada Keluarga di Suku Boti Dalam dan suku Boti Luar", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Volume 14, Nomor 1 (2023), 44.

Suku Boti sebagai suku asli di pedalaman kabupaten TTS, terbagi menjadi dua bagian, yaitu suku Boti dalam dan suku Boti luar, berdasarkan perbedaan sosial keagamaan. Suku Boti luar menganut agama Kristen Protestan, sedangkan suku Boti dalam masih mempertahankan keyakinan agama suku. Namun demikian, keduanya tetap saling memelihara nilai-nilai kebudayaan dan adat istiadat melalui berbagai upacara adat, seperti perkawinan, kematian, syukuran kelahiran, dan syukuran panen. Rumah adat mereka seperti *Ume Kabubu* (rumah bulat) dan Lopo (semi rumah bulat yang dipakai untuk duduk berkumpul), mencerminkan filosofi yang mendalam berkaitan erat dengan persatuan dan kebersamaan dalam kesederhanaan yang senantiasa dijunjung tinggi. Mereka mendirikan *Ume Kabubu* atau rumah bulat dengan maksud bahwa ketika masuk/keluar, orang harus menundukkan kepala sebagai tanda penghargaan atau penghormatan keberadaan orang lain. Masyarakat suku Boti menjaga nilai-nilai budaya dan tradisi, seperti bergotong-royong, saling menghormati, dan rajin bekerja. Selain itu, anak-anak remaja suku Boti telah diajarkan menenun kain adat sebagai bagian dari pelestarian nilai-nilai budaya dan adat istiadat yang positif.⁹ Adapula penggunaan *naton* sebagai bentuk komunikasi untuk menjalin tali persahabatan atau kekerabatan yang dianut secara turun-temurun pada setiap generasi.¹⁰

Salah satu isu penggunaan *gadget* yang patut menjadi perhatian adalah persoalan penggunaan *gadget* bagi generasi Z di konteks kehidupan masyarakat Boti khususnya di GMT Ebenhaezer Boti. Hal ini menarik untuk dilihat karena seperti

⁹ Yakobus Adi Saingo dkk, 44.

¹⁰ Petrus Ana Andung, "Komunikasi Ritual *Naton* Masyarakat Adat Boti Dalam di Nusa Tenggara Timur", *Jurnal Kajian Budaaya*, Vol. 6 (2016), 89.

yang telah dijabarkan di atas, bahwa masyarakat Boti adalah masyarakat yang menjaga nilai-nilai kebudayaan, interaksi, serta kehidupan mereka. Namun, kehadiran *gadget* di Boti sejak 3 tahun terakhir mengalihkan perhatian anak-anak generasi Z (usia 13-15 tahun) dalam menjalankan aktivitas mereka.

Berdasarkan rangkuman hasil wawancara dengan Pdt. Mike Tafui, yang aktif melayani di GMIT Ebenhaezer Boti sejak tahun 2019, dalam hubungan dengan penggunaan *gadget* bagi Gen Z (usia 13-15 tahun), tergambar bahwa adapun penerapan listrik ke wilayah Boti baru dimulai sekitar bulan Maret atau Februari tahun 2020, sedangkan jaringan nirkabel baru diperkenalkan pada tahun 2021 melalui pembangunan tower yang berlokasi sekitar 1 km dari Sonaf atau Kerajaan suku Boti Dalam. Pembangunan tower tersebut menjadi respon terhadap kebijakan pembelajaran jarak jauh yang diakibatkan oleh pandemi Corona. Sebelum perkembangan ini, anak-anak di suku Boti atau pun jemaat GMIT Ebenhaezer, sama sekali tidak familiar dengan *gadget* dan masih menggunakan *handphone* biasa sebagai alat komunikasi, itupun dipegang oleh orang tua.¹¹

Perkembangan modernisasi, khususnya masuknya *gadget*, membawa perubahan signifikan dalam perilaku anak-anak generasi Z yang ada di jemaat GMIT Ebenhaezer sebelum mereka mengenal *gadget*, anak—anak di sana aktif dalam kegiatan bersosialisasi secara langsung seperti bermain dengan teman sebaya, atau mereka dengan rajin membantu orang tua di kebun. Namun, setelah mengenal *gadget*, anak-anak di jemaat secara cepat menyesuaikan diri mereka. Dari pengamatan Pdt. Mike, walaupun tidak semua anak memiliki *gadget*, tetapi sebagian dari mereka sangat

¹¹ Pdt. Mike Tafui, wawancara melalui telepon, Desa Boti, tanggal 4 Januari 2024.

menikmati kehadiran benda tersebut. Pada beberapa kesempatan, anak-anak sepenuhnya fokus pada *gadget* mereka. Selain itu, untuk anak-anak yang sedang menempuh pendidikan di tingkat SMA, ketika mereka pulang ke rumah pada hari libur, lebih sulit bagi orang tua untuk meminta bantuan karena perhatian anak-anak tersebut hanya terfokus pada *gadget* yang mereka miliki.¹²

Sebagai seorang Pendeta yang melayani di wilayah Boti, Pdt. Mike Tafui melihat bahwa perkembangan teknologi dan *gadget* membawa dampak positif dan negatif. *Gadget* mempermudah proses pelayanan dengan penyampaian informasi yang cepat kepada anggota majelis di jemaat-jemaat, selain itu mengurangi penggunaan kertas karena bahan-bahan khotbah dapat langsung dikirimkan melalui aplikasi WhatsApp. Akan tetapi, dampak negatifnya ialah adanya efek candu yang menyebabkan kurang fokus saat berinteraksi langsung dengan orang lain. Hal ini menjadi perhatian Pdt. Mike, seperti yang terjadi ketika ia memimpin ibadah natal pemuda, di mana salah satu pemuda terlihat teralihkan oleh *gadget*nya. Diakui oleh Pdt. Mike bahwa kejadian tersebut cukup mengganggu.¹³

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada generasi Z di Jemaat GMIT Ebenhaezer Boti cukup memengaruhi pola kehidupan yang mereka lakukan setiap hari. Kehidupan mereka sebelum mengenal *gadget* berangsur hilang, ditandai dengan aktivitas mereka yang lebih banyak dihabiskan pada *gadget*. Komunikasi dua arah secara langsung sudah mulai kurang terjalin, bahkan sudah banyak remaja yang tidak mengetahui cara pelaksanaan ritual *naton* yang diajarkan turun-temurun. Hal

¹² Pdt. Mike Tafui, wawancara melalui telepon, Desa Boti, tanggal 4 Januari 2024.

¹³ Pdt. Mike Tafui, wawancara melalui telepon, Desa Boti, tanggal 4 Januari 2024.

tersebut, kemungkinan besar bisa memberikan dampak yang kurang baik bagi kehidupan sosial mereka dalam mempertahankan budaya. Berdasarkan realita, bahwa anak-anak generasi Z yang ada di jemaat GMIT Ebenhaezer Boti baru mengenal *gadget* kurang lebih 3 tahun, tidak menutup kemungkinan mereka akan dengan cepat terbawa arus tanpa filter. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi gereja, khususnya GMIT untuk mendidik generasi Z secara kreatif. Oleh karena pentingnya pengajaran yang kreatif bagi generasi Z, maka penulis memilih judul untuk tulisan penulis, yaitu: ***Gadget dan Generasi Z*** dengan sub judul: **Tinjauan Teologi Kristen serta Budaya terhadap Penggunaan *Gadget* oleh Generasi Z (Usia 13-15 Tahun) di Jemaat GMIT Ebenhaezer Boti.**

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang penulis gambarkan, maka rumusan masalah yang ingin dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik dan perilaku generasi Z (Usia 13-15 tahun) di GMIT Ebenhaezer Boti dalam menggunakan *gadget*?
2. Bagaimana kehadiran *gadget* memengaruhi nilai-nilai kearifan lokal yang ada di jemaat GMIT Ebenhaezer Boti?
3. Bagaimana sikap dari GMIT Ebenhaezer Boti dalam penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh generasi Z (Usia 13-15 tahun)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa karakteristik dan perilaku generasi Z (usia 13-15 tahun) di GMIT Ebenhaezer Boti dalam penggunaan *gadget*.
2. Menganalisa dampak kehadiran *gadget* terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang ada di jemaat GMIT Ebenhaezer Boti.
3. Memahami sikap GMIT Ebenhaezer Boti terhadap penggunaan *gadget* oleh generasi Z (usia 13-15 tahun).

1.4 Manfaat Penulisan

1. Memberikan sumbangsih pemikiran mengenai karakteristik dan perilaku generasi Z (usia 13-15 tahun) yang menggunakan *gadget* dalam konteks keagamaan dan kehidupan berbudaya.
2. Memberikan sumbangan bagi GMIT Ebenhaezer Boti dalam pelayanan terhadap anak-anak generasi Z (usia 13-15 tahun) di era digital dan penggunaan *gadget*.
3. Bagi program pascasarjana UKAW, penulisan ini dapat dipelajari dan memberi sumbangan pemikiran sehingga memperkaya pemikiran dunia akademis.

1.5 Metode Penulisan

Metode yang dipakai penulis dalam penelitian adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena mengenai apa saja yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan

berbagai metode alamiah.¹⁴ Metode penelitian kualitatif dilakukan secara intensif, peneliti ikut berpartisipasi lama di lapangan, mencatat secara hati-hati apa yang terjadi, melakukan analisis reflektif terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan, dan membantu laporan penelitian secara mendetail.¹⁵

1.6. Ringkasan Penelitian Terdahulu

1. Susanna Erika membahas tentang perlunya pendidikan inkarnasional bagi anak-anak generasi Z dalam penggunaan internet, khususnya media sosial. Pendidikan inkarnasional hadir dengan memanfaatkan peluang untuk terhubung melalui dunia maya, seperti media sosial tanpa terjebak dalam distraksi, melainkan memberikan contoh melalui hidup Yesus yang menyayangi anak-anak gen Z yang terlupakan. Konsep-konsep yang dianjurkan seperti *Double Content*, *Share and Comment*, dan Log in-Log out menjadi panduan bagi pendidik menjalankan pendidikan Kristen.¹⁶
2. Adhika Tri Subowo melakukan penelitian tentang generasi Z yang sangat terhubung dengan teknologi digital yang memunculkan tantangan tersendiri untuk gereja dalam memanfaatkan ruang digital secara maksimal. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ruang digital, meskipun tidak selalu bermuatan rohani tetap memiliki potensi untuk digunakan sebagai alat pembelajaran dan bimbingan spiritual.¹⁷

¹⁴ Lexi J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 6.

¹⁵ Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 24.

¹⁶ Susanna Erika Sintauli, "Mendidik Generasi Z Gereja; Peran Media Sosial di Tengah Bahaya *Always-On Attention Deficit Disorder*", *Jurnal Aradha, Volume 1 Nomor 2* (Mei-Agustus 2021).

¹⁷ Adhika Tri Subowo, "Membangun Spiritualitas Digital bagi Generasi Z", *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani, Vol.5, No. 2* (April 2021).

3. Nova Frihastuty menggali permasalahan remaja di jemaat GMIT Pniel Sikumana yang berkaitan dengan dampak negatif dari kebebasan yang diberikan oleh era digitalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajar di GMIT Pniel Sikumana kurang memiliki pengetahuan didaktis dan metodis untuk remaja, fasilitas terbatas, persepsi gereja masih terfokus pada orang dewasa dan faktor seperti pengaruh *gadget*, kurangnya teman sebaya, kurangnya dorongan orang tua dan rasa malu memengaruhi partisipasi remaja dalam ibadah.¹⁸

1.7. Keaslian Penelitian

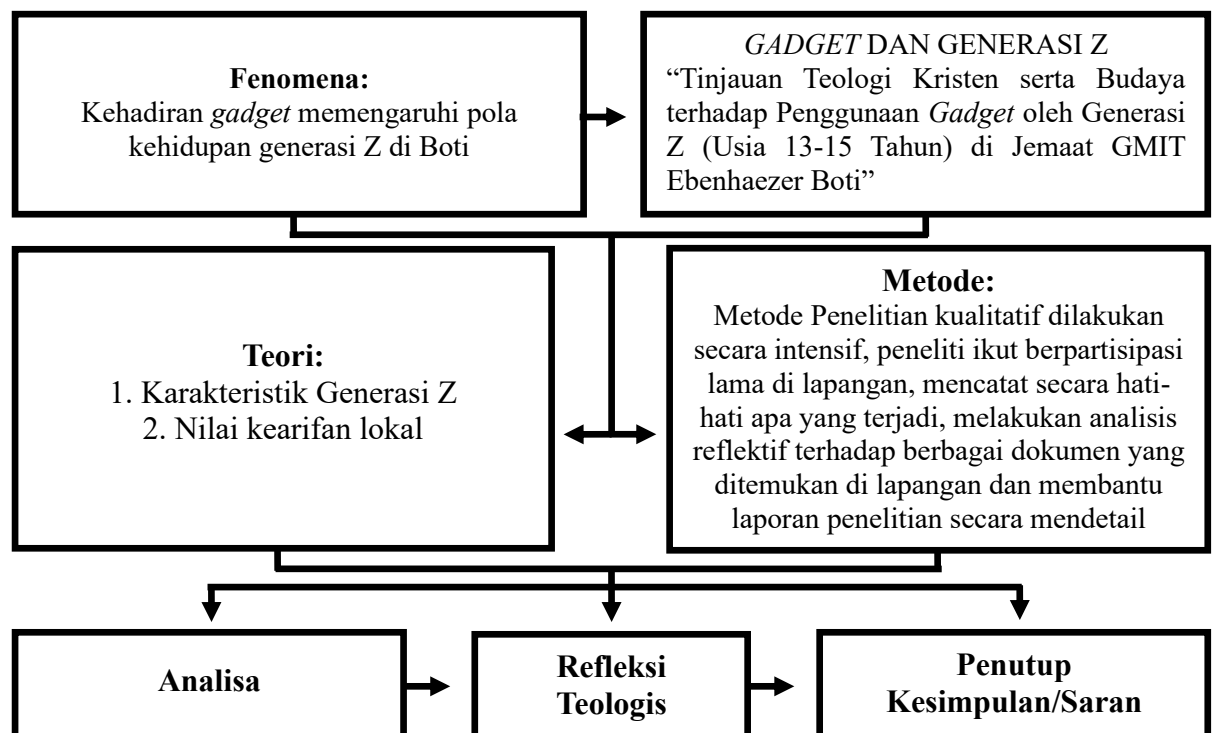
Tiga penelitian terdahulu menyoroti aspek pendidikan dan tantangan generasi Z terkait teknologi digital serta dampaknya pada konteks gereja. Susanna Erika menekankan perlu adanya pendidikan inkarnasional bagi generasi Z dalam penggunaan internet dan media sosial dengan memanfaatkan peluang untuk terhubung secara positif. Adhika Subowo menyoroti tantangan gereja dalam memanfaatkan ruang digital untuk pembelajaran dan bimbingan spiritual bagi generasi Z yang sangat terhubung dengan teknologi digital. Sementara itu, penelitian Nova Frihastuty melihat permasalahan remaja yang ada di GMIT Pniel Sikumana terkait dampak negatif dari digitalisasi. Keseluruhan ringkasan menggambarkan kompleksitas tantangan pendidikan dan spiritualitas generasi Z di era digital. Namun demikian, penelitian terdahulu belum melihat secara spesifik, bagaimana pengaruh *gadget* masuk ke dalam

¹⁸ Nova Frihastuty, "Pelayanan Gereja bagi Remaja Usia 3-6 Tahun", (Tesis Magister, Program Studi Teologi Pascasarjana, Universitas Kristen Artha Wacana, Kupang, 2023), x.

komunitas atau kelompok masyarakat yang selama ini menjaga nilai-nilai budaya yang kuat.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah diuraikan, penelitian ini akan fokus kepada karakteristik dan perilaku generasi Z (usia 13-15 tahun) di lingkungan GMIT Ebenhaezer Boti dalam penggunaan *gadget*, terutama dalam konteks beragama dan kehidupan berbudaya. Dengan masuk ke dalam realitas penggunaan *gadget* oleh generasi Z dalam konteks beragama, serta mengaitkan budaya lokal dengan teologi, penelitian ini dapat mengungkapkan dinamika unik, dilema, serta dampak positif atau negatif yang mungkin akan muncul. Hal tersebut menjadi relevan karena adanya perbedaan nilai budaya dan agama di masyarakat NTT yang dapat memengaruhi pola penggunaan *gadget* oleh generasi Z.

1.8. Kerangka Berpikir



1.9. Sistematika Penulisan

- Bab I** : Pendahuluan, bab ini berisi pemaparan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, ringkasan penelitian terdahulu, keaslian penelitian, dan kerangka berpikir.
- Bab II** : Landasan Teori, berupa perjumpaan dengan generasi Z untuk melihat karakteristik dan perilaku gen Z serta konsep “meja makan” sebagai landasan pendidikan Kristen bagi generasi Z.
- Bab III** : Metodologi penelitian, bab ini menjelaskan pemilihan metode penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian kualitatif, yang dapat menjelaskan secara rinci metode penelitian dan pendekatan penelitian.
- Bab IV** : Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini berisikan interpretasi data yang diperoleh dan dianalisis berdasarkan teori yang dipakai.
- Bab V** : Refleksi teologis
- Bab VI** : Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.