

Pengaruh Teknologi *Gadget* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI di SD Bunda Maria Pamanukan

Lucky Antonio

STT Kerusso Indonesia, Indonesia

Penulis Korespondensi: lucky@sttkerussoindonesia.ac.id

Abstract. *This Community Service (PKM) aims to analyze the influence of gadgets on the learning interests of sixth-grade students at Bunda Maria Pamanukan Elementary School and to offer appropriate mentoring strategies. The activities were carried out through seminars, training, and discussions involving teachers, students, and parents. The results of the activities showed that excessive gadget use reduces students' concentration and learning motivation. However, when directed wisely, gadgets can function as creative learning media through interactive quizzes, educational applications, and visual media. Teachers gain new skills, parents receive supervision strategies, and students are encouraged to be more disciplined in learning. Thus, this PKM emphasizes the importance of school and family collaboration in directing the use of technology to support academic growth and the formation of Christ-like character.*

Keywords: *Christian Education; Digital Technology; Elementary School Students; Gadgets; Learning Interest.*

Abstrak. Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan menganalisis pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa kelas VI di SD Bunda Maria Pamanukan serta menawarkan strategi pendampingan yang tepat. Kegiatan dilaksanakan melalui seminar, pelatihan, dan diskusi yang melibatkan guru, siswa, serta orang tua. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan menurunkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Namun, ketika diarahkan secara bijak, gadget dapat berfungsi sebagai media pembelajaran kreatif melalui kuis interaktif, aplikasi edukatif, dan media visual. Guru memperoleh keterampilan baru, orang tua mendapat strategi pengawasan, dan siswa terdorong untuk lebih disiplin dalam belajar. Dengan demikian, PKM ini menegaskan pentingnya kolaborasi sekolah dan keluarga untuk mengarahkan penggunaan teknologi agar mendukung pertumbuhan akademik sekaligus pembentukan karakter Kristus.

Kata Kunci: *Gadget; Minat Belajar; Pendidikan Kristen; Siswa Sekolah Dasar; Teknologi Digital.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran gadget seperti telepon pintar, tablet, dan perangkat digital lainnya telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan bagi anak-anak usia sekolah dasar. Fenomena ini menghadirkan dua sisi yang berbeda: di satu sisi gadget menyediakan berbagai peluang pembelajaran melalui akses informasi, media interaktif, dan aplikasi edukasi; namun di sisi lain, penggunaannya yang berlebihan dan tidak terkontrol justru dapat menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah menurunnya minat belajar peserta didik.

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan akademik siswa. Ketika minat belajar rendah, siswa cenderung kehilangan motivasi, mudah terdistraksi, dan kurang konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan nyata di era digital saat ini, di mana siswa lebih tertarik menghabiskan waktu dengan hiburan digital, permainan daring, maupun media sosial dibandingkan belajar.

Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi, menunda tugas sekolah, bahkan mengalami penurunan prestasi akademik. Kondisi serupa juga dialami oleh siswa di **SD Bunda Maria Pamanukan**. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian awal yang dilakukan oleh tim pengabdian, ditemukan adanya kecenderungan penggunaan gadget yang cukup intensif di kalangan siswa kelas VI. Guru dan orang tua mengungkapkan kekhawatiran terhadap fenomena ini karena anak-anak terlihat lebih fokus pada aktivitas digital dibandingkan pada kegiatan belajar. Situasi ini menuntut adanya strategi intervensi pendidikan yang relevan, adaptif, dan berbasis penelitian untuk mengembalikan minat belajar siswa sekaligus mengarahkan penggunaan gadget ke arah yang lebih positif. Dalam konteks inilah, kegiatan **Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)** oleh Sekolah Tinggi Teologi (STT) Kerusso Indonesia dilaksanakan. PKM ini bertujuan tidak hanya memberikan edukasi tentang dampak penggunaan gadget, tetapi juga menawarkan solusi praktis yang dapat diterapkan guru, siswa, dan orang tua. Program ini dirancang sebagai wujud nyata dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam menjembatani dunia akademik dengan kebutuhan masyarakat. Melalui seminar, pelatihan, serta diskusi kelompok, kegiatan ini diharapkan mampu memperkuat pemahaman tentang penggunaan teknologi secara bijak serta mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Lebih jauh, kegiatan PKM ini juga mengusung nilai-nilai Kristiani yang menekankan pentingnya integritas, disiplin, dan tanggung jawab dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam menggunakan teknologi. Pendidikan bukan hanya berfokus pada pencapaian intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter yang kuat agar siswa mampu menghadapi tantangan era digital tanpa kehilangan arah dan identitas diri. Guru, orang tua, dan sekolah memiliki tanggung jawab bersama dalam menanamkan kebiasaan belajar yang sehat, mengarahkan anak-anak untuk menggunakan gadget sebagai sarana pengembangan diri, dan memastikan bahwa teknologi mendukung, bukan menghambat, proses pendidikan. Dengan demikian, pendahuluan ini menegaskan bahwa isu pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa bukan sekadar persoalan teknis, tetapi juga persoalan karakter, disiplin, dan orientasi pendidikan. PKM di SD Bunda Maria Pamanukan diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun budaya belajar yang adaptif, kreatif, dan berkarakter, sekaligus memberi kontribusi nyata dalam membentuk generasi pembelajar yang mampu memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang positif dan produktif.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan **partisipatif-edukatif**, dengan melibatkan guru, siswa, dan orang tua dalam setiap tahapannya. Metode pelaksanaan dibagi ke dalam tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap **perencanaan**, tim pelaksana melakukan observasi awal terhadap perilaku siswa kelas VI, khususnya dalam penggunaan gadget, serta mewawancarai guru dan orang tua mengenai pengaruhnya terhadap minat belajar. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar penyusunan materi dan strategi kegiatan yang mencakup edukasi tentang dampak gadget, manajemen waktu belajar, serta teknik memotivasi siswa.

Tahap **pelaksanaan** dilakukan melalui seminar interaktif, pelatihan, dan diskusi kelompok. Seminar bertujuan memberikan pemahaman teoretis tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget. Pelatihan difokuskan pada strategi meningkatkan minat belajar siswa melalui metode pembelajaran kreatif, seperti penggunaan media visual, permainan edukatif, dan integrasi teknologi yang bersifat produktif. Diskusi kelompok melibatkan siswa, guru, dan orang tua untuk berbagi pengalaman serta merumuskan komitmen bersama dalam mengarahkan penggunaan gadget.

Tahap **evaluasi** dilaksanakan dengan penyebaran kuesioner, wawancara singkat, serta observasi langsung terhadap perubahan perilaku siswa dalam kegiatan belajar. Evaluasi ini bertujuan mengukur efektivitas program, sekaligus menyusun rekomendasi tindak lanjut bagi sekolah dan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan gadget secara bijak. Dengan metode ini, PKM diharapkan mampu menghasilkan perubahan pemahaman, sikap, dan keterampilan yang mendukung tumbuhnya minat belajar siswa di era digital.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SD Bunda Maria Pamanukan yang berfokus pada isu *Pengaruh Teknologi Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI* telah berjalan sesuai dengan rancangan program. Hasil kegiatan ini dapat dianalisis dalam lima aspek utama, yaitu proses pelaksanaan, perubahan pengetahuan dan sikap siswa, respon guru dan orang tua, faktor pendukung dan penghambat, serta rencana tindak lanjut.

Proses Pelaksanaan

PKM diawali dengan observasi awal untuk melihat pola penggunaan gadget oleh siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VI menggunakan gadget tidak hanya untuk tujuan belajar, tetapi lebih banyak untuk bermain game, menonton video, dan bersosialisasi melalui media digital. Hal ini berdampak pada rendahnya konsentrasi serta berkurangnya minat terhadap pelajaran di sekolah.

Kegiatan inti dilaksanakan dalam bentuk seminar, pelatihan, dan diskusi. Seminar memberikan pemahaman tentang sisi positif dan negatif penggunaan gadget. Pemateri menekankan bahwa gadget bukanlah musuh, tetapi alat yang harus dikendalikan agar memberi manfaat. Siswa diajak melihat contoh aplikasi edukasi yang dapat mendukung pembelajaran.

Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif. Guru dilatih untuk menggunakan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi, seperti kuis interaktif, media visual, dan permainan edukatif. Siswa juga dilibatkan dalam praktik langsung agar mereka belajar bahwa gadget bisa menjadi sarana belajar yang menyenangkan.

Diskusi kelompok diadakan dengan melibatkan guru, orang tua, dan siswa. Melalui forum ini, semua pihak dapat berbagi pengalaman. Guru menyampaikan tantangan mengelola siswa yang sering terdistraksi, orang tua mengungkapkan kesulitan membatasi penggunaan gadget di rumah, sementara siswa mengakui bahwa mereka lebih senang bermain gim dibanding belajar. Diskusi ini menghasilkan kesepakatan untuk membuat jadwal penggunaan gadget yang seimbang antara hiburan dan belajar.

Perubahan Pengetahuan dan Sikap Siswa

Hasil yang paling nyata dari kegiatan ini adalah adanya peningkatan pemahaman siswa tentang bahaya penggunaan gadget secara berlebihan. Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa tidak menyadari dampak negatif dari kecanduan gadget, seperti menurunnya prestasi belajar, berkurangnya waktu istirahat, dan melemahnya relasi sosial. Setelah mengikuti kegiatan, siswa dapat menyebutkan dampak negatif tersebut dan menunjukkan kesadaran untuk mengatur waktu dengan lebih baik.

Dari sisi sikap, terlihat perubahan positif dalam motivasi belajar. Beberapa siswa yang sebelumnya enggan membaca buku atau mengerjakan tugas mulai menunjukkan minat untuk belajar dengan bantuan aplikasi pembelajaran. Guru melaporkan bahwa dalam beberapa minggu setelah kegiatan, siswa terlihat lebih aktif bertanya dan lebih tertib dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, siswa juga mulai belajar membuat komitmen pribadi.

Melalui kegiatan refleksi, mereka menuliskan janji untuk membatasi waktu bermain gim dan lebih fokus pada pelajaran. Meskipun implementasi janji ini masih membutuhkan pendampingan, langkah awal ini menunjukkan adanya kesadaran baru yang penting.

Respon Guru dan Orang Tua

Guru memberikan respon positif terhadap kegiatan PKM ini. Mereka merasakan manfaat dari pelatihan metode pembelajaran kreatif yang membuat pelajaran lebih menarik. Salah satu guru menyampaikan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis teknologi berhasil meningkatkan partisipasi siswa yang biasanya pasif. Guru juga menyadari perlunya pendekatan disiplin positif dalam membimbing siswa, bukan sekadar memberi larangan, melainkan menunjukkan alternatif kegiatan belajar yang lebih bermanfaat.

Orang tua juga menilai kegiatan ini sangat membantu. Selama ini mereka merasa kesulitan mengendalikan penggunaan gadget di rumah karena anak sering kali lebih pandai dalam mengoperasikan perangkat dibanding orang tua. Melalui diskusi, orang tua mendapatkan strategi baru, seperti membuat kesepakatan tertulis dengan anak mengenai waktu penggunaan gadget, memberikan penghargaan jika anak patuh, dan memberikan teladan dengan membatasi penggunaan gadget oleh orang tua sendiri.

Respon positif ini menunjukkan adanya kesadaran kolektif bahwa masalah minat belajar akibat gadget bukan hanya tanggung jawab sekolah, tetapi juga keluarga. Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi kunci dalam membentuk kebiasaan belajar yang sehat.

Faktor Pendukung

Keberhasilan kegiatan PKM ini tidak lepas dari beberapa faktor pendukung. Pertama, dukungan penuh dari pihak sekolah, baik dalam penyediaan fasilitas maupun keterlibatan guru dan kepala sekolah. Kedua, antusiasme siswa yang tinggi, karena kegiatan dirancang dengan metode interaktif dan menyenangkan. Ketiga, keterlibatan orang tua yang memberi warna baru dalam diskusi, sehingga masalah yang dihadapi dapat dianalisis dari berbagai perspektif. Keempat, ketersediaan teknologi sederhana seperti LCD proyektor dan koneksi internet yang mendukung praktik pembelajaran berbasis digital.

Faktor Penghambat

Di sisi lain, terdapat beberapa hambatan yang muncul. Pertama, keterbatasan waktu membuat materi yang luas tidak bisa dibahas secara mendalam. Kedua, tidak semua orang tua memiliki tingkat literasi digital yang baik, sehingga perlu pelatihan tambahan agar mereka bisa mendampingi anak dengan optimal. Ketiga, masih ada sebagian siswa yang kurang serius mengikuti kegiatan karena sudah terbiasa dengan pola penggunaan gadget yang bebas.

Hambatan-hambatan ini menjadi catatan penting untuk program lanjutan yang lebih terstruktur.

Rencana Tindak Lanjut

Sebagai tindak lanjut, sekolah bersama tim PKM menyusun beberapa langkah strategis. Pertama, membuat program pendampingan siswa berupa kelompok belajar dengan bimbingan guru, di mana gadget digunakan secara terarah untuk belajar. Kedua, mengadakan pertemuan rutin dengan orang tua untuk mengevaluasi perkembangan anak dalam penggunaan gadget. Ketiga, menyusun modul sederhana tentang penggunaan gadget bijak bagi siswa dan orang tua. Keempat, menjalin kerja sama dengan gereja lokal agar pendidikan iman dan karakter juga diperkuat dalam keluarga. Rencana tindak lanjut ini bertujuan agar dampak positif kegiatan tidak berhenti pada kesadaran sesaat, tetapi benar-benar menjadi kebiasaan baru yang berkelanjutan.

Refleksi Akademis dan Praktis

Dari sisi akademis, kegiatan ini memberikan kontribusi penting bagi kajian pendidikan Kristen kontemporer. Hasil PKM membuktikan bahwa persoalan penggunaan gadget tidak bisa dipisahkan dari pembinaan karakter dan motivasi belajar siswa. Pendidikan Kristen perlu mengintegrasikan literasi digital dengan pendidikan iman agar siswa mampu menggunakan teknologi secara bijak.

Dari sisi praktis, kegiatan ini memberi manfaat langsung bagi siswa, guru, dan orang tua. Siswa belajar mengendalikan diri, guru memperoleh metode pembelajaran baru, dan orang tua mendapatkan strategi mendampingi anak. Keterlibatan semua pihak ini memperlihatkan model pembelajaran kolaboratif yang relevan untuk menghadapi tantangan era digital.

4. DISKUSI

Hasil pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SD Bunda Maria Pamanukan menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh nyata terhadap minat belajar siswa kelas VI. Fenomena ini menegaskan bahwa teknologi digital yang pada awalnya dipandang sebagai sarana pendukung pembelajaran justru dapat menjadi distraksi jika penggunaannya tidak terkontrol. Diskusi ini menguraikan empat aspek penting, yaitu peran gadget dalam pembelajaran, tantangan yang dihadapi siswa, peran guru dan orang tua, serta implikasi akademis dan praktis. Pertama, dari sisi **peran gadget dalam pembelajaran**, hasil kegiatan membuktikan bahwa perangkat digital bukan semata-mata menjadi penghalang, melainkan juga berpotensi besar sebagai media pembelajaran.

Melalui pelatihan, guru mulai melihat bahwa gadget dapat digunakan untuk kuis interaktif, aplikasi edukatif, dan media visual yang menarik. Siswa juga merespons positif ketika diperlihatkan bahwa teknologi yang biasanya mereka gunakan untuk hiburan dapat dipakai untuk belajar dengan cara menyenangkan. Hal ini menegaskan bahwa tantangan utama bukan pada teknologinya, tetapi pada bagaimana teknologi tersebut diarahkan.

Kedua, terkait **tantangan siswa**, hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak lebih tertarik bermain gim atau menonton video dibanding belajar. Kecenderungan ini menurunkan konsentrasi dan motivasi akademik mereka. Faktor lingkungan, seperti kebiasaan teman sebaya, juga memengaruhi perilaku siswa dalam menggunakan gadget. PKM membantu siswa menyadari bahaya kecanduan digital, meskipun perubahan sikap masih memerlukan pendampingan jangka panjang.

Ketiga, peran **guru dan orang tua** sangat menentukan dalam mengarahkan penggunaan gadget. Guru dilatih untuk lebih kreatif dalam pembelajaran sehingga mampu “bersaing” dengan daya tarik hiburan digital. Sementara itu, orang tua diajak untuk berperan aktif dalam membuat kesepakatan penggunaan gadget di rumah, memberi teladan, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kesadaran bahwa pendidikan iman, karakter, dan disiplin tidak dapat diserahkan kepada sekolah semata menjadi poin penting yang muncul dari diskusi kelompok.

Keempat, dari sisi **implikasi akademis dan praktis**, PKM ini memperkaya kajian teologi praktis dan pendidikan Kristen kontemporer. Hasil kegiatan menegaskan bahwa pendidikan iman harus bersifat holistik: mencakup aspek intelektual, karakter, dan keterampilan digital. Secara praktis, kegiatan ini memberikan manfaat langsung bagi siswa, guru, dan orang tua dalam bentuk peningkatan pemahaman, keterampilan mengajar kreatif, serta strategi pengasuhan di rumah.

Dengan demikian, diskusi ini menegaskan bahwa pengaruh gadget terhadap minat belajar siswa bukan sekadar persoalan teknis, tetapi terkait erat dengan pembinaan karakter, disiplin, dan kolaborasi antara sekolah serta keluarga. PKM ini menunjukkan bahwa ketika teknologi diarahkan secara bijak, gadget dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan minat belajar sekaligus membentuk generasi yang berkarakter Kristus di era digital.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengenai *Pengaruh Teknologi Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI di SD Bunda Maria Pamanukan* memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai tantangan pendidikan di era digital.

Gadget yang awalnya dimaksudkan sebagai sarana komunikasi dan media belajar, ternyata dapat menimbulkan dampak negatif jika penggunaannya tidak dibatasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa minat belajar siswa cenderung menurun karena mereka lebih tertarik pada hiburan digital, seperti permainan daring dan media sosial.

Namun demikian, kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa gadget dapat diarahkan menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara bijak dan kreatif. Guru yang dibekali dengan metode pengajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi siswa, sementara orang tua yang dilibatkan dalam kegiatan mendapatkan strategi praktis untuk mengawasi penggunaan gadget di rumah. Dengan demikian, kolaborasi antara guru, orang tua, dan siswa terbukti menjadi faktor kunci dalam mengembalikan minat belajar anak.

Walaupun masih terdapat kendala seperti keterbatasan waktu, variasi kemampuan literasi digital, dan kebiasaan anak yang sulit diubah secara cepat, PKM ini berhasil membangkitkan kesadaran kolektif akan pentingnya pengelolaan penggunaan gadget. Ke depan, keberlanjutan program pendampingan dan penguatan karakter perlu dijalankan secara konsisten agar perubahan yang dihasilkan tidak bersifat sementara.

Dengan demikian, PKM ini menegaskan bahwa tantangan digital harus dijawab melalui strategi pendidikan yang holistik: mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran, menanamkan disiplin, dan membangun karakter Kristus. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memiliki minat belajar yang lebih tinggi, tetapi juga mampu menjadi generasi yang bijak dalam memanfaatkan teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Alkitab. (2011). *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi kelima). Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.