

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Perspektif Teologis Kristen

Hana Kharisia

Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega

Email; karisshana@gmail.com

Abstract

This research analyzes the influence of gadget use on students' academic performance from a Christian theological perspective. The research problem proposed in this study is how the patterns and intensity of gadget use among students currently? This research uses a descriptive qualitative method with a literature study approach that analyzes various relevant journals, theses, and theological sources. The results of this study indicate that the use of gadgets has positive impacts, such as easy access to information and learning communication, and can enhance the quality of learning if used wisely and purposefully. However, it can also have negative effects if used excessively and uncontrollably, such as reducing concentration, motivation, health, and academic performance. In the Christian theological perspective, the use of gadgets is a matter of faith responsibility that must be managed wisely to become a means of glorifying God's name and supporting academic and spiritual growth, rather than the opposite. Therefore, the proper and wise management of gadgets will serve as a means to support students' academic achievements, thus requiring the active role of parents and teachers in guiding and supervising their use in a disciplined and responsible manner.

Kata Kunci: Gadgets, Learning Achievement, Christian Theology, Digital.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa dengan tinjauan teologis Kristen. Rumusan masalah penelitian ini yang diajukan adalah bagaimana pola dan intensitas penggunaan gadget di kalangan siswa saat ini? Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka yang menganalisis berbagai jurnal, skripsi, dan sumber teologis yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif, seperti kemudahan akses informasi dan komunikasi pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran jika digunakan secara bijak dan terarah, namun juga berdampak negatif jika digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol, seperti menurunkan konsentrasi, motivasi, kesehatan, dan prestasi belajar. Dalam perspektif teologis Kristen, penggunaan gadget merupakan tanggung jawab iman yang harus dikelola secara bijaksana agar menjadi sarana memuliakan nama Tuhan dan mendukung pertumbuhan akademik serta rohani, bukan sebaliknya. Oleh karena itu, pengelolaan gadget secara tepat dan bijaksana akan menjadi sarana pendukung prestasi belajar siswa, sehingga diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam membimbing serta mengawasi penggunaannya secara disiplin dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: Gadget, Prestasi Belajar, Teologi Kristen, Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan yang sangat besar bagi umat manusia. Teknologi menjadi sarana utama yang mendukung berbagai aktivitas di berbagai sektor kehidupan serta memberikan kontribusi besar terhadap perubahan dalam struktur operasional maupun manajemen, baik dalam bidang pendidikan, transportasi, kesehatan, hingga dunia penelitian (Sudi Suryadi, 2019). Teknologi tidak hanya mempermudah manusia dalam berkomunikasi tetapi juga dapat mempercepat akses informasi dan meningkatkan kinerja. Teknologi telah menjadi pola hidup masyarakat, termasuk dalam cara belajar, bekerja, dan berinteraksi. Wujud nyata perkembangan teknologi digital adalah munculnya berbagai jenis gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop. Gadget tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi saja, tetapi juga telah berkembang menjadi perangkat multifungsi untuk mencari informasi, hiburan, hingga mendukung kegiatan akademik. Di era modern saat ini, gadget menjadi kebutuhan primer yang hampir dimiliki oleh seorang individu termasuk para siswa. Dalam kondisi ideal ini, gadget dapat memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai sumber belajar secara cepat dan fleksibel. Para pelajar dapat mencari berbagai referensi yang dibutuhkan melalui internet dan berbagai aplikasi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hal ini yang menjadikan gadget sebagai salah satu media penting dalam menunjang proses belajar di era digital.

Namun, meskipun gadget memiliki banyak fungsi yang positif, tetapi fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar tidak menggunakan gadget sesuai dengan fungsi idealnya. Permasalahan khusus yang sering muncul dalam dunia pendidikan saat ini adalah kecenderungan pelajar dalam menggunakan gadget untuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Gadget yang sebenarnya dapat menjadi sarana efektif untuk mengakses materi, mencari referensi, dan mendukung proses belajar, tetapi justru lebih sering menggunakan gadget untuk kepentingan non-akademik, seperti bermain game online, mengakses media sosial, menonton konten hiburan, dan lain sebagainya. Kebiasaan ini seringkali membuat pelajar menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar tanpa disadari. Akibatnya, waktu yang seharusnya dapat digunakan untuk kepentingan seperti belajar, mengerjakan tugas, atau membaca buku pengetahuan menjadi lebih berkurang. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi, menimbulkan rasa malas, bahkan membuat pelajar kecanduan sehingga sulit mengatur waktu secara efektif dan masih banyak

lagi dampak-dampak buruk yang muncul, seperti dapat menimbulkan kecenderungan dimana para pelajar lebih memilih aktivitas hiburan daripada menyelesaikan tugas sekolah. Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menimbulkan perubahan psikologis, seperti anak menjadi mudah marah, cenderung membangkang, menurunkan motivasi belajar, serta menirukan perilaku yang dilihat dari gadget (Gabriela Jenny and Mau Belinda, 2021). Selain itu, penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi, prestasi akademik, serta berdampak pada kesehatan fisik, mental dan sosial. Penggunaan gadget berlebihan juga dapat berpotensi mengganggu kesehatan mental, misalnya memicu kecemasan, menurunkan kepercayaan diri akibat perbandingan sosial, serta menyebabkan gangguan tidur yang berujung pada penurunan performa belajar. Dengan demikian, gadget memiliki peran ganda, di satu sisi, gadget merupakan sarana yang dapat membantu dan meningkatkan kualitas proses belajar dan di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol akan menjadi hambatan para pelajar dalam mencapai prestasi belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan gadget dalam dunia pendidikan. Istihara Safitri menemukan bahwa mayoritas siswa (57,14%) berada dalam kategori penggunaan gadget yang tinggi dan cenderung non-edukatif, dengan durasi pemakaian lebih dari 4 jam untuk aktivitas hiburan, seperti bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial, sehingga penggunaan gadget belum optimal dalam mendukung kegiatan pembelajaran (Safitri I, 2025). Penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif terhadap kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. Temuan ini mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi kondisi psikologis siswa serta menurunkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Ilham Kamaruddin et al, 2023). Selain itu, penelitian lain juga mengungkap bahwa penggunaan gadget secara berlebihan, khususnya pada malam hari, berpotensi mengacaukan pola tidur siswa. Kurangnya waktu istirahat yang memadai dapat berdampak pada menurunnya kinerja akademik siswa pada hari berikutnya (M Irsad Maulana KA, 2025). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek pendidikan dan psikologis secara umum, belum mengkaji secara integratif hubungan antara penggunaan gadget, prestasi belajar, dan perspektif teologis Kristen.

Dalam perspektif teologis, Gadget dapat memberikan dampak positif dengan menjadi

sarana untuk membangun pertumbuhan iman, media sosial menawarkan berbagai aplikasi dengan fitur-fitur canggih yang dapat memberikan dampak positif dalam mendukung berbagai aktivitas pemuda Kristen untuk berkomunikasi secara online (Filmon Gusti Tansi and Senan Berieng, 2023). Seperti mengikuti ibadah atau kebaktian secara live, membangun komunitas rohani digital, membuat konten positif, membuat grup doa online, dan lain sebagainya. Di dalam gadget terdapat juga aplikasi rohani yang dapat diakses yaitu aplikasi alkitab yang dapat mempermudah dalam membaca atau merenungkan firman Tuhan. Jadi melalui gadget, siswa dapat mengakses hal-hal rohani seperti renungan, khotbah, dan lain sebagainya yang dapat menumbuhkan kerohanian seseorang. Dalam Efesus 5:15-16 menasihatkan, *“Karena itu, perhatikanlah dengan saksama, bagaimana kamu hidup, janganlah seperti orang bebal, tetapi seperti orang arif, dan pergunkanlah waktu yang ada, karena hari-hari ini adalah jahat.”* Mengingatkan agar setiap orang hidup dengan bijaksana dalam menggunakan waktu, sebab hari-hari ini adalah jahat. Prinsip ini menuntun umat percaya untuk tidak menyia-nyaiakan waktu dengan hal yang tidak bermanfaat, termasuk penggunaan gadget yang seringkali mengundang distraksi. Demikian pula dalam 1 Korintus 10:31 menegaskan, *“Aku menjawab: Jika engkau makan atau jika engkau minum, atau jika engkau melakukan sesuatu yang lain, lakukanlah semuanya itu untuk kemuliaan Allah.”* Menyatakan bahwa apapun aktivitas yang dilakukan hendaknya dilakukan untuk memuliakan nama Tuhan. Dengan demikian, penggunaan gadget seharusnya diarahkan pada hal-hal yang membangun dan mendukung pertumbuhan iman juga memperluas wawasan. Pentingnya sikap bijak, disiplin, dan kesadaran iman pada setiap penggunaan teknologi, agar teknologi itu dapat dimanfaatkan sebagai alat yang mendukung kemuliaan Tuhan dan pertumbuhan rohani umat-Nya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan seorang pelajar SMA N 1 Boja dan mahasiswa STT KAO. Wawancara dilakukan dengan Faranisa, seorang siswi kelas 1 SMA. Berdasarkan wawancara tersebut, Faranisa menyampaikan bahwa ia menggunakan gadget lebih dari 5 jam setiap harinya. Gadget biasanya ia gunakan untuk belajar, bermain game, dan melihat media sosial. Meskipun demikian, ia mengakui bahwa penggunaan gadget terkadang membuatnya sulit untuk berkonsentrasi saat belajar atau mengerjakan tugas. Faranisa juga mengakui bahwa notifikasi dan game sering menggangukannya saat sedang fokus belajar. Gangguan tersebut bahkan membuatnya sering menunda dan melalaikan tugasnya.

Tetapi penggunaan gadget juga sangat membantunya dalam proses belajar, terutama untuk mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Menurut Faranisa, cara agar penggunaan gadget tetap bermanfaat adalah dengan membatasi waktu penggunaannya sehingga gadget menjadi alat bantu, bukan menjadi penghambat (Faranisa, komunikasi pribadi, 2025).

Adapun peneliti melakukan wawancara terhadap Grace Paulin, seorang mahasiswa STT KAO semester 5. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Grace menyampaikan bahwa ia menggunakan gadget setiap hari untuk berbagai keperluan, seperti untuk mencari informasi, mengerjakan tugas kuliah dan kebutuhan lainnya. Ia merasa bahwa hampir semua aktivitas memerlukan gadget. Grace mengakui bahwa terkadang penggunaan gadget dapat membuatnya sangat sulit untuk berkonsentrasi ketika sedang belajar, ia mengatakan bahwa notifikasi dan game sering menjadi gangguan saat belajar, namun menurutnya gangguan tersebut masih bisa untuk ditanggulangi. Meskipun demikian, Grace menegaskan bahwa gadget sangatlah membantu dalam proses belajarnya. Baginya, gadget menjadi sumber informasi yang memudahkannya dalam menyelesaikan berbagai tugas kuliah. Menurut Grace, cara terbaik untuk menanggulangi dampak buruk dari penggunaan gadget adalah dengan menggunakan gadget untuk hal-hal yang penting terlebih dahulu, mengatur waktu penggunaan agar tidak berlebihan, mematikan notifikasi yang mengganggu, memilih tontonan serta aplikasi yang bermanfaat, serta mengistirahatkan mata secara berkala. Dengan demikian, penggunaan gadget tetap menjadi alat bantu dan tidak menjadi hambatan dalam aktivitas belajar (Grace, komunikasi pribadi, 2025).

Kondisi ini menimbulkan pertanyaan penting: apakah penggunaan gadget benar-benar mampu meningkatkan prestasi belajar atau justru menjadi faktor yang menurunkannya? Di satu sisi, gadget memiliki manfaat yang baik untuk pelajar, namun di sisi lain penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar, penurunan prestasi belajar, dan berkurangnya pemahaman mendalam terhadap materi. Dengan demikian, masalah utama terletak pada bagaimana pelajar mengelola penggunaan gadget: apakah sebagai alat pendukung belajar yang produktif atau sekedar sarana untuk hiburan yang merugikan perkembangan akademiknya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan dua pertanyaan penelitian sebagai berikut. Pertama, bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa? Kedua, bagaimana pandangan teologis Kristen terhadap

penggunaan gadget dalam kehidupan pelajar Kristiani pada masa kini? Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Kedua, menjelaskan pandangan teologis Alkitabiah mengenai penggunaan gadget serta bagaimana pemanfaatannya dapat dilakukan secara bijaksana sesuai dengan nilai-nilai iman Kristen.

Fokus penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya menilai sejauh mana gadget dapat membantu atau menghambat pencapaian akademik, tetapi juga menganalisis aspek psikologis seperti motivasi belajar, konsentrasi, serta kesehatan mental pelajar dalam menghadapi distraksi teknologi. Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk menarik makna teologis dari penggunaan gadget yaitu bagaimana gadget dapat digunakan sesuai dengan nilai-nilai iman Kristen, sehingga setiap aktivitas belajar maupun penggunaan gadget tetap memuliakan Tuhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka sebagai metode utama, yang didukung oleh data wawancara sebagai pelengkap. Wawancara dalam penelitian ini bersifat pendukung dengan cakupan data primer yang terbatas. Metode kualitatif yaitu metode yang digunakan untuk menyusun uraian yang terstruktur, berdasarkan fakta, serta tepat dalam menggambarkan berbagai data, karakteristik, dan keterkaitan antar fenomena yang diteliti (Wiki Angga Wiksana, 2017). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi pustaka (*library research*) yaitu jenis penelitian yang menitikberatkan pada pengkajian, pemahaman, serta pengolahan berbagai sumber pustaka yang telah ada dalam suatu bidang atau topik tertentu untuk menelusuri perkembangan terbaru, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta merangkum temuan dan kecenderungan dalam bidang yang dikaji (Eka Wahyu et al, 2018). Wawancara juga dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris terkait penggunaan gadget di kalangan siswa. Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari literatur yang berkaitan dengan penggunaan gadget, prestasi belajar, serta perspektif teologis Kristen. Adapun langkah-langkah penelitian meliputi: (1) mengidentifikasi dan mengumpulkan

literatur yang relevan dengan topik penelitian; (2) melakukan klasifikasi dan seleksi sumber berdasarkan kredibilitas dan keterkaitan dengan fokus penelitian; (3) menganalisis isi data secara kualitatif untuk menemukan pola, tema, dan hubungan antar konsep; serta (4) menarik kesimpulan secara sistematis guna menjawab rumusan masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola dan Intensitas Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa

Jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh siswa saat ini adalah smartphone. Gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang mudah dibawa dan memiliki fungsi praktis untuk membantu berbagai aktivitas. Sebagai bagian dari perkembangan teknologi modern, gadget mempermudah pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari manusia (Nisrina Dianing, 2023). Selain smartphone, laptop juga menjadi media pembelajaran yang populer di kalangan mahasiswa karena sifatnya yang portabel dan fleksibel. Penggunaannya memudahkan akses informasi serta mendukung peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan efektivitas proses belajar (Rinto Alexandro et al, 2021). Sementara itu, ada tablet yang bisa menjadi pilihan alternatif karena layarnya cukup besar namun lebih ringan dari laptop, sehingga cocok untuk membaca e-book, mencatat, dan mengikuti pembelajaran interaktif. Secara keseluruhan, smartphone menjadi gadget paling dominan di kalangan siswa karena praktis dan multifungsi, sedangkan laptop, tablet, dan gadget pendukung lainnya berperan sebagai pelengkap kebutuhan belajar sesuai keperluannya. Intensitas penggunaan gadget di kalangan siswa pun sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian siswa telah memiliki gadget pribadi, dengan jenis perangkat yang paling banyak digunakan adalah handphone (smartphone), diikuti laptop. Penggunaan didominasi untuk hiburan dan komunikasi, seperti mengakses media sosial, mendengarkan musik, menonton video, serta bermain game, sementara aktivitas belajar relatif rendah. Intensitas penggunaan gadget oleh sebagian besar siswa berada pada rentang 2–4 jam per hari, menunjukkan bahwa gadget lebih banyak dimanfaatkan untuk non-akademik (Dindin Syahyudin, 2019). Sementara itu, penelitian Moh. Saifullah, mayoritas siswa menggunakan smartphone sebagai gadget utama, diikuti tablet dan laptop. Penggunaan didominasi untuk chatting dan media sosial, dengan durasi sebagian besar lebih dari 12 jam per hari. Gadget juga sering digunakan pada malam hari sebelum tidur, yang berpotensi mengganggu kualitas tidur

(Moh Saifullah, 2017). Berdasarkan kedua hasil penelitian yang telah dipaparkan, gadget telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, dengan penggunaan smartphone sebagai perangkat utama. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget oleh peserta didik lebih dominan bersifat rekreatif daripada edukatif, sehingga diperlukan pengawasan dan pengaturan waktu penggunaan gadget agar tidak berdampak buruk terhadap kesehatan dan prestasi belajar siswa.

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar dalam Perspektif Teori Behavioristik

Dalam perspektif teori pendidikan, perilaku penggunaan gadget pada siswa dapat dianalisis melalui pendekatan teori Behavioristik (oleh B.F Skinner). Teori ini menekankan bahwa proses belajar merupakan hasil dari perubahan perilaku yang terjadi akibat dari adanya penguatan (reinforcement) terhadap stimulus tertentu (Akbar Nur, 2022). Terdapat hasil penelitian yang menyatakan bahwa kecanduan gadget pada siswa menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya kebiasaan yang tidak adaptif di lingkungan sekolah. Dalam hal ini, penerapan teknik behavior contract sebagai bentuk penerapan prinsip behaviorisme karena melibatkan pemberian konsekuensi positif maupun negatif untuk memodifikasi perilaku siswa dalam menggunakan gadget. Melalui kontrak perilaku, siswa dibimbing untuk berkomitmen dalam mengurangi intensitas penggunaan gadget, meningkatkan rasa tanggung jawab, dan mengembangkan kemampuan mengendalikan diri terhadap dorongan digital. Jadi dalam konteks Behavioristik, prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pemberian penguatan positif (reward) ketika siswa mampu membatasi diri dalam menggunakan gadget serta menunjukkan peningkatan yang baik pada fokus belajar siswa. Tetapi sebaliknya, jika penguatan negatif dapat diterapkan untuk menekan perilaku penggunaan gadget yang berlebihan. Dengan pendekatan ini, situasi belajar siswa akan lebih terarah, jadi perubahan perilaku tidak hanya ditumbuhkan dari dorongan dalam diri saja, tetapi juga diperkuat melalui rasa tanggung jawab eksternal berupa reward (Nadra Araudha dan Nefi Darmayanti, 2025). Dengan begitu, penerapan teori behavioristik dengan teknik behavior contract terbukti efektif dalam membantu siswa untuk membangun suatu kebiasaan belajar yang lebih disiplin serta mengurangi ketergantungan siswa terhadap gadget.

Penggunaan gadget memberikan dua sisi: positif dan negatif. Dari segi positif,

penggunaan gadget memberikan dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa jika dimanfaatkan dengan baik dan bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran. Gadget dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar jika digunakan secara terarah, terkontrol, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Materi pembelajaran yang menarik melalui gadget mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, mempermudah pemahaman, serta mendorong keaktifan siswa dalam belajar (Novalianti Nitti et al, 2025). Selain itu, penggunaan gadget memungkinkan siswa mengakses sumber belajar yang lebih luas dan beragam. Melalui internet, siswa dapat mencari informasi tambahan, menonton video pembelajaran, serta mengikuti kelas daring, sehingga membantu memperluas wawasan dan meningkatkan pemahaman materi (Budie Agung, 2024). Siswa dapat dengan mudah mencari berbagai referensi, artikel, jurnal, dan materi pendukung lain melalui internet. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih kaya dan bervariasi, serta membantu siswa untuk memahami pelajaran dari berbagai sudut pandang, bukan hanya dari buku paket atau penjelasan guru saja. Akses informasi yang luas ini juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta memperluas wawasan akademik mereka. Gadget juga memiliki peran penting dalam mendorong kemandirian dan kreativitas belajar siswa. Penggunaan gadget memungkinkan siswa untuk mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan secara mandiri tanpa harus selalu bergantung pada bantuan orang lain. Integrasi teknologi dalam penyampaian materi tidak hanya memudahkan pemahaman, tetapi juga efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis serta menumbuhkan kemandirian siswa dalam mengelola pembelajaran mereka (Sarah Lillahata et al) . Siswa dapat menggunakan berbagai platform pembelajaran daring, aplikasi edukasi, serta media interaktif yang membantu mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Hal ini tentu berdampak positif terhadap prestasi belajar karena siswa lebih aktif, tidak pasif menunggu materi, dan lebih bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Lebih jauh lagi, gadget juga mempermudah penyelesaian tugas akademik. Siswa dapat menggunakan gadget untuk mengakses materi pembelajaran, mengikuti perkuliahan daring, mengerjakan serta mengumpulkan tugas, dan berkomunikasi dengan dosen maupun teman. Hal ini memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam proses belajar, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas ruang dan waktu (Muhammad Adrian and Putra Dewa). Dengan berbagai fitur yang tersedia, sehingga siswa

dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, efisien, dan terstruktur. Guru dapat memberikan arahan, membagikan materi, atau melakukan evaluasi pembelajaran melalui platform digital, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lebih efektif, bahkan di luar jam pelajaran. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas waktu dan tempat dalam belajar. Dengan bantuan gadget, siswa tidak terbatas pada ruang kelas atau jam sekolah. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga waktu belajar menjadi lebih produktif. Fleksibilitas ini sangat membantu siswa yang membutuhkan waktu lebih untuk memahami materi pelajaran (Nova Rahmadani, 2023). Dengan berbagai manfaat tersebut, dapat disimpulkan bahwa gadget berpotensi menjadi alat bantu pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Namun, pemanfaatannya harus dilakukan dengan pengawasan, pengaturan waktu, dan tujuan jelas, agar tidak berubah menjadi distraksi yang justru mengganggu proses belajar. Jika digunakan dengan bijak, gadget bukan hanya sarana hiburan, melainkan juga instrumen penting untuk mendukung keberhasilan belajar.

Adapun gadget memberikan beberapa dampak negatif bagi siswa, berikut dampak-dampak negatif bagi perilaku siswa diantaranya: siswa akan mengalami ketergantungan terhadap gadget, siswa yang terlalu sering menggunakan dan bergantung pada gadget akan sulit untuk melepaskannya, menurunnya kemampuan bersosialisasi karena siswa lebih memilih untuk menggunakan gadget daripada berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar, gangguan kesehatan fisik seperti iritasi mata, postur tubuh buruk, malas bergerak yang menjadikan imunitas tubuh jadi menurun, paparan konten negatif seperti konten kekerasan atau pornografi dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku siswa, ketidakstabilan emosi seperti mudah marah atau gelisah saat gadget diambil untuk dibatasi dalam penggunaannya, dan menurunnya motivasi dan konsentrasi belajar karena waktu mereka tersita untuk bermain game atau bermain sosmed sehingga fokus prestasi belajar menjadi semakin menurun (Yona Wahyuningsih et al, 2021). Penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat berdampak bagi kesehatan mental dan motivasi belajar siswa, yang menyebabkan siswa mengalami gangguan pola tidur, mengurangi kualitas tidur, dan menjadikan tubuh mereka tidak bugar saat bangun tidur, hal itu mempengaruhi motivasi belajar siswa di sekolah karena merasa kelelahan dan tidak bugar untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa menjadi sulit untuk berkonsentrasi, penggunaan gadget berlebihan juga dapat meningkatkan risiko stres,

kecemasan, dan depresi pada siswa yang disebabkan dari tekanan-tekanan yang berasal dari gadget (Ilham Kamaruddin et al, 2023). Jadi penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai macam dampak negatif dari aspek sosial, fisik, emosional, dan akademik. Oleh sebab itu, peran orang tua sangatlah dibutuhkan dalam memberikan arahan dan bimbingan agar siswa dapat menggunakan gadget secara baik dan bijak.

Penggunaan Gadget dalam Perspektif Teologis Kristen serta Peran Keluarga dan Guru PAK

Dalam perspektif iman Kristen, pemanfaatan teknologi merupakan bagian dari perintah Allah dalam Kejadian 1:28, berbunyi "Allah memberkati mereka, lalu Allah berfirman kepada mereka: "Beranakcuculah dan bertambah banyak; penuhilah bumi dan taklukkanlah itu, berkuasalah atas ikan-ikan di laut dan burung-burung di udara dan atas segala binatang yang merayap di bumi. " Yang berarti, manusia dipanggil Allah untuk dapat mengelola dan memanfaatkan ciptaan Allah dengan bijak, termasuk teknologi (Hendrik Legi et al, 2025). Media sosial dan teknologi digital yang ada di dalam gadget menawarkan berbagai aplikasi dengan fitur-fitur canggih yang dapat memberikan dampak positif dalam mendukung berbagai aktivitas pemuda Kristen, termasuk untuk membangun komunitas rohani digital, mengakses ibadah secara daring, dan menyebarkan pesan Injil (Tansi dan Beriang, 2023). Siswa hendaknya dapat menggunakan gadget bukan hanya untuk kesenangan pribadi saja tetapi juga menjadi sarana dalam belajar dan melayani Tuhan. Firman Tuhan dalam Efesus 5:15-16 mengajarkan dan menasihati manusia agar dapat hidup dengan penuh hikmat dan kebijaksanaan, dengan mengelola dan memanfaatkan waktu yang ada. Penggunaan gadget yang bijak merupakan cerminan dari sebuah tanggung jawab manusia terhadap waktu dan tujuan hidup (Yunus Hutagalung et al, 2025). Adapun Kolose 3:23 juga mengingatkan umat Tuhan bahwa segala sesuatu, khususnya dalam belajar, harus dilakukan dengan sepenuh hati seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia (Ricardo Pandapotan, 2024). Maka dari itu, siswa yang khususnya beragama kristiani dipanggil untuk dapat menggunakan gadget dengan disiplin dan dengan motivasi yang benar, bukan untuk kesenangan pribadi atau untuk mengikuti trend dunia (fomo), tetapi yang paling utama adalah untuk memuliakan Allah melalui pembelajaran yang tekun dan bermanfaat, dapat juga menyebarkan kebesaran Tuhan melalui sosial media dan lain sebagainya yang tersedia di dalam gadget. Adapun penelitian yang menegaskan bahwa gadget berpotensi menjadi hambatan pertumbuhan kerohanian remaja Kristen apabila digunakan

tanpa kendali, namun sebaliknya dapat menjadi sarana yang memperkaya kehidupan rohani apabila digunakan dengan bijak dan diarahkan sesuai dengan nilai-nilai iman (Halawa, 2023). Siswa belajar dengan sungguh-sungguh dan menggunakan teknologi dengan bijak merupakan bagian dari sebuah tanggung jawab spiritual untuk memuliakan Allah. Prestasi belajar yang baik bukan semata-mata sebagai hasil kecerdasan saja, tetapi juga merupakan buah dari disiplin, hikmat, dan pengelolaan waktu yang sesuai dengan kehendak Tuhan.

Dalam hal ini, peran keluarga sangatlah penting, terutama orang tua anak. Orang tua dipandang sebagai pihak utama yang bertanggung jawab dalam membimbing, membina, dan mengarahkan anak dalam menggunakan gadget secara benar dan beretika Kristen (Hendrikson Febri, 2024). Orang tua juga memiliki mandat atau perintah dari Allah sebagai pendidik pertama dan utama. Dalam Ulangan 6:6-9, menyatakan bahwa “Apa yang kuperintahkan kepadamu pada hari ini haruslah engkau perhatikan, haruslah engkau mengajarkannya berulang-ulang kepada anak-anakmu dan membicarakannya apabila engkau duduk di rumahmu, apabila engkau sedang dalam perjalanan, apabila engkau berbaring dan apabila engkau bangun. Haruslah juga engkau mengikatkannya sebagai tanda pada tanganmu dan haruslah itu menjadi lambang di dahimu, dan haruslah engkau menuliskannya pada tiang pintu rumahmu dan pada pintu gerbangmu.” Yang berarti pengawasan terhadap penggunaan teknologi juga termasuk bagian dari tugas mendidik anak secara rohani dan moral. Keluarga harus memberikan teladan dalam pemanfaatan penggunaan gadget secara positif, menerapkan juga batasan waktu dan aturan yang jelas mengenai waktu kapan anak dapat menggunakan gadget dan tidak boleh menggunakan gadget, membangun komunikasi yang baik dan terbuka kepada anak agar mereka merasa nyaman, mengajarkan nilai-nilai iman dan tanggung jawab di mana segala sesuatu termasuk teknologi harus digunakan dengan sebaik-baiknya untuk hormat dan kemuliaan Tuhan, serta orang tua harus mengawasi konten dan aktivitas anak di dunia digital sebagai bentuk perlindungan dan bimbingan bagi anak-anak agar tidak mudah terjerumus pada hal-hal yang tidak membangun iman dan mendukakan hati Tuhan (Hendrik Legi et al, 2025).

Dalam hal ini, guru PAK juga dapat mengambil peran dalam menghadapi pengaruh penggunaan gadget yang bertentangan dengan nilai-nilai kristiani. Guru PAK berperan sebagai teladan dalam setiap aspek kehidupan, baik di dunia nyata maupun di ruang digital, yang

memengaruhi sikap peserta didik melalui perilaku yang mereka amati dan tiru (Yonatan Alex, 2021). Guru Pendidikan Agama Kristen memiliki peran strategis dalam membentuk moral dan karakter peserta didik di tengah derasnya pengaruh gadget, sehingga guru PAK dituntut untuk mampu memberikan bimbingan yang tidak hanya bersifat akademis tetapi juga rohaniah (Hia, 2023). Guru PAK dapat membimbing siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak dengan menekankan pembentukan karakter religius, melalui penanaman kejujuran, pengajaran etika digital, penguatan spiritual (doa dan Firman Tuhan), serta menumbuhkan sikap takut akan Tuhan agar mampu mengontrol diri dan menjauhi konten negatif (Yaaman Gulo, 2024). Guru PAK juga dapat memanfaatkan teknologi secara interaktif dan kreatif untuk melibatkan siswa, menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman, serta menanamkan nilai-nilai kekristenan dan memperkuat iman di era digital (Anarasian A, 2024). Jadi, guru Kristen tidak hanya mengajar akademik tetapi juga membimbing siswa untuk menerapkan nilai Alkitabiah dalam kehidupan, termasuk penggunaan teknologi. Dengan dasar etika Alkitabiah, teknologi digunakan secara bertanggung jawab untuk memuliakan nama Tuhan dan membentuk sikap serta perilaku digital yang positif sesuai iman Kristen (Greys July et al, 2025). Sejalan dengan itu, Jurnal AMBASSADORS (2025) menekankan bahwa pendidikan Kristiani dalam keluarga dan lingkungan sekolah perlu merespons secara kritis dan konstruktif terhadap pengaruh algoritma media digital dalam membentuk karakter dan iman peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memang memiliki beberapa pengaruh, baik pengaruh positif maupun pengaruh yang baik terhadap prestasi siswa. Jika gadget digunakan secara proposional dan diarahkan dengan prinsip memperkuat perilaku positif siswa, gadget akan memberikan dampak dan pengaruh yang baik serta dapat menjadi sarana pembelajaran yang sangat efektif. Tetapi, jika penggunaan gadget menjadi tidak terkendali dan tidak terarah maka akan menjadi penghambat konsentrasi dan mengurangi motivasi belajar siswa. Dalam perspektif iman kekristenan, manusia dipanggil untuk dapat mengelola teknologi secara bijaksana sebagai bentuk ketaatan terhadap mandat Allah, sehingga prestasi belajar siswa dapat menjadi salah satu wujud nyata dari ibadah dan tanggung jawab.

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital membawa pengaruh besar bagi pendidikan, melalui kehadiran berbagai gadget yang mempermudah akses informasi dan meningkatkan efektivitas belajar siswa. Namun, gadget memiliki dua sisi; dapat membantu proses pembelajaran, tetapi juga dapat menurunkan konsentrasi dan motivasi jika digunakan berlebihan seperti untuk hiburan. Secara akademik, penggunaan gadget yang terarah membuat siswa lebih mandiri dan kreatif, tetapi penyalahgunaannya dapat menjadi distraksi yang menurunkan prestasi. Menurut teori behavioristik, pembentukan perilaku penggunaan gadget yang baik dapat dilakukan dengan melalui penguatan positif dan negatif, sehingga siswa dapat belajar disiplin dan bertanggung jawab. Dalam iman Kristen, teknologi merupakan anugerah Tuhan yang harus digunakan untuk kemuliaan nama Tuhan, bukan sekadar hiburan saja. Siswa dipanggil menggunakan gadget untuk belajar, pelayanan, dan menebarkan kasih Kristus. Keluarga, guru, dan gereja memiliki peran sentral dalam membimbing anak agar dapat menggunakan gadget secara bijak melalui keteladanan, aturan penggunaan yang jelas, serta pembinaan nilai iman dan etika digital. Kolaborasi ini membantu siswa dalam memanfaatkan gadget secara positif dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Abstrak Penelitian Ini Bertujuan Untuk Memetakan Topik Penelitian Seputar Akad Sharf Pada Inklusi Keuangan Syariah Dengan Pendekatan Kualitatif, Yang Bersifat Studi Pustaka (," 2018, 2–3.
- Adrian, Muhammad, and Putra Dewa. "TERHADAP KEHIDUPAN MAHASISWA," n.d.
- Agung, Budie. *Pemanfaatan Smartphone Dalam Pendidikan*. Edited by Guepedia. Guepedia The First On-Publisher in Indonesia, 2024.
- Alexandro, Rinto, Nurwetty Miduk, and Arta Situmorang. "Dampak Pemanfaatan Laptop Sebagai Media Pendukung Belajar Terhadap Prestasi Mahasiswa" 5 (2021): 511.
- Arifianto, Yonatan Alex. "PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM PENDIDIKAN ETIS-TEOLOGIS MENGATASI DEKADENSI MORAL DI TENGAH ERA DISRUPSI" 6 (2021): 45.
- Aziz, Akbar Nur. "Pembelajaran Online Dalam Perspektif Teori Behavioristik" 1, no. 20 (2022): 1285–98. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1055>.
- Fatieli Halawa. "Pengaruh Gadget Terhadap Pertumbuhan Kerohanian Remaja Kristen." *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat* 1, no. 3 (2023): 153. <https://doi.org/10.55606/sinarkasih.v1i3.182>.
- Febri, Hendrikson, and Amoli Ndraha. "Peran Orang Tua Dan Keluarga Dalam Menghadapi Tantangan Etika Remaja Kristen Di Era Teknologi Digital," no. 2 (2024): 31.
- Hia, Rejeki Deskristinawati. "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Pengaruh Gadget Bagi Perkembangan Moral Peserta Didik" 1, no. 1 (2023).
- Jenny, Gabriela, and Mau Belinda. "Sekolah Tinggi Teologi Excelsius Surabaya, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini" 5, no. 1 (2021): 99.
- July, Greys, Sonatha Giawa, and Yanuard Putro Dwikristanto. "Peran Guru Kristen Sebagai Pembimbing Siswa Terhadap Dekadensi Etika Digital [The Role of Christian Teachers as Student Guides Against the Decadence of Digital Ethics]," 2025, 96–97.
- Jurnal, Skenoo, Pendidikan Agama, and Yaaman Gulo. "Upaya Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa" 4, no. 2 (2024): 143–58.
- Ka, M Irsad Maulana. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Capaian Akademik : Studi Kasus Pada Peserta Didik MAN 1 OKU Timur Pengaruh Intensitas

- Penggunaan Gadget Terhadap Capaian Akademik : Studi," 2025, 4.
- Kamaruddin, Ilham, Ferdinand Salomo Leuwol, Rahman Pranovri Putra, Mia Aina, Mayadiana Suwarma, and Rosa Zulfikhar. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah" 06, no. 01 (2023): 313.
- Lillahata, Sarah, Devega Maria Karesina, Albert Alfons, Rina Pulung, Sarah Lillahata, Devega Maria Karesina, Albert Alfons, and Rina Pulung. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital" 3 (n.d.): 377–93.
- Nitti, Novalianti, Fadil Mas, and Rahyudi Dwiputra. "No Title" 10 (2025): 281.
- Nomor, Volume, and September Hal. "Jurnal Konseling Andi Matappa Efektivitas Konseling Kelompok Menggunakan Teknik Behavior Contract Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa The Effectiveness of Group Counseling Using Behavior Contract Techniques to Reduce Gadget Addiction Among Studen" 9, no. September (2025): 46–48.
- Pandapotan, Ricardo. "Real Kiddos : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Menjinakkan Kenakalan : Strategi Guru PAK Di Era Gadget" 2, no. 2 (2024): 120–32.
- Pendidikan, Pelajaran, Agama Islam, Siswa Kelas, Vii-a Smp, and Adzkie P Berandan. "JMI : JURNAL MILLIA ISLAMIA Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata" 3, no. 2 (2025): 300.
- Putri, Nisrina Dianing. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP AKHLAK MURID KEPADA GURU DI MA SYAFI'YAH NGORO JOMBANG," 2023, 9.
- RAHMADANI, NOVA. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Satria Pekanbaru" 183, no. 2 (2023): 153–64.
- Rapa, Anarasian A. "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" 2, no. 3 (2024): 230.
- Saifullah, Moh. "Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Pola Tidur Pada Anak Sekolah Di UPT SDN Gadingrejo II Pasuruan." *Perpustakaan Universitas Airlangga*, 2017, 48–52.
- Sekolah, Siswa, Ilham Kamaruddin, Ferdinand Salomo Leuwol, Rahman Pranovri Putra, and

- Mia Aina. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Dan Motivasi Belajar Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah," no. May (2023): 308.
- Suryadi, Sudi. "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan." *Jurnal Informatika* 3, no. 3 (2019): 9. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>.
- Syahyudin, Dindin. "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa." *Gunahumas* 2, no. 1 (2020): 279–280. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>.
- Tansi, Filmon Gusti, and Senan Berieng. "Minimnya Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Injil Oleh Pemuda Kristen Di Abad 21." *Jurnal Kala Nea* 4, no. 1 (2023): 47. <https://doi.org/10.61295/kalanea.v4i1.111>.
- Teologi, Jurnal, and Christian Education. "AMBASSADORS :ADimuridkan Oleh Algoritma, Digembalikan Oleh Media Sosial:Sebuah Refleksi Kritis Peran Pendidikan Kristiani Dalam Keluarga" 4, no. 1 (2025): 29–45.
- Tinggi, Sekolah, Teologi Kalvari, Yunus Hutagalung, and Serepina Yoshika Hasibuan. "Menelisik Etika Hamba Tuhan Di Ruang Digital : Tafsir Kontekstual Terhadap Efesus 5 : 15-16 Pendahuluan Semakin Hari , Dunia Digital Semakin Meresahkan Termasuk Dalam Kehidupan Para Hamba" 2025 (2025): 15–16.
- "Wawancara Dengan Faranisa Kelas 1 SMA (18 November 2025, Pukul 19.56)," n.d.
- "Wawancara Dengan Grace Paulin, Mahasiswa STT KAO (23 November 2025, Pukul 20.45)," n.d.
- Wiksana, Wiki Angga. "Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Hambatan Komunikasi Fotografer Dan Model Dalam Proses Pemotretan," 2017, 127.
- Yunita Andriyani¹, Muh. Husen Arifin², Yona Wahyuningsih³. "DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA GLOBALISASI" VI (2021).