p-ISSN: 2963-7856| e-ISSN: 2961-9890
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
Volume 3 No. 4, April-Juni 2025, pp 1056-1062

Generasi Z dan Alpha: Adaptasi Teknologi Pendidikan Agama Kristen dalam Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Belajar Siswa

Vanbe Toven Hulu [1] *, Kometa Sihombing [2], Rentinawati Siahaan [3], Titin aritonang [4], Naomi Yolanti Octavia Ritonga [5]

[1,2,3,4,5]Prodi Sarjana Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi REAL Batam, Indonesia
E-mail: vanbetovenhulu2022@gmail.com
* Corresponding Author

https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.511

ARTICLE INFO

Article history
Received: 25 April 2025
Revised: 01 May 2025
Accepted: 08 May 2025

Kata Kunci:
Teknologi, Siswa, Pendidikan Agama Kristen, Guru dan Orang Tua.

Keywords:
Technology, Students, Christian Religious Education, Teachers and Parents.

ABSTRACT

Generasi Z dan Alpha hidup di tengah arus perkembangan teknologi yang sangat pesat. Realitas ini menuntut pendekatan baru dalam pendidikan Agama Kristen agar tetap relevan dan menyentuh kehidupan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana adaptasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui studi pustaka dan observasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dan menengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti video interaktif, platform pembelajaran daring, dan aplikasi Alkitab digital mampu meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Kristiani. Dengan demikian, adaptasi teknologi dalam PAK menjadi strategi efektif dalam menjawab tantangan zaman serta membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan tetap berakar pada iman Kristiani.

Generation Z and Alpha live in the midst of rapid technological developments. This reality demands a new approach in Christian Religious Education to remain relevant and touch the lives of students. This study aims to explore how the adaptation of technology in Christian Religious Education (PAK) learning can increase students' creativity and innovation. The method used is descriptive qualitative through literature studies and observations of technology-based learning in elementary and secondary schools. The results of the study show that the use of digital media such as interactive videos, online learning platforms, and digital Bible applications can increase students' active participation and understanding of Christian values. Thus, the adaptation of technology in PAK is an effective strategy in responding to the challenges of the times and forming a generation that is creative, innovative, and remains rooted in the Christian faith.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite: Vanbe Toven Hulu et, al (2025). Generasi Z dan Alpha: Adaptasi Teknologi Pendidikan Agama Kristen dalam Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Belajar Siswa, 3(4). https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.511

PENDAHULUAN

Generasi Z dan Alpha tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi, di mana teknologi digital menjadi bagian integral dalam kehidupan mereka. Keduanya memiliki keakraban yang tinggi dengan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer sejak usia dini. Perubahan ini mempengaruhi cara mereka belajar, berinteraksi dengan informasi, dan memperoleh pengetahuan. Dalam konteks pendidikan agama Kristen, teknologi menjadi alat yang sangat potensial untuk meningkatkan cara pengajaran dan pemahaman ajaran agama. Dengan demikian juga sebagai pendidik tentunya harus mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran Agama Kristen, baik dari mendasin materi yang menarik dan kreatif, sehingga menciptakan pemebjaran yang inovatif. Teknologi tidak

hanya membantu peserta didik dalam mengakses informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk berkreasi dan berinovasi pemeblajaran yang menggunakan aplikasi atau platform di gital dapat memungkinkan peserta siswa unutk lebih kreatif dalam mengungkapkan pemahaman mereka terhadap ajaran agama Kristen. Misalnya melalui pembuatan video atau desain grafis yang berhubungan dengan topik agama, sehingga peserta didik dapat mengepresikan ide-ide merka dengan cara yang lebih personal dan relevan. Teknologi ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyeluruh, menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang efektif.Keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka (Kreatif et al., 2024).

Adapun masalah yang sering di alami siswa dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Kristen seperti menggunakan teknologi sebagai permainan (game), hal ini sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Siregar dalam hasil penelitiannya yang mengatakan bahwa sikap remaja dalam kehidupan digital membuat sikap diri semakin apatis dan asik sendiri yang dapat diperhatikan bahwa remaja masa kini dapat hidup biasa saja hanya dengan smartphone baik itu bermain social media, menonton video di platform digital, bahkan bermain game (Siregar & Tafonao, 2021). hal seperti ini dapat memungkinkan siswa lebih berfokus ke game, sehingga isu Kesehatan mental dan fisik mulai rusak akibat terlalu lama dalam paparan layer. Menggunakan teknologi seperti menonton youtube pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini juga tentunya siswa lebih berfokus menggunkan teknologi dari pada mendengarkan materi yang disampaikan guru, sehingga menimbulkan kecanduan siswa pada saat menggunakan teknologi tersebut. Denga hal ini sebagai pendidik agama Kristen protestan dan orang tua perlu memperhatikan peserta didik pada saat pembeljaran agama Kristen dengan menggunakan teknologi di gital. Adapun masalah yang bagi pendidik agma Kristen yaitu tidak mampu mengunakan teknologi pemeblajaran agama kriten sehingga peseta didik merasa bosan Ketika menggunkan hanya buku, dan materi yang di ajarkan. Menurut Tafanao ada beberapa alasan pendidik jarang mnegunakan teknologi pembelajaran agama Kristen yaitu:

Pertama, Guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan. *Kedua*, media itu barang canggih dan mahal. *Ketiga*. Tidak biasa menggunakan media (gagap teknologi). *Keempat*. Media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius. *Kelima*. Di sekolah tidak tersedia media tersebut, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk membuat media pembelajaran. *Keenam*. Guru tidak memahami arti penting penggunaanmedia pembelajaran. *Ke tuju*. Guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran. *kelapan*. Guru tidak memiliki keterampilan mempergunakan media pembelajaran. *Kesembilan*. Guru tidak memiliki peluang (waktu) untuk membuat media pembelajaran. *sepulu*. Guru sudah biasa mengandalkan metode ceramah (Pendidikan, 2018). Dengan demikian permasalahan ini sebagai guru harus mampu menggunakan teknomologi pembelajaran agama Kristen. Siswa tentunya memiliki kebosanan seperti malas tidak, cepat merasa nagntuk dan bosan Ketika guru hanya mengunakan metode cerama, paparan materi berbasis buku dan lain sebaginya. Maka dari itu teknologi media pembeljatan berperan penting untuk di gunakan pemebekajaran. Jika teknologi di gunakan maka tujuan pembeljaran akan tercapai.

Menurut Eka Melati sebagi peneliti sebelumnya dengan Judul Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar" yang membahas tentang pentingnya menggunaan mendia pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan niat belajar siswa dalam pemebelajaran berlangsung. Seperti menggunakan animasi yang unik yang menggabungkan elemen, Gerak, warna dan suara untuk menciptakan Pelajaran yang berkesan dan menarik (Melati et al., 2023). Kemudian dari tulisan M. Samsul Fadli dengan judul Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" menjelaskan lebih detail tentang pentignya tenologi pembelajaran di gunakan pada saat proses belajatar. Karna menggunkan teknoligi belajar dapat meningkatkan motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap materi saji. Sehingga membangkitkan niat dan belajar siswa seperti lebih semngt dalam belajar, senang, termotivasi dan siswa lebih cepet berpikir untuk memahami pembelajaran Agama Kristen (Nur Habibah et al., 2022). Sedangkan menurut Lita Putri Marliani bahwa betapa pentingnya siswa mengunkaan mendia pembelajaran menggunkaan media berbasis video/audio. Media audio visual memiliki fungsi yaitu, dapat menarik perhatian dan memusatkan konsentrasi siswa pada materi, tujuan pembelajaran lebih cepat dicapai dengan cara memahami dan mengingat pesan pada

video, serta dapat mengatasi peserta didik yang pasif dengan adanya penggunaan media yang tepat dan bervariasi. Penggunaan video pada proses pembelajaran bertujuan agar siswa lebih cepat tangkap dan memahami materi yang disampaikan. Dari kutipan di atas penulis mendapatkan ide baru yang beta pentingnya teknologi bagi genearasih Z dalam pemeblejaran agama Kristen untuk meningkatkan motivasi dalam belajar. Jadi yang membedakan Tulisan ini dari tulisan lain adalah penulis lebih menjelaskan tentang pentingnya teknologi bagi siswa dan guru dalam pembelajaran, baik di sekolah maupun di lingkungan social.

Dari tulisan ini penulis hendak memberikan Pelajaran bagi Guru bahwa betapa pentingnya teknologi pembelajaran Agama Kristen bagi generasi Z di era di gital jika di gunan dengan baik. Tulisan ini memberikan penegertian kepada pembaca unutk mengunkan teknologi pembeljaran dapat meningkatkan motivasi dan niat belajar siswa. Adanya tulisan ini dapat menyeselasaikan masalah dan memecahkan masalah di atas serta memberikan pemahaman bagi Guru dan orangtua dalam Pendidikan. Yang menjadi tujuan dari tulisan ini adalah meningkatkan pemahaman bagi guru dan siswa bahwa teknologi pembelajaran berperan penting untuk di gunakan pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

METODE

Dalam kajian ini, penulis menerapkan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif melalui metode studi pustaka (library research) sebagai upaya untuk mengeksplorasi bagaimana adaptasi teknologi dapat memperkaya proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen bagi Generasi Z dan Alpha. Metode ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam secara teoritis terhadap berbagai praktik dan konsep pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks keagamaan. Penulis mengumpulkan data dari beragam literatur yang relevan, seperti buku teologi pendidikan, jurnal ilmiah, artikel daring, dan dokumen pendidikan yang membahas pemanfaatan teknologi serta nilai-nilai Kristiani dalam pendidikan.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui tahapan pencarian, telaah, dan seleksi terhadap sumber-sumber ilmiah yang valid dan relevan, yang kemudian dianalisis secara sistematis. Penulis menelaah dan membandingkan teori maupun hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran Agama Kristen. Tujuan dari kajian ini adalah untuk menggali integrasi teknologi sebagai sarana dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa, serta memberikan kontribusi strategis bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang adaptif dan kontekstual sesuai dengan tantangan era digital saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Generasi Z dan Alpha dalam Konteks Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran Agama Kristen terhadap siswa, karakteristik Generasi Z dan Alpha membawa dampak signifikan pada cara mereka memahami dan terlibat dengan materi ajaran agama. Pembelajaran Agama Kristen untuk siswa saat ini harus mampu menyesuaikan diri dengan cara generasi ini belajar, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Oleh karena itu, pendidik Agama Kristen harus memahami karakteristik ini dan memanfaatkannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Menurut Pearson di tulisan Nella Novianti Dakh bahwa generasi Alpha akan lebih menghargai keberagaman dan pendidikan, mereka belajar dan menjalin pertemanan secara digital, mendambakan pengakuan dan pujian, di awal hidup mereka mudah menemukan spesialisasi karier, dan mereka akan mendorong persatuan di lingkungan pekerjaan (Dakhi & Telaumbanua, 2023). Dapat di simpulkan bahwa Generasi Alpa membawa siswa lebih efektif dan memhami pembelajaran Agama Kristen di sekolah.

Generasi Z dan Alpha, yang tumbuh di dunia digital, sangat terbiasa dengan teknologi. Mereka tidak hanya menggunakannya untuk hiburan, tetapi juga untuk belajar. Bagi siswa, teknologi bukanlah hal yang asing. Sebagai contoh, mereka lebih mudah mengakses informasi melalui internet atau aplikasi digital. Hal ini memberikan kesempatan bagi pendidik Agama Kristen untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti menggunakan video untuk menggambarkan kisah-kisah Alkitab atau aplikasi Alkitab digital yang dapat membantu mereka memahami isi kitab suci dengan lebih interaktif.

Copyright © 2025, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

Dengan menggunakan teknologi, siswa dapat belajar Alkitab dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton, yang akan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran agama. Teknologi yang berkembang saat ini menunjukan kita bahwa teknologi sebenarnya diciptakan untuk membantu manusia mengerjakan sesuatu dengan lebih efektif dan efisien (Adhyara et al., 2024). Sebagai contoh, melalui aplikasi atau platform pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan cerita Alkitab, mereka bisa mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang karakter-karakter dalam Alkitab, tempat-tempat bersejarah, serta peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Kekristenan. Pembelajaran berbasis teknologi ini juga bisa membantu siswa memahami ajaran Kristen secara lebih visual, dengan menghadirkan representasi digital dari berbagai aspek penting dalam ajaran agama Kristen, seperti ajaran moral, etika, dan kasih Kristus.

Salah satu karakteristik penting dari Generasi Z dan Alpha adalah kemampuan multitasking mereka. Meskipun ini bisa menjadi tantangan dalam mempertahankan perhatian siswa, kemampuan multitasking ini bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran Agama Kristen dengan cara yang kreatif. Misalnya, siswa dapat diajak untuk berdiskusi melalui grup media sosial atau aplikasi pesan tentang ayat-ayat Alkitab atau nilai-nilai Kristen, sambil mengikuti pembelajaran berbasis video atau materi interaktif lainnya. Menururt Diyan Nur Rakhmah Diyan Mereka adalah Generasi Z dan Alpha atau Generasi Pasca-Milenial (Rakhmah, 2020). ni memungkinkan mereka untuk tetap fokus pada materi sambil terlibat dalam diskusi yang mendalam mengenai ajaran Kristen.

Secara keseluruhan, untuk meningkatkan pembelajaran Agama Kristen bagi siswa Generasi Z dan Alpha, teknologi harus dimanfaatkan dengan cara yang kreatif dan menarik. Dengan menggunakan teknologi, pembelajaran Agama Kristen dapat lebih hidup, interaktif, dan relevan dengan kehidupan mereka. Pendekatan ini tidak hanya akan membantu siswa memahami ajaran Kristen dengan lebih baik, tetapi juga akan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat mengaplikasikan nilai-nilai Kristen dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Peran Teknologi dalam Pembelajaran Agama Kristen

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran Agama Kristen yang sebelumnya banyak dilakukan secara tatap muka di ruang kelas atau gereja, kini semakin berkembang dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi bukan hanya alat bantu tetapi telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran iman Kristen. Menurut Rajiman Andrianus Sirait mengatakan bahwa teknologi pembelajaran juga memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif, baik di dalam maupun di luar kelas, melalui berbagai platform seperti Learning Management Systems (LMS), aplikasi konferensi video, dan perangkat lunak berbasis cloud. Seiring dengan meningkatnya akses terhadap teknologi, desain pembelajaran diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi secara strategis dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Sirait & Dewi, 2024). Penulis menyimpulkan bahwa di era modern menggunkan teknologi pembelajaran sangat memungkinkan niat siswa dalam pemebljaaran Agama Kristen akan lebih meningkat karena teknologi menyediakan banyak fitur-fitur dan animasi lainnya.

Dengan adanya kemajuan teknologi yang pesat dan kepatuhan terhadap standar aturan nasional yang berlaku, Pendidikan Agama Kristen tidak dapat tetap diam dan pasif. Pendidikan Agama Kristen, baik di lingkup akademik mulai dari sekolah dasar hingga Perguruan Tinggi Kristen, maupun di lingkup gereja, harus mampu beradaptasi dengan perkembangan dan tuntutan yang ada (Kurikulum, 2020). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Agama Kristen juga mendorong kreativitas dalam menyampaikan pesan iman. Guru dan pelayan dapat menggunakan multimedia seperti gambar, animasi, lagu pujian digital, serta game edukatif untuk menjelaskan nilai-nilai Kristen dengan cara yang menyenangkan, terutama bagi anak-anak dan remaja. Hal ini membantu peserta didik untuk memahami ajaran Kristus secara lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan masa kini.

Bukan hanya itu, penggunaan teknologi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Mereka tidak hanya duduk diam dan mendengarkan, tetapi juga bisa ikut berdiskusi secara online, mengerjakan tugas-tugas kreatif berbasis digital, bahkan membuat proyek bersama seperti video pendek tentang kehidupan Yesus atau drama daring bertema kasih Tuhan. Cara-cara ini membuat siswa lebih terlibat dan memahami ajaran-ajaran Kristen dengan lebih mendalam. Bahakan Yani Mick R. Manuahe juga menekankan bahwa teknologi Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, teknologi menjadi sebuah alat yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan efisiensi penyampaian materi.

Penggunaan teknologi dapat mencakup berbagai aktivitas pembelajaran, seperti presentasi, diskusi, dan simulasi, yang semuanya dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang interaktif (Manuahe, 2024). Bahakan Beriaman Ndruru juga mengatakan manfaat teknologi membantu meningkatkan aksesibilitas siswa dengan memungkinkan pembelajaran jarak jauh, pembelajaran online, dan akses ke sumber daya pembelajaran digital (Ndruru & Lawalata, 2023). Dengan demikian sebagai pengajar atau pendidik dalam Pendidikan Agama Kristen disekolah harus mampuh menggukan media pembelajaran seperti menggunakan apliaksih Zoom dan mendesain materi, membuat hal-hal yang menarik mengenai pembeljaran agama Kristen.

Meski begitu, penggunaan teknologi tetap harus dilakukan dengan bijak. Teknologi hanyalah alat bantu. Yang paling utama tetaplah tujuan dari pembelajaran itu sendiri, yaitu mengenal Tuhan lebih dekat, hidup sesuai ajaran Kristus, dan bertumbuh dalam iman. Guru, pendeta, maupun orang tua perlu mengarahkan dan membimbing agar teknologi benar-benar menjadi sarana yang membawa berkat, bukan malah menjauhkan dari nilai-nilai rohani. Dengan memahami semua ini, jelas bahwa teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran Agama Kristen di masa kini. Teknologi bukan sekadar alat modern, tetapi juga bisa menjadi jalan untuk memperdalam hubungan dengan Tuhan dan memperkuat iman di tengah dunia yang terus berubah.

Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Agama Kristen

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Agama Kristen memberikan berbagai dampak yang dapat mempengaruhi proses belajar-mengajar secara signifikan. Di satu sisi, teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar, namun di sisi lain juga bisa membawa tantangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik dan orang tua. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Agama Kristen memberikan berbagai dampak yang dapat mempengaruhi proses belajar-mengajar secara signifikan. Di satu sisi, teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar, namun di sisi lain juga bisa membawa tantangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik dan orang tua.

Dampak positif penggunaan teknologi dalam pembelajaran Agama Kristen sangat jelas terlihat dalam peningkatan aksesibilitas materi pembelajaran. Dengan adanya teknologi, siswa dapat mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Aplikasi Alkitab digital, video pembelajaran, dan platform online memudahkan siswa untuk memahami ajaran Kristen dengan cara yang lebih fleksibel. Selain itu, teknologi memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pembelajaran yang melibatkan media seperti video, animasi, atau permainan edukatif tidak hanya membuat materi lebih hidup, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar pasif, tetapi juga lebih aktif dalam memahami ajaran Kristen. Bahakan bukan hanya itu Sulidar Fitri juga menjelaskan bahwa Secara positif teknologi seperti sosial media bisa menjadi suatu inovasi perkembangan pembelajaran pada pendidikan dasar di Indonesia (Fitri. S, 2020).

Dan ada beberapa dampak positif menurut AuliaNur Hakim adalah yang *pertama*, Memudahkan dalam mencari informasi. Teknologi digital memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses informasi dan sumber daya pendidikan dengan lebih mudah dan cepat. *kedua* Meningkatkan kreativitas. Teknologi digital memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi diri dan mencari tahu cara mengembangkan potensi tersebut. *Keiga* Kolaborasi global, Siswa dapat berkolaborasi dengan siswa lain di seluruh dunia melalui platform online, sehingga dapat menghadirkan perspektif global ke dalam pembelajaran mereka. *Empat* Efisiensi. Teknologi digital memungkinkan guru untuk memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran (Hakim & Yulia, 2024). Pendapat diatas dapat simpulkan bahawa teknologi Pendidikan agama Krisen sangat penting dalam pemebljaran baik kepentingn guru dan siswa.

Selain pengaru positif teknologi juga memiliki pengaruh negative yaitu teknologi memiliki sisi negatif yang perlu diwaspadai. Di tengah kemudahan ini, tidak jarang peserta pembelajaran terganggu oleh berbagai distraksi seperti media sosial atau konten hiburan lain yang membuat mereka kehilangan fokus. Selain itu, tidak semua informasi rohani yang tersebar secara online memiliki dasar ajaran yang benar. Penyebaran ajaran sesat menjadi tantangan serius yang dapat menyesatkan jika tidak disaring dengan bijak. Seperti yang di katakana Ana Maritsa Yaitu, *pertama* Seringnya siswa atau mahasiswa yang sering mengakses sesuatu di internet maka dapat dikhawatirkan mereka jika mereka memanfaatkan apa yang ada di teknologi informasi namun tidak dengan optimal melainkan mereka

Copyright © 2025, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

mengunakannya untuk hal yang lain atau mereka malah mengakses informasi yang mengandung hal yang tidak baik, seperti pornografi dan game online.

Kedua Bagi Peserta didik mereka dapat terkena information overload, yakni mereka dapat mengakses semua yang ada dan mereka dapat menemukan informasi yang mereka cari secara terus menurus seperti membuka hal-hal yang berbau pornografi yang dapat menimbulkan pada diri mereka sebuah kecanduan untuk megakses pornografi tersebut dan juga game online yang membuat mereka rela menghabiskan uang hanya untuk game. *ketiga* Banyak dari siswa atau mahasiswa yang menjadi pecandu dunia maya atau internet, hal ini yang menebabkan adanya perilaku apatis terhadap sesuatu hal yang baru, maka dari itu dalam penggunaan internet harus ada sebuah benteng atau filter dalam melakukan aksesnya. *Keempat* Bahakan dalam konteks teknologi terdapat Tindakan kriminal (Cyber Crime) (Maritsa et al., 2021). Dapat simpulkan bahwa teknologi multimedia memiliki pengaru yang besar terhadap siswa dalam proses pembelajaran agama Kristen. Dengan demikian Guru dan Orang tua memiliki peranan penting unutk lebih lagi mengawasi siswa dalam penggunaan teknologi pembelajaran Agama Kristen.

SIMPULAN

Pendidikan Agama Kristen di era digital menghadapi tantangan sekaligus peluang besar dalam menjangkau generasi Z dan Alpha. Generasi ini tumbuh bersama teknologi digital, menjadikan perangkat dan aplikasi teknologi sebagai bagian dari keseharian mereka, termasuk dalam proses belajar. Oleh karena itu, pembelajaran agama yang relevan harus mampu beradaptasi dengan karakteristik dan kebutuhan generasi ini. Melalui penelitian ini, ditemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan inovasi belajar siswa. Penggunaan media digital seperti video interaktif, aplikasi Alkitab digital, dan platform pembelajaran daring telah terbukti efektif dalam menyampaikan materi ajaran agama secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Teknologi juga memungkinkan siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka secara lebih kreatif melalui proyek digital seperti pembuatan video, animasi, dan desain grafis. Namun demikian, pemanfaatan teknologi juga menghadirkan tantangan, seperti potensi kecanduan terhadap game dan media sosial, serta risiko akses pada konten yang tidak mendidik. Oleh sebab itu, guru, orang tua, dan lembaga pendidikan perlu hadir sebagai pengarah dan pendamping dalam penggunaan teknologi secara bijak. Kesadaran akan nilai-nilai Kristiani tetap harus menjadi fondasi utama dalam proses pembelajaran. Dengan memahami karakteristik generasi Z dan Alpha serta memanfaatkan teknologi secara tepat, Pendidikan Agama Kristen dapat menjadi lebih hidup, interaktif, dan relevan. Penelitian ini menegaskan bahwa teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi juga strategi penting dalam membentuk generasi yang cakap digital namun tetap berakar dalam iman dan nilai-nilai kekristenan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

Adhyara, P. K., Nyoman, N., Febriyanti, R., Kadek, N., & Mia, I. (2024). *Pandangan Generasi Z dan Alpha terhadap Implementasi Meme sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mewujudkan Pendidikan Berbasis Tren*. *September*, 232–242.

Dakhi, N. N., & Telaumbanua, S. (2023). Panggilan Menjadi Pendidik Agama Kristen yang Profesional bagi Generasi Alpha. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *3*(2), 60–70. https://doi.org/10.36588/hjim.v3i2.341

Fitri. S. (2020). Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak: Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(2), 118–123.

Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(1), 145–163.

Kreatif, P., Peserta, B., Pendidikan, P., Kristen, A., Hulu, V. T., Evimalinda, R., Bunga, F. A., & Saleleubaja, S. (2024). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Membuka Imajinasi : Dampak Interaktivitas*

Multimedia terhadap. *1*(2), 184–198. https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.184-198

Kurikulum, E. (2020). *PERAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KRISTEN DI ERA DIGITAL*. *2*, 113–123.

Manuahe, Y. M. R. (2024). Teknologi sebagai Media Komunikasi Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, *4*(April).

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2), 91–100. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 732–741. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988

Ndruru, B., & Lawalata, M. (2023). Signifikansi Guru Pendidikan Agama Kristen di Era Teknologi Terhadap Karakter Rohani Peserta Didik. *Jurnal Teologi Cultivation*, *7*(1), 152–169. https://doi.org/10.46965/jtc.v7i1.2273

Nur Habibah, K. S., Murtopo, B. A., & Maesaroh, M. (2022). Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *2*(1), 1–8. https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i1.438

Pendidikan, J. K. (2018). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING*. *2*(2).

Rakhmah, D. N. (2020). Memahami Generasi Pasca Millenial: Sebuah Tinjauan Praktik Pembelajaran Siswa. *Masyarakat Indonesia*, *46*(1), 49–64. https://doi.org/10.14203/jmi.v46i1.866

Sirait, R. A., & Dewi, E. Y. (2024). *Peran Teknologi Pembelajaran pada Desain Pembelajaran*. *4*.

Siregar, V. D., & Tafonao, T. (2021). Berbagai Konflik Dialami Oleh Remaja Di Era Digital 4.0 Ditinjau Dari Psikologi Perkembangan Afektif. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, *1*(1), 13–20. https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/SEMNASTEKMU/article/view/79

Copyright © 2025, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)