



Media Digital Sebagai Pendukung Pelayanan Misi Gereja

Gabby Naca Stevany^{1*}, Frans Hisar Mangatur Silalahi²

^{1,2} Fakultas Magister Theology, Harvest International Theology Seminary,
Tangerang, Indonesia

Email : * gnacastevany@gmail.com franssilalahi@hits.ac.id

Abstract: *This research aims to describe and analyze the role of digital media as a supporter of Church mission services. Digital media is utilized as one of the facilities for church services and digital media is also a challenge for every church. An optimistic attitude is a real attitude that needs to be instilled and carried out by every church as an effort to improve and achieve service goals and quality. Descriptive qualitative method is a research method through literature research used by the author in conducting research. Literature studies are used by the author as a target to provide a sense of awareness and optimism for the progress of media in the world and the church in seeing and making an opportunity not a threat. The results of the discussion and research provide input to a pastor and every congregational leader in a church regarding what things must be improved and improved optimally to utilize digital media that is and continues to develop in supporting church services and spreading the gospel throughout the world.*

Keywords: *Digital Media, Pastor, Church Leaders, Ecclesiastical Ministry*

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan serta menganalisa dari peran media digital sebagai pendukung pelayanan misi Gereja. Media digital dimanfaatkan menjadi salah satu fasilitas pelayanan gereja dan media digital juga sekaligus menjadi tantangan bagi setiap gereja. Sikap optimis adalah sikap nyata yang perlu ditanamkan dan dilakukan oleh setiap gereja sebagai Upaya dalam meningkatkan dan mencapai tujuan dan mutu pelayanan. Metode kualitatif deskriptif adalah metode penelitian melalui penelitian pustaka yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian. Studi literatur digunakan penulis sebagai sasaran untuk memberikan rasa *awarness* dan *optimisme* kemajuan media di dunia dan gereja dalam melihat dan menjadikan sebuah peluang bukan ancaman. Hasil pembahasan dan penelitian memberikan input kepada seorang Gembala dan setiap pemimpin jemaat dalam sebuah gereja terkait hal – hal apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan secara optimal untuk dalam memanfaatkan media digital yang sedang dan terus berkembang dalam mendukung pelayanan gerejawi dan penyebaran injil keseluruhan dunia.

Kata Kunci: Media Digital, Gembala, Pemimpin gereja, Pelayanan Gerejawi

1. PENDAHULUAN

Media digital yang digunakan setiap masyarakat mengalami perkembangan yang cukup pesat tanpa mengenal batas usia dan lapisan pada era *modern* saat ini. Mahaney et al., 2011, p. 33 dalam jurnal Camerling et al., 2020 mengatakan bahwa salah seorang pemimpin gereja yang bernama Craig Cabaniss mengungkapkan bawah “Media selalu dikelilingi kita dibuktikan ketika kita berada di rumah, di supermarket, di mall, di gereja, bahkan di sekolah. Media menjadi atmosfer kedua bagi kita yang tidak bisa kita lepas.”. Hal ini mengindikasikan bahwa media menjadi peran cukup penting di dalam kehidupan masyarakat pada era ini.

Transformasi dalam bidang ekonomi, pendidikan, industri, teknologi informasi, dan lainnya ini menjadi hal yang sangat lumrah bagi dunia. Sebelum ada nya media digital tau media massa (generasi ketiga), media cetak (*printed media*) berupa koran, majalah, *tabloid*, maupun buku dan media *eletronik* berupa televisi, radio, dan video

merupakan media yang populer digunakan dimasyarakat. Media digital berupa data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang berkembang dimasyarakat saat ini merupakan media yang dapat diakses dalam laptop maupun handphone yang tersimpan dalam format digital dan tersebar luas melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, sistem gelombang *micro*, dan satelit. Jadi setiap orang yang dikatakan sebagai pengguna media digital apabila menggunakan ponsel, laptop, *computer*, maupun tablet, membuka system, serta aplikasi berbasis web.

Penggunaan media massa internet di Indonesia saat ini telah mencapai 281.603,8 ribu jiwa pada pertengahan tahun 2024 berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik. Menurut Kementerian komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) pada Rabu, 31 Januari 2024 dalam Siaran Pers No. 80/HM/KOMINFO/01/2024 berdasarkan hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, presentase penggunaan media digital di Indonesia telah mencapai sebesar 79,5% atau 221.563.579 jiwa penduduk yang terkoneksi dari total populasi Indonesia sebesar 278,6 juta jiwa. Laporan ini merupakan catatan data penggunaan internet yang menjadi pola perilaku digital masyarakat Indonesia.

Media digital memiliki dua dampak bagi penggunanya, yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif yang dirasakan bagi pengguna media digital ini adalah mudah mengakses berbagai informasi yang ingin didapatkan, seperti kesehatan, kepentingan politik, sosial, ekonomi, pendidikan, keagamaan, perbankan, dan lainnya yang sudah menggunakan sistem yang terintegrasi “smart”. Seluruh media yang tersedia saat ini membuat setiap orang dipermudah dalam melakukan interaksi sosial, mengakses dan membagikan informasi, membangun kreatifitas, bertransaksi, memperoleh hiburan, dan kegiatan gereja. Pada saat pandemi Covid-19 memberikan dampak bagi setiap orang untuk melakukan ibadah, pelayanan, pengajaran secara normal, maka media ini merupakan sebuah jawaban terbaik untuk menjadi wadah fasilitas yang berkesinambungan dan modernisasi setiap gereja untuk terus beribadah dan pelayanan.

Akibat nya membuat setiap gereja dan warga jemaat untuk belajar dan terbiasa dalam menggunakan media digital ini, hal yang tidak biasa ini membuat semua masyarakat dipaksakan terbiasa dalam menggunakan media digital sebagai wadah ibadah dan pelayanan. Oleh sebab itu, teknologi media massa menjadi fasilitas dan juga sebuah tantangan besar bagi setiap gereja dan warga jemaat. Teknologi yang dipelajari setiap warga jemaat atau gereja dapat memberikan komunikasi menjadi lebih mudah, sehingga

pemuridan dan komunitas yang ada di gereja menjadi terus berjalan dan berkembang mudah di jangkau dan di akses bagi setiap jemaat (Rerung, A., 2020).

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu dilakukan melalui penelitian *library research* (studi kepustakaan). Studi kepustakaan di peroleh melalui buku, jurnal, artikel online, berita, jenis-jenis media data statistik penggunaan media digital di Indonesia, update status media sosial, dan berbagai rekaman, dan video khotbah dan kesaksian. Penulis melengkapi seluruh media sebagai sebuah literatur yang dapat memberikan *awarness* dan *optimisme* kemajuan media di dunia dan gereja sebagai sebuah peluang bukan ancaman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media dalam bahasa Latin merupakan bentuk jamak kata medium atau alat saran dan saluran komunikasi. Media secara harfiah memiliki arti perantara antara *a source* (sumber pesan) dengan *a receiver* (penerima pesan). Jika disederhanakan, media bisa disebut sebagai istilah dari alat komunikasi yang digunakan selama ini. Media terdiri dari beberapa jenis, yaitu media cetak (koran, majalah, tabloid, dan lainnya), media online atau dalam jaringan (elektronik dan internet) dan, media *audio visual* (televisi dan radio).

Media sangat membantu pengguna dalam keperluan aktivitas untuk mempermudah bagi siapa saja yang memakai dan memanfaatkannya. Media digital merupakan sebutan umum yang juga disebut sebagai media online yang memiliki arti tersaji berupa online di internet berbasis telekomunikasi dan multimedia. Media digital dalam pengertian terbagi menjadi 2 yaitu, secara umum dan khusus. Secara umum menjelaskan bahwa internet dapat mengakses segala jenis atau format yang digunakan berupa teks, suara, foto, dan video sebagai sarana komunikasi online secara umum berupa media sosial email, WhatsApp, website, *mailing list (milis)*, dan blog. Sebaliknya, media khusus merupakan media komunikasi dalam bidang keilmuan yang memiliki karakteristik komunikasi masa berberupa publisitas dan periodisitas.

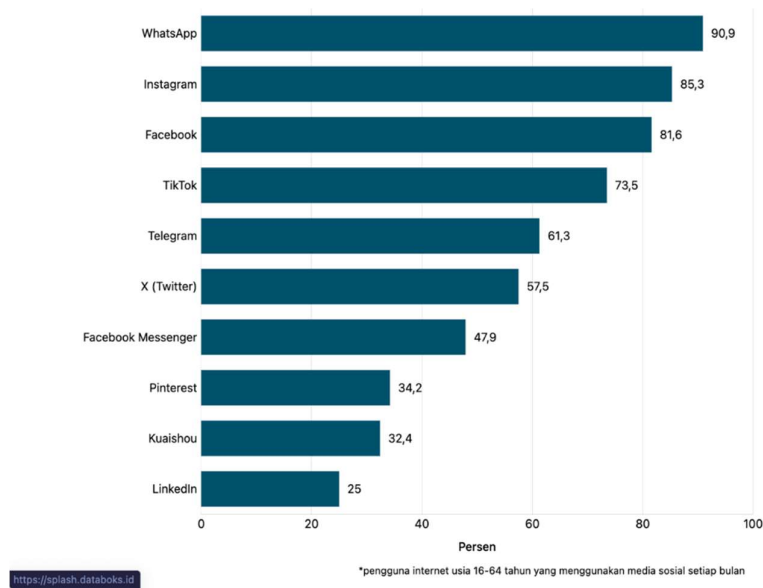
Media digital baru ini menggunakan telepon genggam dan komputer menjadi wadah yang efisien dan efektif, sehingga komunikasi tidak terhalang oleh ruang dan waktu. Contoh memanfaatkan media digital dalam kehidupan dapat dilihat dari masyarakat dalam berkomunikasi jarak jauh dengan perantara internet, komunikasi yang

terjalin dua arah ini menyediakan sarana *call*, *chatting*, dan *video call*. Selain memiliki manfaat dan dampak yang sangat baik, media digital juga memiliki dampak yang tidak baik berupa *anti social*. Contoh nyata adalah informasi yang diberikan melalui televisi atau media sosial lainnya, namun kurangnya interaksi atau relasi yang berdampak kepada kemampuan seseorang dalam berteman menurun. *Konsumtivisme* menjadi sebuah gaya hidup yang menciptakan seseorang tidak mau berusaha dan menginginkan semua hal secara instant karena kebiasaan hidup secara bebas dan tidak teratur, *konsumtivisme* ini berupa tindakan pemborosan dengan membeli apa yang bukan kebutuhan. Media sosial juga menjadi alat kejahatan dilihat dari penipuan belanja online, judi online, undian-undian berhadiah palsu, berita *hoax*, pembajakan, serta penipuan. Media sosial ini membuat setiap masyarakat menjadi kecanduan yang berakibat lupa dalam menjalankan ibadah, bekerja, dan prestasi belajar yang menurun, karena main *game*, kurang tidur, susah untuk fokus, tidak bisa mengatur waktu, main *gadget*, dan lainnya. Sehingga dengan adanya media dan teknologi sekarang ini membuat penggunaanya tidak bijak dan memuliakan Tuhan.

Data Statistik Penggunaan Media Sosial di Indonesia

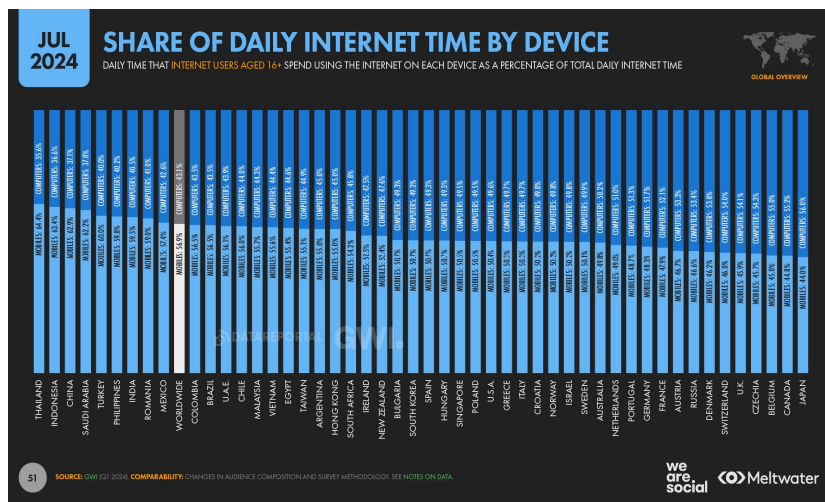
Berdasarkan beberapa jenis media yang digunakan dikalangan masyarakat saat ini, perna media cukup besar di semua kalangan usia. Menurut Laporan “Indeks Of the number of Smartphone Handsets Using Each Platform” per Juli 2024, pengguna internet di Indonesia sehari-hari usia 16 tahun ke atas tercatat penggunaan komputer 36.6% dan mobiles 63%. Berdasarkan laporan berjudul “Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024” yang diterbitkan oleh Radio Republik Indonesia pada tanggal 29 Mei 2024, dari total penduduk Indonesia 281,6 juta jiwa, pengguna aktif media sosialnya mencapai 181 juta jiwa dengan penetrasi 64,3% dari populasi.

Aplikasi WhatsApp (90.9%), Instagram (85,3%), Facebook (81,6%), dan TikTok (73,5%) masih menjadi aplikasi yang populer dan paling banyak diunduh oleh usia 16-64 tahun. Sementara dari segi umur penggunaanya, pengguna media sosial didominasi oleh usia 18 - 34 tahun (54,1%), dengan jenis kelamin perempuan (51,3%), sementara laki-laki (48,7%). Frekuensi penggunaan masyarakat Indonesia rata-rata menghabiskan 3 jam 14 menit per hari dan 81% mengaksesnya setiap hari. Aktivitas yang sering dilakukan pun beragam mulai dari berbagai foto atau video (81%), komunikasi (73%), hiburan (68%), belanja online (61%). Berikut ini beberapa data mengenai statistik penggunaan media sosial:



Sumber: Radio Republik Indonesia (2024)

Gambar 1. Presentase rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu untuk mengakses sosial media menggunakan mobiles dan komputer.



Gambar 2. Presentase media sosial yang paling aktif di akses oleh pengguna media sosial Indonesia per Januari 2024

Sumber: Indeks Of the number of Smartphone Handsets Using Each Platform (2024)

Berdasarkan data statistik diatas, dapat disimpulkan bahwa pelayanan di media sosial memiliki dampak dan tujuan yang cukup besar dalam bermisi. Data statistik di atas, menunjukkan bahwa rata-rata orang Indonesia menghabiskan cukup banyak waktu melalui berbagai platform untuk kegiatan sehari dalam mengakses berbagai media sosial.

Media Digital Dalam Pandangan Iman Kristen

Pandangan Alkitab tentang ilmu pengetahuan dijelaskan dalam Amsal pasal 8 ayat 12 yang berbunyi “Aku, Hikmat, tinggal bersama-sama dengan kecerdasan, dan aku mendapat pengetahuan dan kebijaksanaan” dan Amsal pasal 18 ayat 15 yang berbunyi “hati orang berbudi mendapat pengetahuan, dan telinganya mencari ilmu”, sehingga manusia dapat menciptakan teknologi yang bisa digunakan saat ini. Teknologi ini tidaklah dilarang Tuhan untuk diciptakan dan dikembangkan, namun perkembangan teknologi ini dapat menjadi salah satu motivasi yang salah dan membuat manusia jatuh ke dalam dosa. Hal ini dapat dilihat dalam Alkitab Perjanjian Lama melalui salah satu kisah dalam kitab Kejadian 11:1-9, Tuhan membuat perpecahan dan membinasakan kota Babel dan menaranya, karena motivasi dalam membangun menara Babel untuk mensejajarkan manusia dengan Tuhan yang tertulis dalam kitab Kejadian 11:4.

Manusia terlahir memiliki kecerdasan dalam kemampuan berpikir dan hikmat yang diberikan oleh Tuhan untuk menciptakan, menggunakan, dan mengembangkan keahliannya untuk memperlakukan Allah dan kebutuhan manusia, sehingga terciptalah teknologi. Iman kepada Tuhan Yesus menjadi bagi setiap umat Nya untuk menerima perkembangan dan menggunakan teknologi dengan dua cara, yaitu: pertama, Tuhan adalah sumber pengetahuan seperti yang tertulis dalam Alkitab “Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan.” (Amsal 1:7) yang artinya setiap orang harus bijaksana untuk melayani Tuhan dan berbuat baik kepada sesama. Teknologi yang berkembang saat ini tetap belum bisa membuktikan dan menemukan keberadaan Tuhan, artinya semua ciptaan yang diciptakan dari Tuhan memiliki batasan dan tidak sempurna. Kedua, setiap orang percaya harus mampu menguasai teknologi dan bukan dikuasai teknologi, seperti yang tertulis dalam Alkitab “Bagiku semuanya sah, tapi semuanya tidak ada gunanya. Semuanya boleh bagiku, tapi aku tidak akan membiarkan diriku diperbudak oleh apapun.” (1 Korintus 6:12).

Hal ini, manusia mempunyai hak untuk memperjuangkan kebaikan dan kesejahteraan kehidupan manusia dengan teknologi yang telah dihasilkan. Apabila teknologi yang telah dihasilkan digunakan untuk melawan perintah Tuhan, maka setiap manusia menjadi budak dosa dengan menjadikan teknologi sebagai kepercayaan atau men “Tuhan” kan. Tuhan sendiri yang memberikan kita kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai sarana memuliakan dan memberitakan kebaikan Tuhan, bukan untuk menghancurkan ciptaan dan umat-Nya.

Misi Gereja

Misi berasal dari teks Alkitab versi Latin *missio* (pengutusan) yang berasal dari kata kerja bahasa Yunani *apostello* atau mengutus (Sumarto, 2019). Panggilan Tuhan Yesus Kristus yang tertulis dalam Kitab Markus 16:15 dan Matius 28:19-20 kepada setiap orang yang percaya untuk memberitakan kabar baik tentang Yesus Kristus ke seluruh dunia merupakan misi gereja. Misi gereja memiliki beberapa aspek penting, sebagai berikut:

- a) Memberitakan Injil (menyampaikan kabar keselamatan yang hanya didapat dengan iman kepada Yesus Kristus).
- b) Memuridkan (mengajak orang untuk percaya lalu mendidik dan melatih untuk mengenal sang Juru Selamat).
- c) Melayani atau diaconia (terlibat dalam pelayanan, serta menunjukkan kasih Kristus dalam tindakan nyata, seperti menjenguk orang yang sedang sakit, menolong orang yang mengalami musibah, susah, dan membutuhkan).
- d) Membangun persekutuan atau koinonia (menciptakan sebuah lingkungan baru yang penuh kasih dan dipimpin oleh Roh Kudus untuk saling mendukung dan mendorong pertumbuhan spiritual).
- e) Menjadi saksi Kristus atau kerygmata (memberikan contoh kehidupan yang dipenuhi oleh Roh kudus dan memberitakan kesaksian yang nyata melalui pengalaman pribadi kepada dunia).

Misi gereja juga memiliki tujuan utama, yaitu:

- a) Mempermuliakan Allah ke seluruh dunia.
- b) Menjangkau dan menyelamatkan jiwa kepada keselamatan di dalam Yesus Kristus.
- c) Mengubah dunia dengan memberikan dan menjadi contoh yang positif berupa data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar didalam lingkungan masyarakat sekitar.

Tujuan dan Peluang Praktis Bermisi Melalui Media Digital

Alkitab mengatakan bahwa teknologi yang ada karena manusia menciptakan teknologi dan Tuhan sendiri sebagai arsitek yang berperan langsung dalam penciptaan teknologi tersebut. Artinya teknologi yang diciptakan manusia, tetap Tuhan yang memberikan pengetahuan dalam perkembangannya dan Tuhan memerintahkan manusia untuk menciptakan teknologi, termasuk media digital (Legi, H., 2020). Akibat adanya Covid-19 yang melanda seluruh dunia, membuat perkembangan media digital atau masa membuat tujuan dan peluang gereja saat ini menjadi teralisasi berupa ibadah online atau daring yang dapat dilakukan dirumah masing – masing ataupun dimana saja di seluruh

dunia yang dengan mudah di akses. Teknologi pendukung keberlangsungan acara ibadah menimbulkan pemberitaan injil tersebar diseluruh dunia, sehingga gereja dapat membuat tambahan sistem dengan membuat dukungan doa, ibadah harian, dan pembinaan rohani lainnya dengan membuat blog atau website yang mudah di akses. Halaman situs ini memberikan berbagai informasi, *outline* kotbah, artikel-artikel teologi, berita dan himbauan pada jemaatnya untuk berbagi kasih dan mendukung karya pelayanan gereja, bahan Pendalaman Alkitab (PA), dan sebagainya. Situs gereja bisa melengkapinya dengan membuat musik, video, powerpoint, program animasi, dan penyajian informasi lainnya untuk menjadi *forum* komunikasi iman yang lebih praktis dan komunikatif kepada setiap jemaatnya. Ibadah yang disiarkan secara *live* dapat di upload melalui web atau blog gereja dan menjadi dokumentasi gereja.

Secara tidak langsung teknologi digital yang terus berkembang ini mempermudah gereja dalam menyebarkan Firman Tuhan dalam bentuk konten-konten yang memberikan penguatan kepada jemaat, memberikan dukungan berupa doa dan konseling, melakukan penyebaran injil, memberikan informasi keselamatan kepada seluruh masyarakat, dan lainnya. Ibadah maupun perekaman kegiatan acara gereja ibadah tidak lagi menjadi hal yang mahal dan sulit, namun harus dikemas dan disajikan dengan baik, menarik, berkualitas unggul, dan berdasarkan Firman Tuhan. Situs yang telah dibuat oleh suatu gereja dapat menyajikan persoalan-persoalan keseharian yang terjadi ditengah kehidupan bermasyarakat dengan menampilkan kekuatan ajaran iman Kristen, berupa menampilkan kesaksian jemaat yang dapat memperkuat iman setiap orang yang percaya.

Bentuk Misi Melalui Media Digital

a) Kotbah *Live Streaming*

Live streaming menjadi salah satu *design* khusus yang dalam sebuah aplikasi media sosial berupa siaran langsung suatu acara, pertunjukan, atau kegiatan yang ditransmisikan secara faktual melalui internet yang digunakan oleh berbagai masyarakat. Fitur *live streaming* ini dapat ditemukan diberbagai *platform* media sosial, seperti Instagram, Facebook, Tiktok, dan Youtube. Fitur *live streaming* sekarang ini turut digunakan oleh gereja untuk memberikan wartaberita, renungan harian, bahkan siaran langsung selama ibadah berlangsung. Fitur *live streaming* memiliki dampak positif dan negatif bagi para penggunanya. Penggunaan *live streaming* untuk ibadah mempermudah setiap jemaat untuk beribadah dimanapun dan kapanpun tidak harus pergi ke gereja, tetapi memberikan dampak kepada jemaat

berupa malas untuk datang beribadah ke gereja dengan alasan sudah beribadah secara *online* di rumah.

Kotbah secara *live streaming* membuat pengkotbah dengan mengetahui sasaran kepada siapa Firman Tuhan disampaikan. Melalui kotbah secara *live streaming* mempermudah setiap orang memberitakan Injil tanpa batas ruang dan waktu, namun hanya terkendala jaringan *signal* internet dan listrik yang digunakan saat kotbah berlangsung (Reformed Exodus Community, 2015).

b) Video Rekaman dan Kata – Kata atau *Quotes* Kotbah

Video rekaman kotbah menjadi salah satu substitusi pemberitaan Firman Tuhan secara tidak langsung, sehingga ketika seorang pendeta atau gembala berhalangan hadir karena sakit atau lainnya dapat diputar di tempat ibadah berlangsung. Bentuk pelayanan seperti ini sudah banyak dimanfaatkan oleh berbagai gereja karismatik yang mempunyai banyak cabang gereja dan jam ibadah.

Platform media digital saat ini seperti Instagram, Tiktok, Facebook, Youtube, dan lainnya banyak digunakan dari berbagai kalangan usia. *Upload* video rekaman, kata – kata petikan kotbah, bahkan *quotes* yang disampaikan oleh pendeta saat kotbah sebagai sebuah bentuk substitusi pelayanan untuk memberitakan kabar baik ke setiap orang percaya maupun belum percaya. Berbagai channel rohani yang menggunakan Youtube sebagai salah satu sarana untuk berbagi kebenaran Firman Tuhan seperti, Philip Mantofa, yesHEis, BLESSINGWORD Indonesia, JC Channel, dan lain sebagainya.

c) Video Rekaman dan Kata – Kata Kesaksian

Video rekaman maupun kata – kata kesaksian merupakan sebuah taktik yang mudah *booming* melalui media sosial. Berbagai platform yang digunakan untuk mengunggah berbagai video maupun kata kata berupa *quote* pengalaman hidup dengan Tuhan Yesus yang secara otentik dapat memberkati banyak orang. Kesaksian yang diberikan orang percaya sebagai bentuk untuk memperlakukan Allah dan mengabarkan kebenaran Firman Tuhan. Berbagai *channel* video kesaksian yang ada pada Youtube, yaitu Solusi TV, Daniel Mananta Network, Iman Pengharan, The Miracle of Life, dan lainnya. Dalam *channel – channel* tersebut, seorang percaya kepada Kristus menyampaikan kesaksian perubahan hidup ketika berjumpa dengan sang Juru Selamat. Hal ini sangat berguna untuk setiap orang percaya dalam mempercepat pesan pemberitaan Injil kepada masyarakat luas. Maka dari itu tugas

Amanat Agung untuk memberitakan Injil keseluruh dunia yang diberikan Tuhan kepada setiap kita orang percaya sudah terealisasi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Teknologi media digital yang terus berkembang dan digunakan dari berbagai kalangan usia dan setiap lapisan masyarakat, setiap orang percaya dan gereja Tuhan perlu mempunyai misi melalui media digital saat ini. Gereja sebagai salah satu perpanjangan tangan Tuhan dalam memberitakan dan menyatakan kasih-Nya kepada setiap manusia perlu menyediakan fasilitas yang baik dalam pelayanan untuk pertumbuhan iman setiap jemaat, kesinambungan, dan modernisasi pelayanan gereja dalam penggunaan teknologi. Misi melalui media digital harus bijaksana dalam memperoleh pertimbangan – pertimbangan yang etis untuk menjadi dasar kebenaran Alkitab yang dipimpin oleh Roh Kudus, sehingga setiap orang kita percaya tidak mudah jatuh dan terjerumus oleh hal – hal dunia yang membawa ke dalam dosa kesalahan menggunakan media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa gereja dan setiap orang percaya terus menjadi garam dan terang dunia berdasarkan pimpinan Roh Kudus sehingga nama Tuhan dimuliakan dan anggungkan diseluruh dunia. Berdasarkan keterbatasan – keterbatasan yang telah dijabarkan diatas, peneliti memiliki beberapa saran diberikan untuk pengembangan penelitian ini. Pertama, penelitian selanjutnya bisa meneliti teknologi media digital berupa aplikasi seperti tiktok atau youtube untuk menjadi contoh fakta nya yang akan dijelaskan. Kedua, dapat menggunakan sajian lain untuk menjadi contoh yang relevan dikemudian hari, seperti pengaruh media sosial untuk kebangkitan generasi muda.

5. DAFTAR REFERENSI

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Musyawarah Nasional XII APJII 2024*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Belo, Y. (2021). Tinjauan etika Kristen terhadap penggunaan media sosial. *LUXNOS: Jurnal Sekolah Tinggi Teologi Pelita Dunia*. <https://doi.org/10.47304/jl.v7i2.165>
- Camerling, Y., & Wijaya, H. (2019). Misi dan kebangkitan rohani: Implikasi misi Allah bagi gereja. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(1), 57–71.
- Camerling, Y., Lauled, M. C., Eunike, & Sarah Citra. (2020). Gereja bermisi melalui media digital di era revolusi industri 4.0. *Visio DEI: Jurnal Teologi Kristen*.
- DATEREPORTAL. (2024). *Digital around the world*.

- KOMINFO. (2024). Pengguna internet meningkat, Kominfo galang kolaborasi tingkatkan kualitas layanan. Siaran Pers no. 80/HM/KOMINFO/01/2024.
- Legi, H. (2020). *Moral karakter dan disiplin dalam pendidikan agama Kristen*. EDU Publisher.
- Ondang, R. J., & Kalangi, S. R. (2023). Pemanfaatan media digital dalam gerejawi. *Teleios: Jurnal Teologis dan Pendidikan Agama Kristen*. <https://doi.org/10.53674/teleios.v3i1.79>
- Panggabean, A. D. (2024). Ini data statistik penggunaan media sosial masyarakat Indonesia tahun 2024. *Radio Republik Indonesia*. <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Reformed Exodus Community. (2015). Khotbah streaming: Perlukah? Bolehkah?
- Rerung, A. (2020). Pemuridan kontekstual bagi pertumbuhan iman Kristen dalam perkembangan teknologi dan masa transisi. *ResearchGate*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/7t6uq>
- Simanjuntak, F., Widjaja, F. I., Simanjuntak, I. F., Hutagalung, S. M., & Togatorop, M. T. (2021). Menuju prinsip teologi keseimbangan digital: Refleksi gereja dalam transisi pandemi COVID-19. *Integritas: Jurnal Teologi*. <https://doi.org/10.47628/ijt.v3i2.70>
- Sugiono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sumarto, Y. (2019). Tinjauan teologis tentang ibadah bagi pelaksanaan misi Allah. *Jurnal Jaffray*. <https://doi.org/10.25278/jj71.v17i1.312>
- Widodo, Y. (2020). Media digital dan agama di masa pandemi. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/opini/332670/media-digital-dan-agama-di-masa-pandemi>