SHIFT KEY
JURNAL TEOLOGI DAN PENGEMBANGAN PELAYANAN
E-ISSN: 2774-4469 | P-ISSN: 2089-3035
(https://jurnal.sttkao.ac.id/index.php/shiftkey)

OPEN ACCESS

VOLUME 16 NOMOR 1
JUNI 2026

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Anak Usia 6-12 Tahun di Kabupaten Bogor

Nomi Anjelina; Felicia Irawaty
(Sekolah Tinggi Teologi Tawangmangu, Indonesia: nomianjelina@gmail.com ; felicirea17@gmail.com)

ARTICLE INFO; Received - 26 September 2025; Revised - 9 May 2026; Accepted - 25 June 2026; Available online - 30 June 2026; **DOI:** https://doi.org/10.37465/shifkey.v16i1.543

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak positif dan negatif penggunaan gadget terhadap konsentrasi anak usia 6–12 tahun serta mengkaji peran orang tua dan guru Pendidikan Agama Kristen dalam mendampingi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi anak usia 6-12 tahun, orang tua, dan guru Pendidikan Agama Kristen di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bogor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* lebih dari 3 jam per hari berdampak pada menurunnya konsentrasi anak, yang ditandai dengan kesulitan fokus, mudah distraksi, kurang berinteraksi dengan sosial, kesehatan fisik, dan kurang tekun dalam menyelesaikan tugas. Meskipun demikian, *gadget* juga memberikan manfaat sebagai media pembelajaran apabila digunakan secara terarah. Peneliti berpendapat bahwa permasalahan utama bukan pada *gadget* itu sendiri, melainkan pada kurangnya pengawasan dan pembatasan penggunaan. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan spiritual dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi anak. Kebaruan penelitian ini adalah mengkaji fenomena penggunaan *gadget* dengan menyoroti peran guru Pendidikan Agama Kristen, sehingga memberikan sudut pandang baru dalam penelitian di era digital.

Kata kunci: *Gadget*, Konsentrasi Anak, Pendidikan Agama Kristen, Peran Orang tua, Peran Guru PAK

Abstract

This study aims to analyze the positive and negative impacts of gadget use on the concentration of children aged 6–12 years and to examine the role of parents and Christian Religious Education teachers in guiding children. This study employed a qualitative approach using a case study method. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The research participants included children aged 6–12 years, parents, and Christian Religious Education teachers at an elementary school in Bogor Regency. The findings indicate that gadget use for more than three hours per day reduces children's concentration, as evidenced by difficulty maintaining focus, being easily distracted, limited social interaction, impaired physical health, and reduced perseverance in completing tasks. Nevertheless, gadgets also provide benefits as learning media when used appropriately. The researchers argue that the main problem lies not in the gadgets themselves but in the lack of supervision and limitations on their use. This study emphasizes the importance of a spiritual approach in addressing the impact of gadget use on children's concentration. The novelty of this study lies in examining the phenomenon of gadget use by highlighting the role of Christian Religious Education teachers, thereby offering a new perspective on research in child education in the digital era.

Keywords: *Gadget Use, Children's Concentration, Christian Religious Education, Parental Role, The Role of Christian Religious Education Teachers.*

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan besar dalam hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan gadget yang semakin pesat menjadikannya bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadirannya memberikan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi, berkomunikasi, dan mendukung proses

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

pembelajaran, namun juga menimbulkan tantangan apabila digunakan tanpa pengawasan yang memadai. Secara umum *Gadget* adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang bersifat praktis, memiliki fungsi khusus serta dirancang guna mempermudah seseorang dalam berkomunikasi dimana pun dan kapanpun.[1] Hampir semua individu mulai dari anak-anak, orang dewasa sampai kepada orang tua kini memiliki *gadget*, diantarnya yaitu laptop, *smartphone*, ipad, ataupun *tablet* yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi berbagai aplikasi dan informasi.[2] Hal ini tentunya bukan hanya terjadi tanpa alasan namun karena daya tarik dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda karena perkembangan *gadget* pada saat ini memiliki banyak fitur menarik yang kadangkala membuat anak-anak cepat akrab dengan *gadget*. Kehadiran gadget telah memberikan fitur-fitur yang semakin canggih sehingga bukan sekadar alat komunikasi, melainkan sebagai sarana hiburan, belajar, informasi, dokumentasi, bahkan bisnis. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan *gadget* dari waktu ke waktu semakin pesat dan berdampak langsung terhadap pola hidup di semua kalangan. Penggunaan *Gadget* yang tepat dapat memberikan manfaat, seperti kemudahan akses informasi, dukungan dalam pembelajaran, dan pengembangan keterampilan digital. Namun, penggunaan *gadget* secara berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti gangguan konsentrasi, penurunan prestasi akademik, kurangnya interaksi sosial, gangguan emosi, hingga masalah kesehatan fisik seperti kelelahan mata. Dengan demikian dalam penggunaan gadget diperlukan perhatian khusus supaya tidak menimbulkan kerugian jangka panjang.[3] Pada awalnya penggunaan gadget lebih banyak dimanfaatkan oleh kalangan dewasa guna menunjang pekerjaan, namun kini telah meluas ke semua usia, termasuk anak-anak usia sekolah dasar 6-12 tahun.[4] Hasil observasi dan wawancara peneliti di Kabupaten Bogor menunjukkan bahwa anak-anak sulit terlepas dari *gadget.* Salah satu informan, Ibu R, menyampaikan bahwa anaknya menggunakan *gadget* 3-5 jam per hari. Walaupun *gadget* membantu dalam mengakses hiburan dan informasi, Ibu R merasa khawatir karena anak menunjukkan gejala penurunan prestasi akademik, kesulitan berkonsentrasi, serta ketidakstabilan emosi. Fenomena memperlihatkan adanya pergeseran pola penggunaan *gadget* yang perlu diteliti lebih dalam.[5]

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki hubungan erat dengan perkembangan kognitif dan perilaku anak. Dalam jurnal pendidikan dan psikologi juga

[1] Karyadi Rena Rita Pudyastuti, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, Ed. Miskadi Hidayat (Indonesia, 2023), 1.

[2] Syifa Layyinatus Joko Suliyanto, Setianingsih Sari Eka, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3 (2019): 528.

[3] Purwaningtyas Dwi Fifin Candra Galuh, Aprilia Hesti, Septiana Yesi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Psikologi* 4 (2023): 6.

[4] Nahdatul Gusmirawati Kustati Mrtin, Khairunisa, "Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar Di Pesisir," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* 2 (2023): 69.

[5] Wawancara Dengan Ibu R, Yang anaknya Mengalami Kecanduan Gedget Lebih Dari 2-3 Jam Sehari, Tanggal 11 April 2025.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

menunjukkan bahwa paparan konten digital berlebih dapat memicu overstimulusi yang menurunkan kemampuan perhatian anak usia 6-12 tahun, termasuk menyebabkan berespon negatif dan kesulitan menyelesaikan tugas.[6] Studi oleh Setianingsih, Ardani, Khayati menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan dapat memengaruhi perkembangan otak bagian depan yang berperan dalam mengatur perhatian, emosi, dan kemampuan berpikir jernih. Temuan-temuan ini menegaskan perlunya pendampingan yang tepat dalam penggunaan *gadget* bagi anak.[7] Terbukti pada saat anak menggunakan *gadget* hanya untuk kesenangannya saja, seperti bermain game, nonton video, dan sosial media lainnya. Bahkan kalau dilihat intensitas dalam penggunaan *gadget* anak, dapat melebihi batas wajar yakni sehari bisa 3 kali dengan durasi 1 jam bahkan lebih dalam sekali pemakaian. Dalam hal ini *gadget* sangat memengaruhi khususnya dalam perkembangan anak terutama dalam aspek konsentarsi, sosial, fisik, dan kognitif. Dari penelitian sebelumnya juga mengatakan bahwa *gadget* dapat memengaruhi perhatian dan konsentarsi pada anak.[8]

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Setianingsih, Ardani, dan Khayati, menemukan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan dapat memengaruhi fungsi otak depan yang berperan penting dalam mengatur perhatian, emosi, dan kemampuan berpikir jernih. Jurnal pendidikan dan psikologi lainnya juga menegaskan bahwa paparan konten digital berlebih dapat menyebabkan overstimulusi, sehingga anak mudah bosan, sulit fokus, dan mengalami gangguan perilaku. Perbedaan penelitian ini dengan studi-studi sebelumnya terletak pada pendekatan yang digunakan. Jika penelitian terdahulu lebih banyak membahas dari aspek psikologi, maka penelitian ini menawarkan perspektif baru melalui Pendidikan Agama Kristen. Artikel ini menekankan bahwa peran guru Pendidikan Agama Kristen bersama orang tua sangat penting dalam membimbing anak menggunakan *gadget* secara bijak, serta menanamkan nilai iman dan karakter Kristiani agar anak berkembang baik secara intelektual, spiritual, maupun sosial.[9] Dengan pendampingan yang sesuai akan membantu tumbuh kembang anak ke arah yang seharusnya. Oleh karena itu, penelitian ini secara khusus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap konsentrasi anak usia 6-12 tahun, karena konsentrasi merupakan faktor utama dalam keberhasilan proses belajar. Meskipun penggunaan *gadget* juga berdampak pada aspek sosial dan kesehatan, penelitian ini menitikberatkan pada kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran.

---

[6] Lestari Apik Citra Ikhrom, Zikrinawati Khairani, "Dampak Overstimulasi Konten Digital Terhadap Pemusatan Perhatian Anak," *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* 10 (2024): 198.

[7] Setianingsih Khayati Noor Firiana, Ardani Wahyuni Amila, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas" 16 (2018): 192–195.

[8] Magdalena Ina Salsa, Rahma Bila, Putri Anggraieni Nadila, Insyirah Aniq, "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6 - 12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang" 3 (2021): 173–174.

[9] Sugiarto Yayuk Hidayat Andyanto, "Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua," *Jendela Hukum* 9 (2022): 109.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus untuk menggali secara mendalam fenomena dampak penggunaan *gadget* terhadap perhatian anak usia 6-12 tahun. Studi kasus (*case study*) adalah sebuah eksplorasi dari "suatu sistem yang terkait" atau "suatu kasus atau beragam kasus" yang dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data yang mendalam serta melibatkan berbagai sumber informasi yang "kaya" dalam suatu konteks. Dengan kata lain, studi kasus merupakan penelitian dimana peneliti menggali suatu fenomena kasus tertentu dalam konteks dan periode tertentu serta mengumpulkan informasi secra terinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data selama periode tertentu.[10] Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Kota Bogor dengan populasi penelitian meliputi; anak usia 6-12 tahun, orang tua dari anak tersebut, tiga guru Pendidikan Agama Kristen. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara mendalam, observasi langsung, dan studi dokumentasi. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti melakukan analisis dengan cara reduksi data, memaparkan data, dan menarik simpulan.

C. PEMBAHASAN

1. Perkembangan Anak Usia 6-12 Tahun dan penggunaan Gadget pada anak

Anak merupakan generasi penerus bangsa dimana anak sedang berada dalam tahap penting dalam tumbuh kembangnya. Pada usia 6-12 tahun, anak memasuki masa sekolah dasar, di mana perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik mulai terbentuk secara lebih kompleks. Secara fisik motorik, anak mengalami pertumbuhan tubuh yang pesat, kekuatan otot meningkat, dan keterampilan motorik halus maupun kasar semakin terkoordinasi. Secara kognitif, anak mulai mampu berpikir logis pada hal-hal konkret, mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta keterampilan dalam memecahkan masalah sederhana. Dalam aspek sosial, anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebayanya, membangun kerja sama, serta mulai memahami aturan dan norma sosial. Dari segi emosional, anak mulai belajar mengendalikan perasaan, mengenali emosi diri dan orang lain, meskipun masih rentan mengalami ledakan emosi. Pada aspek moral, anak mulai mengenal konsep benar dan salah berdasarkan aturan serta pengaruh lingkungan keluarga dan sekolah. Dalam aspek bahasa, kemampuan berkomunikasi, mengekspresikan pendapat, dan memahami informasi semakin berkembang.[11]

Pada masa ini, anak berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, yaitu tahap dimana anak mulai mampu berpikir logis terhadap hal-hal nyata, namun masih mengalami kesulitan dalam

[10] Rusandi and Muhammad Rusli, "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 2, no. 1 (2021): 48–49.

[11] Ramadlani Shafa Afra Robandi Babang, "Kajian Psikologis Terhadap Realitas Perkembangan Peserta Didik," *Jurnal Comm-Edu* 8 (2025): 22–26.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

memahami konsep abstrak. Perhatian, konsentrasi, dan pengendalian diri mulai terbentuk, tetapi tetap rentan teralihkan oleh lingkungan sekitar. Oleh karena itu dalam perkembangan anak, orang tua perlu menyadari perannya sebagai orang tua yang menjaga dan membimbing dalam tumbuh kembang anak. Perkembangan teknologi saat ini memperlihatkan bahwa dengan adanya *gadget,* sangat memengaruhi semua kalangan baik itu orang dewasa, remaja, bahkan sampai kepada anak-anak, salah satunya di usia 6-12 tahun.[12] Selain itu, anak juga sedang mengembangkan aspek sosial, emosional, serta fisik yang memerlukan bimbingan dari orang tua dan guru. Dalam penggunaan teknologi berupa *gadget* sangat mudah menarik perhatian dan minat anak-anak. Adapun penggunaan *gadget* bukanlah sekadar alat yang digunakan untuk hiburan, akan tetapi *gadget* juga sebagai penunjang dalam pendidikan, banyak sekolah yang mulai menerapkan pembelajaran berbasis digital. Namun demikian, tidak sedikit orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak. Dengan berkembangnya teknologi menjadi salah satu faktor meningkatnya persentase anak dalam menggunakan *gadget.*[13]

Terjadi peningkatan penggunaan *gadget* di Indonesia, berdasarkan data statistik menunjukkan peningkatan signifikan bahwa Indonesia menempati peringkat keempat dalam penggunaan *gadget* secara global dengan tingkat penggunaan sebesar 69%, setelah Nigeria 81%, India 79%, dan Afrika Selatan 78%. Data ini menunjukkan semakin meluasnya penggunaan *gadget* sehingga diperlukan kajian lebih mendalam mengenai dampak *gadget* ini terhadap konsentrasi anak.[14] Penggunaan teknologi *gadget* saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Penggunaan *gadget* pada anak usia 6-12 telah menjadi fenomena yang semakin signifikan seiring dengan kemajuan teknologi dan aksesibilitas perangkat digital seperti *smartphone* dan *tablet*. Jumlah terbanyak pengguna *Gadget* yaitu anak-anak yang berumur sekitar 6-12 tahun. *Gadget* menjadi salah satu alasan utama mengapa perilaku manusia sedikit demi sedikit menjadi apatis.[15] Dalam psikologi perkembangan menunjukkan bahwa anak di usia ini belum memiliki jiwa yang stabil. Dalam artian belum bisa memilih mana yang baik dan mana yang buruk terbukti bahwa anak diusia tersebut belum bisa menyaring dengan baik apa yang diterima.[16] Oleh karena itu, tanpa pendampingan dan

[12] Magdalena Ina Rahma, Salsa Bila, Putri Anggraeni Nadila, Insyirah Aniq, "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6 - 12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2021): 168.

[13] Juwantara Agung Ridho, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika," *Urnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9 (2019): 32.

[14] Mediari Putu Luh Ni Subhaktiyasa, Gede Putu Resiyanth Ayu Komang Ni, "Interaksi Sosial Anak Di Era Digital Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Multidisiplin* 5 (2025): 12.

[15] Erminati Riri Sobri Muhamad, Zain Irawan Moh, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Mandiri Siswa Di Sdn Gugus 4 Kuripan," *Jurnalilmiahpendidikandasar,* 8 (2023): 4440–4441.

[16] Salsa, Rahma Bila, Putri Anggraieni Nadila, Insyirah Aniq, "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

pengawasan yang memadai dari orang tua maupun guru, anak cenderung mudah meniru perilaku, dan nilai-nilai dari lingkungan digital tanpa mempertimbangkan dampaknya.

2. Dampak Penggunaan Gadget

a. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Secara umum, gadget dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan kognitif, misalkan melalui aplikasi edukasi yang dirancang untuk merangsang daya pikir dan kreativitas anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan salah satu guru berinisial J yang mengatakan bahwa "gadget bisa membantu anak-anak belajar, karena sekarang banyak aplikasi belajar yang dipakai anak. Anak jadi lebih cepat tahu banyak hal". Namun, jika tidak diawasi dengan baik, penggunaan *gadget* berlebihan dapat menganggu interaksi sosial anak, mengurangi aktivitas fisik, dan bahkan menurunkan konsentarsi.[17] Sebab itu pemanfaatan gadget dalam belajar perlu disertai dengan pendampingan, pengawasan, dan pembatasan waktu penggunaan agar manfaatnya dapat dioptimalkan tanpa menghambat perkembangan sosial, fisik, dan konsentrasi anak.

Dampak positif akan lebih nyata apabila gadget digunakan secara tepat dan dalam pengawasan orang tua atau pendidik. Salah satu guru S menambahkan, "anak-anak kalau pakai gadget bisa belajar menulis angka, membaca, bahkan berhitung lewat aplikasi. Itu bagus untuk mendukung pembelajaran di sekolah". Oleh karena itu, penggunaan gadget memberikan kemudahan untuk anak-anak usia 6-12 tahun dalam mengakses berbagai informasi pembelajaran seperti menggunakan aplikasi belajar, dan mengembangkan ketrampilan digital selain dari pada itu dapat berkomunikasi jarak jauh.[18] Selain itu, ibu R juga menyampaikan bahwa "gadget membantu komunikasi, misalkan anak bisa video call dengan keluarga yang jauh. Jadi anak bisa tetap dekat dengan keluarganya." Gadget juga dinilai mampu membuat anak lebih mandiri, sebagaimana dikatakan oleh salah satu guru anak "kalau digunakan dengan benar, gadget membuat anak lebih mandiri, misalkan anak bisa mencari informasi sendiri di internet untuk tugas sekolah."[19]

Berkat perkembangan dari kemajuan teknologi manusia dapat menciptakan alat-alat serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatannya sehingga lebih efektif dan efisien. Dengan perkembangan teknologi disatu sisi merasa senang karena setiap orang dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah. Namun disisi lain memprihatinkan karena kemajuan teknologi berupa *gadget* ini dapat menimbulkan dampak negatif juga bagi generasi muda

---

Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6 - 12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang," 173–174.

[17] Peneliti Melakukan Wawancara Dengan Guru J, Pada Tanggal 4 Mei 2025

[18] Gusmirawati Kustati Mrtin, Khairunisa, "Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar Di Pesisir," 70.

[19] Peneliti Melakukan Wawancara Dengan Guru R, Pada Tanggal 10 Mei 2025.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

khususnya para siswa. Alat ini juga dapat membantu anak menjadi mandiri dan meningkatkan keterampilan motorik halus anak.[20] Jadi dampak penggunaan gadget terhadap anak sangat bergantung pada intensitas penggunaan, jenis konten yang diakses, serta kualitas pendampingan orang tua dan guru.

Menurut Handrianto dalam jurnalnya Marpaung, *Gadget* memberikan kemudahan dalam berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama. Sementara *gadget* memiliki banyak manfaat jika digunakan secara tepat. Dalam pendapatnya menegaskan bahwa orang tua boleh mengenalkan *gadget* kepada anak, namun tetap harus mempertimbangkan dampak positif dan negatifnya. Sejalan dengan hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa *gadget* bisa melatih kecerdasan, kebiasaan anak dalam hal tulisan, angka, dan gambar, serta membantu proses belajar. Selain itu, *gadget* meningkatkan kepercayaan diri, melatih anak menyelesaikan masalah, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas.[21] Marpaung menyatakan bahwa *gadget* memiliki banyak manfaat, tetapi harus di ingat dampak positif dan dampak negatifnya. Dampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas seperti menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.[22]

Berdasarkan hasil wawancara, terlihat bahwa penggunaan *gadget* memberi dampak yang positif dan signifikan bagi anak usia 6-12 tahun. Dampak tersebut meliputi perkembangan kognitif seperti membaca, berhitung, dan memecahkan masalah, kemudahan komunikasi jarak jauh, peningkatan rasa percaya diri, kemandirian dalam belajar, serta pengembangan kreativitas. Hal ini menegaskan bahwa *gadget* berpotensi besar dalam mendukung proses belajar anak apabila digunakan secara tepat dengan pengawasan yang baik dari orang tua maupun pendidik.

b. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Walaupun *gadget* mempunyai dampak positif yang besar khususnya dalam bidang pendidikan dan komunikasi, namun yang terjadi dilapangan penggunaan *gadget* pada anak-anak lebih banyak menimbulkan dampak negatif. Hasil wawancara ibu R melaporkan bahwa anak-anak lebih sering menghabiskan waktu di depan layar daripada bermain di luar ruangan atau berinteraksi dengan teman sebaya serta kurang melakukan kegiatan fisik. Sehingga yang terjadi adalah menghambat perkembangan motorik kasar dan keterampilan sosial pada anak.[23]

Bagi banyak anak, *gadget* telah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari. Intensitas penggunaan yang tinggi membuat anak terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital dalam waktu yang

[20] Gusmirawati Kustati Mrtin, Khairunisa, "Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar Di Pesisir," 73.
[21] Marpaung Junierissa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *Jurnal Kopasta* 5 (2018): 55–56.
[22] Ibid.
[23] Wawancara Dengan Ibu R, Yang Anaknya Mengalami Kecanduan Gedget Lebih Dari 2-3 Jam Sehari, Tanggal 11 April 2025.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

lama. Akibatnya, kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial dapat menurun, disertai kesulitan dalam mengelola waktu dan mengatur aktivitas sehari-hari secara seimbang. Selain itu adanya penggunaan *gadget* yang berlebihan anak rentan terkena paparan radiasi karena efek yang ditimbulkan ketika bermain *gadget* terlalu lama sehingga mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata dan dapat menganggu pola tidur pada anak-anak, terutama pada saat digunakan menjelang waktu tidur. Karena paparan cahaya dari layar *gadget* menyebabkan berkurangnya hormon melatonin yang diperlukan untuk tidur yang berkualitas, sehingga mengganggu pola tidur dan meningkatkan risiko masalah kesehatan pada mental. Sehingga terjadinya kehilangan fokus dan gangguan perhatian karena sering terpapar *gadget* cenderung untuk mudah teralihkan perhatiannya**.** Kesulitan untuk fokus pada tugas-tugas lain seperti belajar atau berinteraksi dengan orang tua, atau pun teman sebaya yang dapat memengaruhi kemampuan akademik sehingga menurunnya minat belajar karena lebih suka bermain *gadget*.[24] Nourwahida dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dikalangan anak sekolah dasar dapat memengaruhi konsentarsi anak saat belajar, anak menjadi malas dalam menulis dan membaca, dan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar.[25]

Pada realitanya banyak orang tua yang tidak memahami tentang bagaimana pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak. Selain itu orang tua tidak menyadari bahwa pola asuh yang diterapkan kepada anak setiap harinya dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak di kemudian hari. Ironisnya banyak orang tua yang sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak bermain dengan *gadget* yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan alasan supaya anak bisa berinteraksi dan duduk tenang. Orang tua senang ketika anak pandai dalam memainkan *gadget* sejak dini, tanpa mengetahui apa yang menjadi dampak negatif pada anak. Sehingga adanya pro dan kontra membiarkan anak khususnya usia dini 4-5 tahun menggunakan teknologi seperti *gadget* menjadi hal yang tak kunjung habis-habisnya. Oleh karena itu bagaimana pun juga anak harus tetap dalam pengawasan orang tua, mengawasi dalam hal waktu anak memegang *gadget*.[26] Selain membatasi durasi penggunaan, orang tua juga perlu memilih konten yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Pendampingan yang konsisten akan membantu anak memanfaatkan gadget secara positif sekaligus meminimalkan risiko.

3. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentarsi Anak usia 6-12 tahun

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat bahwa penggunaan gadget yang berlebihan memiliki pengaruh langsung terhadap kemampuan konsentrasi anak. Anak yang terbiasa dengan

[24] Candra Galuh, Aprilia Hesti, Septiana Yesi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar."

[25] Nourwahida, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Capaian Akademik: Studi Kasus Pada Peserta Didik MAN 1 OKU Timur" 1 (2019): 25.

[26] Suciati Enny, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Penurunan Konsentrasi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6 (2024): 24–27.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

stimulasi cepat dari *gadget* cenderung mengalami kesulitan untuk fokus dalam waktu yang lama pada kegiatan belajar. Menurut peneliti, kondisi ini terjadi karena anak lebih terbiasa menerima informasi secara instan, sehingga ketika dihadapkan pada proses belajar yang membutuhkan ketekunan, anak menjadi mudah bosan dan kehilangan perhatian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* tanpa pengendalian dapat menghambat perkembangan kemampuan konsentrasi anak.

a. Penggunaan *gadget* perlu diperhatikan, karena jika berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi pengguna, salah satunya yaitu penurunan konsentrasi.[27] Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, konsentrasi merupakan fondasi penting bagi kemampuan anak dalam memproses informasi dan menyelesaikan masalah. Dalam konteks penggunaan *gadget,* anak-anak yang terlalu sering terpapar teknologi cenderung mengalami gangguan dalam kemampuan untuk fokus, yang kemudian memengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan akademik.[28]
b. Hasil observasi dan wawancara dengan guru S, penggunaan *gadget* yang berlebihan terbukti dapat mengurangi kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian, khususnya dalam konteks pembelajaran dan interaksi sosial. Anak-anak yang terbiasa bermain *gadget* lebih dari 2 sampai 3 jam per hari akan terlihat penurunan konsentrasi pada saat proses belajar berlangsung di kelas. Terlihat cenderung lebih sulit memahami instruksi, dan cepat bosan, dan kurang tekun dalam mengerjakan tugas.[29] Selain itu, guru PAK di SD Talenta juga menegaskan bahwa *"banyak siswa yang terlalu lama menggunakan gadget jadi sulit berkonsentrasi saat belajar di kelas."* Temuan ini memperkuat bahwa durasi penggunaan gadget berpengaruh signifikan terhadap daya fokus anak. [30]
c. Faktor penyebab lainnya adalah kondisi keluarga, tuntutan pekerjaan orang tua yang sangat sibuk sehingga perhatian terhadap anak menjadi kurang dan orang tua cenderung memberikan anak *gadget* untuk menghibur supaya anak tidak rewel. Namun, kebiasaan ini justru meningkatkan risiko anak kehilangan kemampuan untuk fokus dalam jangka panjang.[31] Menurut Piaget, anak usia 6-12 tahun berada pada tahap perkembangan di mana anak mulai bisa berpikir logis, tetapi bergantung pada benda nyata dan hal-hal yang bisa dilihat langsung. Karena itu, *gadget* yang penuh dengan gambar dan suara bisa membuat anak lebih mudah teralihkan dan sulit untuk mempertahankan perhatiannya dalam waktu yang lama.[32]

---

[27] Ibid., 25.

[28] Nurkiya Endong Iskandar Rhoma, Yenita Roza, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Gangguan Konsentrasi Anak Dalam Penggunaan Ga," *urnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran(JIEPP)* 5 (2025): 109.

[29] Wawancara Penulis Dengan Guru Dan Orang Tua Sd Talenta di Kota Bogor, 5 Mei 2025.

[30] Wawancara Peneliti dengan Guru R pada Tanggal 5 Mei 2025.

[31] Harjanto Hari Setiawan, "Pola Pengasuhan Keluarga Dalam Proses Perkembangan Anak," *Sosio Informa* 19 (2014): 284–285.

[32] Rahmadani Suci Rofina Monjil, *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Eddicted Pada Anak Usia Dasar*, 1st ed. (Jawa Timur, 2022), 6–7.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

d. Sementara itu, berdasarkan tahap perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia 7-11 tahun berada pada fase industri serta *inferioritas.* Pada tahap ini, anak seharusnya dilatih ketekunan melalui kegiatan belajar maupun aktivitas positif. Jika aktivitas yang paling banyak dilakukan hanya bermain *gadget,* maka akan berdampak negatif pada perkembangan psikososial anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memengaruhi perhatian anak, baik dari segi seberapa baik maupun seberapa lama anak bisa fokus. Karena itu, anak perlu dibimbing dan diawasi agar dalam penggunaan *gadget* tidak menganggu kemampuan mereka untuk fokus, baik pada saat belajar maupun pada saat berinteraksi dengan orang lain.[33]

4. Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget

Keluarga merupakan kumpulan identitas utama yang memiliki berbagai peranannya yang dimana keluarga tersebut terdiri dari ayah, ibu dan anak. Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam memberikan pembelajaran utama bagi anak. Oleh karena itu kunci utama keberhasilan dalam tranfer ilmu dan etika pada anak di rumah adalah dengan orang tua memiliki atau melakukan pertemuan dan intensitas komunikasi yang erat. Dengan demikian upaya dan tanggung jawab orang tua dalam menanangi dampak negatif penggunaan *gadget* untuk anak-anak sangat penting dan berpengaruh kuat. Maka dari itu cara yang mudah dan ampuh untuk mencegah penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak di era digital ialah keluarga karena, lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan orang tua di rumah. Misalkan saat anak bermain *gadget,* orang tua harus menemani dan memberikan bimbingan serta menjadi teman bagi anak-anak.[34] Untuk meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget terhadap konsentarsi anak, maka beberapa yang dapat dilakukan: *Pertama,* pengawasan orang tua sebagai bentuk pendampingan yang sangat diperlukan seperti dialogis dari orang tua kepada anak sangat dibutuhkan dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget*. Adapun yang menjadi tantangan orang tua di jaman modern ini adalah, besarnya eksistensi teknologi dalam kehidupan anak, sehingga hampir tidak dapat dipisahkan dari aktivitas hidup sehari-hari salah satunya adalah *gadget* yang sebagai bentuk modernitas. Maka dari itu orang tualah yang menjadi pendamping utama yang tidak dapat digantikan perannya dalam mendidik anak. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak dapat diminimalisirkan, apabila orang tua dapat berperan secara optimal dalam melakukan pengasuhan.[35]

[33] Heni Mujahid Jalalaludin Ahmad, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah," *Jurnal Keperawatan Silampari (Jks)* 2 (2018): 337–338.

[34] Nusantara Widya Putra, Patrama Yayang Muhammad, Cahyani Dwi Arini, "Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2022): 5426.

[35] Hertinjung Sri Wisnu Putri, Sumarno Pratiwi Yuliana, Septianingrum Dwi Ratna Adinda, "Peningkatan Kompetensi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Mengakses Gadget," *Jurnal Warta LPM* 24 (2021): 189.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

SHIFT KEY
JURNAL TEOLOGI DAN PENGEMBANGAN PELAYANAN
E-ISSN: 2774-4469 | P-ISSN: 2089-3035
(https://jurnal.sttkao.ac.id/index.php/shiftkey)
OPEN ACCESS
VOLUME 16 NOMOR 1
JUNI 2026

Kedua, orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan memberikan pendampingan di saat anak-anak menggunakan *gadget*. Wajib bertanggung jawab dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget*, seperti halnya masih banyak ditemui orang tua yang memberikan fasilitas *gadget* pada anaknya, namun kurang memahami *gadget* yang digunakan anaknya. Orang tua kurang memahami fasilitas-fasilitas yang ada di dalamnya dan fitur-fitur yang bisa diakses oleh anak. Selain itu sebagian orang tua justru menjadikan *gadget* sebagai cara untuk mengalihkan perhatian anak di saat orang tua sibuk, baik sibuk dengan pekerjaan rumah, pekerjaan kantoran bahkan pelayanan, atau dengan orang tua yang tidak konsisten dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak. Dalam hal ini sebagai orang tua perlu melakukan pengawasan yang ketat dalam anak menggunakan *gadget*.[36]

Ketiga, orang tua perlu menetapkan batasan waktu yang jelas untuk penggunakan *gadget* sehingga menghindari kecanduan, orang tua harus menerapkan aturan kepada anak tanpa bersikap otoriter sehingga anak tahu fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi kebiasaan manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Batasan waktu akan membantu anak membangun kebiasaan yang sehat dalam hal penggunaan *gadget.* Oleh karena itu, orang tua harus mengajak anak melakukan kegiatan positif seperti berolahraga, berkebun, ataupun membuat kerajinan dari bahan-bahan yang mudah ditemukan, supaya dalam hal ini anak memiliki kesibukannya tersendiri dan tidak fokus kepada *gadget*. Orang tua diharapkan lebih komunikatif dalam artian orang tua aktif bertanya tentang kesulitan yang dihadapi anak sehingga anak merasa diperhatikan dan disayang. Bisa membangun suasana lingkungan yang kondusif dan menyenangkan untuk anak. Dengan demikian orang tua memiliki rasa peduli yang kuat terhadap perkembangan anak dengan meluangkan waktu yang baik dan menyenangkan guna membantu anak belajar, berdiskusi, bertanya, dan yang terlebih penting adalah orang tua memberikan semangat kepada anak. Semangat berupa kata-kata yang mendorongan diri anak untuk melakukan aktivitasnya karena orangtua lah yang menjadi media untuk memicu semangat anak.[37]

Keempat, orang tua juga perlu menciptakan keseimbangan antara waktu bersama *gadget* dan waktu yang berkualitas bersama keluarga misalkan kegiatan seperti makan bersama tanpa adanya penggunaan *gadget*, membaca buku bersama, bermain di luar rumah, atau berdoa bersama yang dapat meningkatkan perhatian anak terhadap lingkungan sekitarnya dan mengurangi ketergantungan pada layar. Karena penggunaan *gadget* terlalu lama membuat pengguna mengalami kecanduan, sehingga tanpa disadari telah menatap layar berjam-jam. Oleh karena itu sebagai orang tua yang bijak tentunya

[36] Effendi Muhamad Fatimah Sari Ridwan, "Pendampingan Orangtua Dalam Penggunaan Smartphone T E Rhadap Siswa Dta Al - Barokah Di Perum Bumi Jaya Indah Purwakarta," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2022): 6–13.

[37] Hidayatuladkia Tasya shella Ardianti Dwi Sekar, Kanzunnudin Mohammad, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadgetpada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5 (2021): 369.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

dapat membatasi penggunaan *gadget* bagi anak. Adapun pengalihan anak agar tidak terlalu sering dalam menggunakan *gadget* bagi anak, maka orang tua hendak menggantikan *gadget* dengan alat permainan Edukatif sehingga anak dapat meningkatkan perkembangannya. Dengan demikian sikap konsisten dan penuh kasih yang diberikan oleh orang tua akan memperkuat keterampilan perhatian dan kendali pada diri anak, sehingga yang terjadi adalah berdampak pada fokus belajar dan interaksi sosial anak.[38]

Kelima, orang tua berperan sebagai pengajar, yang dimana orang tua harus mengajarkan berulang-ulang kepada anak mengenai bagaimana cara menggunakan *gadget* yang baik dan benar sebagaimana cara mendidik orang tua dalam Alkitab Ulangan 11:19 *"kamu harus mengajarkannya kepada anak-anakmu dengan membicarakannya, apabila engkau duduk di rumahmu dan apabila engkau sedang dalam perjalanan, apabila engkau berbaring dan apabila engkau bangun,"* dalam hal ini, orang tua juga harus menjelaskan dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak-anak lebih mencintai *gadget* dari pada mencintai Tuhan. Oleh karena itu, orang tua harus bertanggung jawab untuk membicarakan firman Tuhan kepada anak-anak dan berusaha untuk menuntun setiap mereka kepada hubungan yang setia dengan Tuhan. Tujuannya membicarakan firman Tuhan kepada anak adalah mengajarkan anak untuk takut akan Tuhan hidup sesuai dengan firman Tuhan, mengasihi, menghargai Tuhan serta melayani dengan sepenuh hati dan jiwa seperti yang terdapat dalam kitab Ulangan 4:6. Dalam mengajarkan anak-anak tidaklah mudah dan pasti membutuhkan waktu yang tepat maka dari pada itu orang tua juga bisa mengajarkan anak dengan menggunakan *gadget* karena ketika orang tua mengajarkan anak dengan menggunakan *gadget* maka orang tua tidak hanya mengajar anak di rumah akan tetapi dimana saja dan kapanpun orang tua juga bisa mengajarkan anaknya sebagaimana firman Tuhan di dalam Kitab Ulangan mengatakan bahwa membicarakan firman Tuhan kepada anak-anak bukan hanya ketika sedang berada di dalam rumah saja melainkan pada waktu bangun pagi, pada waktu bersama di luar rumah dan bahkan pada waktu mau tidur di malam hari.[39] Jurnal *Education* memberikan penjelaskan bahwa peran orang tua bukan sekedar menasehati, mengawasi, membimbing dan mendampingi akan tetapi menjelaskan bahwa orang tua sangat berperan penting dalam mengantisipasi ketergantungan anak terhadap penggunaan *gadget,* dijelaskan bahwa orang tua perlu menjadi teladan yang baik bagi anak. Dan dijelaskan juga bahwa jika anak diberi batasan waktu dalam penggunaan *gadget,* maka yang di lakukan orang tua juga sama halnya tidak menggunakan *gadget* didepan anak, karena merupakan contoh yang baik secara adil.[40]

---

[38] Putra, Patrama Yayang Muhammad, Cahyani Dwi Arini, "Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget," 5429.

[39] Wadi Nelce Elsyana Selfina Elisabet, "Peran Orang Tua Sebagai Keluarga Cyber Smart Dalam Mengajarkan Pendidikan Kristen Pada Remaja Gkii Ebenhaezer Sentani Jayapura Papua," *Jurnal Jaffray* 14 (2016): 80.

[40] Rini Monita Nita Ahsin Noor Muhammad, Pratiwi Ari Ika, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Education* 7 (2021): 5.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

5. Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mengarahkan Penggunaan Gadget pada Anak Usia 6-12 Tahun

Berbicara mengenai peran guru pendidikan agama Kristen dalam medampingi anak dalam penggunaan *gadget,* perlu adanya dorongan yang sangat kuat yang dilakukan oleh guru pendidikan agama Kristen terhadap anak. Di tengah berkembangnya teknologi digital, peran guru tidak hanya sebatas sebagai penyampai materi saja, akan tetapi guru juga sebagai pendamping, pembimbing, dan penanam nilai-nilai kekristenan. Terutama dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, guru dituntut untuk peka terhadap perubahan perilaku anak yang dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* termasuk dalam hal perhatian dan konsentrasi belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD terlihat bahwa para pendidik mulai menyadari pentingnya pengawasan terhadap penggunaan *gadget* oleh siswa.[41] Menurut Rukiah Proklamasi Hasibuan mengtakan bahwa "guru sejati itu seperti seorang pribadi yang harus serba biasa dan serba tahu, serta mampu mentransferkan kebiasaan pengetahuan pada muridnya dengan cara yang sesuai dengan perkembangan daan potensi dari anak didik". Dan pada dasarnya guru harus bisa memahami karakteristik anak didiknya.[42] Guru R menyatakan bahwa "saya pro terhadap adanya gadget karena melalui perkembangan teknologi berupa gadget, sebagai guru dapat mudah mengakses informasi dan dapat menunjang media pembelajaran, lalu guna menghindari dampak negatif pada anak didik maka sebagai Guru Pendidikan agama Kristen memberitahukan dulu menggunakan gadget yang benar seperti apa dan mengawasi anak didik saat menggunakan gadget. Saya tidak langsung melarang anak menggunakan gadget, karena mereka juga butuh untuk belajar. Tapi saya berusaha mengarahkan mereka supaya menggunakannya sesuai waktu, dan lebih banyak digunakan untuk hal yang mendidik."[43] Penulis berpendapat bahwa dalam hal ini menunjukkan bahwa guru tersebut memposisikan dirinya sebagai pembimbing yang tidak bersifat menahan atau menekan, namun tetap menanamkan nilai penggunaan yang bijak. Dalam konteks ini, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pengarah yang menjembatani anak dengan teknologi secara positif.

Adapun juga guru S berpendapat bahwa "Saya Pro terhadap adanya gadget salah satunya membawa manfaat seperti mempermudah komunikasi dengan orang lain baik jarak dekat maupun jarak jauh, meningkatkan kreativitas dan daya pikir, serta memberikan akses mudah ke informasi yang luas dan terkini. Selain itu gadget memotivasi belajar, serta membantu dalam pengembangan keterampilan motorik halus pada anak. namun juga memberikan dampak negatifnya juga. Sebagai Guru Pendidikan Agama Kristen memainkan peran sangatlah penting yaitu tidak membiarkan anak didiknya secara bebas dapat menggunakan gadget. serta mempermudah akses informasi. namun, dampak negatifnya juga

[41] Situmorang Jonar, *Etika Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen* (Yogyakarta, 2021), 54.

[42] Gusmirawati Kustati Mrtin, Khairunisa, "Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar Di Pesisir," 75.

[43] Hasil wawancara Penulis Dengan Guru R di Kota Bogor, 5 Mei 2025.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

besar. Maka Sebagai Guru Pendidikan Agama Kristen, memainkan peran sangatlah penting yaitu dengan tidak membiarkan anak didiknya secara bebas dapat menggunakan gadget. Terutama saya sebagai guru, karena merupakan teladan yang utama bagi anak didik, oleh karena itu guru Pendidikan Agama Kristen hendaknya mampu menanamkan nilai kerohanian yang tinggi dan menjadi role model yang baik bagi setiap anak didik serta membimbing anak didik."[44] Keteladanan, pembinaan rohani, dan pendampingan yang berkelanjutan dapat membantu peserta didik menggunakan teknologi secara bijaksana.

Guru bukan hanya menjadi pendidik dalam mengenalkan firman Tuhan namun, guru juga teladan bagi anak dalam berperilaku dalam lingkungannya, sebagai pembimbing dalam meningkatkan karakter anak. Pengawasan dan penanaman nilai agama yang harusnya ditanamkan pada anak didik serta etika dalam menggunakan teknologi perlu diedukasikan oleh guru di rumah maupun di sekolah. Guru dapat memberikan arahan terkait batasan waktu penggunaan gadget dan membantu anak-anak untuk mengenal teknologi berupa gadget secara positif. Selain membantu anak-anak untuk mengenal teknologi secara positif, ia guru juga dapat mengintegrasikan nilai-nilai moral dan spiritual dalam penggunaan *gadget*, seperti mengajarkan pentingnya pengendalian diri, keseimbangan, dan rasa tanggung jawab. Di sekolah, ia dapat menjadi fasilitator yang memperkenalkan aplikasi edukatif yang bermanfaat untuk pengembangan karakter anak. Guru Pendidikan Agama Kristen juga dalam hal ini berperan memberikan edukasi, tidak hanya menjelaskan materi ajar dan dampak yang diberikan teknologi. selain itu, guru perlu memperhatikan tingkatan anak didik dalam menggunakan teknologi, khususnya bagi anak-anak yang masih di bawah umur. Guru hendaknya memberikan edukasi etika dalam menggunakan teknologi dan yang paling penting guru menjadi teladan contohnya dalam kelas ketika sedang mengajar guru hendaknya tidak memainkan *gadget* karena apa yang dilihat oleh anak didik akan ditiru dimana ia berada terutama di rumah. Oleh karena itu supaya tidak terjadi teladan yang buruk terhadap anak dan perhatian anak tidak teralihkan maka dari pada itu, sebaiknya guru dapat mengendalikan diri untuk tidak menggunakan *gadget* di depan anak didik. [45]

Upaya guru Pendidikan Agama Kristen untuk mengarahkan anak dalam menggunakan *gadget* yang berlebihan sangat penting dan tepat. Hal ini penting karena peran orang tua dalam mengajar, mendidik, dan mendampingi anak dalam penggunaan *gadget,* akan mengarahkan anak untuk menggunakan *gadget* dengan arahan dan pengawasan orang tua, sehingga dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan akan dikurangi. Disisi lain kerjasama antar orang tua dan guru sangat penting guna membantu anak mengurangi penggunaan *gadget* berlebihan.[46]

[44] Hasil wawancara Penulis Dengan Guru S di Kota Bogor, 20 Mei 2025.

[45] Tarigan Ellyatun, "Peran Guru PAK terhadap Etika Peserta Didik Menghadapi Era Digital," *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1 (2024): 31–32.

[46] Telaumabanua Andrika Marampa, Elieser Damanik Imason Piter, Purba Damaris Afriani, "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam MencegahKecanduan Gadget Pada Remaja," *Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik* 2 (2024): 123.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *gadget* pada anak usia 6-12 tahun memiliki dampak positif dan negatif. *Gadget* dapat menjadi sarana edukatif yang membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif dan kreativitas jika digunakan secara bijak. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat mengganggu konsentrasi, menurunkan prestasi belajar, dan melemahkan interaksi sosial anak. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru Pendidikan Agama Kristen sangat penting untuk membatasi waktu penggunaan *gadget,* mendampingi anak, serta menciptakan lingkungan keluarga yang mendukung perkembangan karakter. Peneliti menyimpulkan bahwa durasi penggunaan *gadget* menjadi faktor utama yang memengaruhi konsentrasi anak. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget,* maka semakin rendah kemampuan anak dalam mempertahankan fokus belajar. Guru Pendidikan Agama Kristen juga memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan nilai-nilai iman dan moral dalam penggunaan teknologi, memberikan edukasi tentang etika digital, serta menjadi teladan bagi peserta didik. Kolaborasi antar orang tua dan guru diharapkan dapat membantu anak memanfaatkan *gadget* secara bijak, menjaga fokus belajar, dan membentuk karakter Kristiani yang kuat di tengah arus teknologi modern.

DAFTAR PUSTAKA

Ahsin Noor Muhammad, Pratiwi Ari Ika, Rini Monita Nita. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Education* 7 (2021): 5.

Ardianti Dwi Sekar, Kanzunnudin Mohammad, Hidayatuladkia Tasya Shella. “Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadgetpada Anak Usia 11 Tahun.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5 (2021): 369.

Candra Galuh, Aprilia Hesti, Septiana Yesi, Purwaningtyas Dwi Fifin. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Psikologi* 4 (2023): 1–2.

Ellyatun, Tarigan. “Peran Guru Pakterhadap Etika Peserta Didik Menghadapi Era Digital.” *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 1 (2024): 24–35.

Gusmirawati Kustati Mrtin, Khairunisa, Nahdatul. “Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar Di Pesisir.” *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* 2 (2023): 68–79.

Hidayat Andyanto, Sugiarto Yayuk. “Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua.” *Jendela Hukum* 9 (2022): 1–109.

Ikhrom, Zikrinawati Khairani, Lestari Apik Citra. “Dampak Overstimulasi Konten Digital Terhadap Pemusatan Perhatian Anak.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 10 (2024): 198–204.

Iskandar Rhoma, Yenita Roza, Nurkiya Endong. “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Gangguan Konsentrasi Anak Dalam Penggunaan Gadget.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran(Jiepp)* 5 (2025): 105–112.

Joko Suliyanto, Setianingsih Sari Eka, Syifa Layyinatus. “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3 (2019): 528.

Juwantara Agung Ridho. “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika.” *Urnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9 (2019): 32.

Khayati Noor Firiana, Ardani Wahyuni Amila, Setianingsih. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas” 16 (2018): 192–193.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0

Marampa, Elieser Damanik Imason Piter, Purba Damaris Afriani, Telaumabanua Andrika. "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Mencegahkecanduan Gadget Pada Remaja." *Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik* 2 (2024): 121–123.

Marpaung Junierissa. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *Jurnal Kopasta* 5 (2018): 55–56.

Mujahid Jalalaludin Ahmad, Heni. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah." *Jurnal Keperawatan Silampari (Jks)* 2 (2018): 337–338.

Nourwahida. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Capaian Akademik: Studi Kasus Pada Peserta Didik Man 1 Oku Timur" 1 (2019): 25.

Pudyastuti, Karyadi Rena Rita. *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Edited By Miskadi Hidayat. Indonesia, 2023.

Putra, Patrama Yayang Muhammad, Cahyani Dwi Arini, Nusantara Widya. "Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2022): 5425–5436.

Putri, Sumarno Pratiwi Yuliana, Septianingrum Dwi Ratna Adinda, Hertinjung Sri Wisnu. "Peningkatan Kompetensi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Mengakses Gadget." *Jurnal Warta Lpm* 24 (2021): 189.

Rahma, Salsa Bila, Putri Anggraeni Nadila, Insyirah Aniq, Magdalena Ina. "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6 - 12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2021): 168.

Ridwan, Effendi Muhamad Fatimah Sari. "Pendampingan Orangtua Dalam Penggunaan Smartphone T E Rhadap Siswa Dta Al - Barokah Di Perum Bumi Jaya Indah Purwakarta." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2022): 6–13.

Robandi Babang, Ramadlani Shafa Afra. "Kajian Psikologis Terhadap Realitas Perkembangan Peserta Didik." *Jurnal Comm-Edu* 8 (2025): 20–28.

Rofina Monjil, Rahmadani Suci. *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Dasar*. 1st Ed. Jawa Timur, 2022.

Rusandi, And Muhammad Rusli. "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif Dan Studi Kasus." *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 2, No. 1 (2021): 48–60.

Salsa, Rahma Bila, Putri Anggraieni Nadila, Insyirah Aniq, Magdalena Ina. "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6 - 12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang" 3 (2021): 173–174.

Selfina Elisabet, Wadi Nelce Elsyana. "Peran Orang Tua Sebagai Keluarga Cyber Smart Dalam Mengajarkan Pendidikan Kristen Pada Remaja Gkii Ebenhaezer Sentani Jayapura Papua." *Jurnal Jaffray* 14 (2016): 77–92.

Setiawan, Harjanto Hari. "Pola Pengasuhan Keluarga Dalam Proses Perkembangan Anak." *Sosio Informa* 19 (2014): 284–285.

Situmorang Jonar. *Etika Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta, 2021.

Sobri Muhamad, Zain Irawan Moh, Erminati Riri. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Mandiri Siswa Di Sdn Gugus 4 Kuripan." *Jurnalilmiahpendidikandasar,* 8 (2023): 4440–4441.

Subhaktiyasa, Gede Putu Resiyanth Ayu Komang Ni, Mediari Putu Luh Ni. "Interaksi Sosial Anak Di Era Digital Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Multidisiplin* 5 (2025): 12.

Suciati Enny. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Penurunan Konsentrasi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6 (2024): 24–27.

© 2026 Shift Key: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan | CC BY-SA 4.0