

Upaya Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pencegahan Kecanduan Game Online Terhadap Peserta Didik

Yesa Cinta, Hizar Parulyan, Dina Kristiani

INFO ARTICLE

Sekolah Tinggi Teologi
Berita Hidup,
Karanganyar

*e-mail corresponding
author:
yessacinta26@gmail.com

Submit:
October 14th, 2023

Revised:
November 1st, 2023

Published:
December 31st, 2023



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial-
ShareAlike 4.0
International License

Abstract: In today's sophisticated technological development, gadgets can have a positive impact. However, gadgets also have a negative impact if students in the practice of using them are not appropriate, such as excessive use of gadgets to play online games, resulting in students experiencing addiction to online games. Therefore, Christian Religious Education teachers must have efforts to prevent online game addiction to students. Christian Religious Education teachers must direct and provide understanding to students about the impact that will occur if they experience addiction to online games, by distracting making creativity through their gadgets and using these gadgets to carry out the learning process. Christian Religious Education teachers try to conduct guidance or counseling, socialization about the use of gadgets, spiritual faith development with explanations in several aspects and communicate with the parents of students. This research uses qualitative methods to reveal field data descriptively by collecting observation and interview data. The results of the study show that of the several efforts made by Christian Religious Education teachers, the most effective and influential to prevent online game addiction to students is communication and supervision from parents.

Keywords: Efforts of PAK Teachers, Online Game Addiction, Students

Abstrak: Dalam perkembangan teknologi yang canggih saat ini, gadget bisa berdampak positif. Namun, gadget juga berdampak negatif apabila peserta didik dalam praktik penggunaannya kurang tepat seperti penggunaan gadget untuk bermain game online secara berlebihan sehingga mengakibatkan peserta didik mengalami kecanduan pada game online. Oleh karena itu, Guru Pendidikan Agama Kristen harus memiliki upaya untuk pencegahan kecanduan game online terhadap peserta didik. Guru Pendidikan Agama Kristen harus mengarahkan dan memberi pemahaman kepada peserta didik mengenai dampak yang akan terjadi apabila mereka mengalami kecanduan game online, dengan cara pengalihan perhatian membuat kreatifitas-kreatifitas melalui gadget mereka dan menggunakan gadget tersebut untuk melakukan proses pembelajaran. Guru Pendidikan Agama Kristen berupaya untuk melakukan bimbingan atau konseling, sosialisasi tentang penggunaan gadget, pembinaan iman rohani dengan penjelasan dalam beberapa aspek dan berkomunikasi dengan orang tua peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengungkapkan data lapangan secara deskriptif dengan mengumpulkan data observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dari beberapa upaya yang dilakukan guru Pendidikan Agama Kristen yang paling efektif dan berpengaruh untuk mencegah kecanduan game online terhadap peserta didik adalah komunikasi dan pengawasan dari orangtua.

Kata kunci: Upaya Guru PAK, Kecanduan Game Online, Peserta Didik

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan proses pembelajaran yang didasarkan kepada Alkitab, yang dipusatkan pada Kristus dan bergantung pada Roh Kudus¹. Tujuan dari pembelajaran ini adalah menumbuhkan nilai-nilai rohani dalam kehidupan seorang anak. Pendidikan Agama Kristen sangat diperlukan bagi seorang anak supaya mereka mengenal Allah dan itu akan mempengaruhi pertumbuhan iman peserta didik. Melalui adanya Pendidikan Agama Kristen ini, karakter dari seorang anak dapat terbentuk dan mereka dapat mengendalikan diri terhadap pekerjaan atau kegiatan yang mereka lakukan. Perkembangan teknologi saat ini dapat menjadi peluang dan tantangan bagi Pendidikan Agama Kristen, akan tetapi Pendidikan Agama Kristen dapat berperan untuk membimbing, membina, dan mendidik dalam penggunaan teknologi yang sesuai dengan iman Kristen terutama dalam penggunaan gadget atau handphone untuk bermain game online.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi khususnya pada gadget atau handphone. Gadget atau handphone memiliki banyak fungsi yakni mengakses berbagai aplikasi salah satunya adalah game online. Handphone dapat mengakses berbagai game yang diminati oleh banyak kalangan di masyarakat. Anak-anak zaman sekarang ini memiliki kebiasaan untuk memainkan game online, biasanya hal ini terjadi karena faktor dari keluarga terutama dari didikan orangtua yang membebaskan anaknya untuk bermain gadget serta game online tanpa ada batasan waktu. Secara tidak langsung, kebiasaan yang dilakukan oleh orangtua kepada anak tersebut menyebabkan dampak negatif yang tidak diinginkan selama pertumbuhan dan perkembangan anak. Game online kebanyakan dimainkan oleh peserta didik mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan Mahasiswa pada umumnya. Kebanyakan mereka memainkan game online tersebut untuk mencari ketenangan dan kesenangan pribadi, akan tetapi mereka tidak menyadari bahwa hal tersebut akan menyebabkan mereka masuk dalam fase kecanduan game online. Peserta didik dapat mengalami kecanduan apabila bermain game online secara terus-menerus tanpa adanya waktu beristirahat.

Kecanduan game online sangat berakibat buruk bagi kehidupan peserta didik, karena hal tersebut akan mempengaruhi perkembangan emosi dan moral peserta didik. Kecanduan tersebut juga membuat peserta didik mementingkan dirinya sendiri, lupa belajar, lupa tugas dan tanggungjawabnya, lupa makan, suka membangkang orang tua, berbicara kotor, lupa beribadah, dan lain sebagainya.

Menurut Yusuf Zentrato, peran guru dalam mengatasi kecanduan game online ialah melibatkan peserta didik dalam kegiatan-kegiatan lain seperti kegiatan olahraga, bernyanyi, pemberian kuis yang membuat peserta didik aktif, dan lain sebagainya². Penulis menjumpai penulis lain yang membahas mengenai peran guru secara umum dalam mencegah kecanduan game online. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk membahas mengenai upaya guru Pendidikan Agama Kristen dalam mengatasi kecanduan game online terhadap peserta didik untuk mengembangkan penelitian-penelitian sebelumnya.

¹ Hardi Budiyan, *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Kristen* (Surakarta: STT Berita Hidup, 2017), 10.

² Yusuf Zentrato, 'Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2022), 139–48.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode kualitatif deskriptif yaitu menguraikan secara teoritis dan praktis mengenai kecanduan game online yang dihubungkan dengan upaya guru Pendidikan Agama Kristen dalam mencegah kecanduan game online terhadap peserta didik dengan pendekatan studi literatur dan dengan cara mengumpulkan data-data yang ada serta fakta-fakta yang terjadi di lapangan terkait informasi dalam membahas tema, dengan bersumber dari referensi-referensi bacaan yang tepat dan sesuai serta melakukan wawancara kepada beberapa guru Pendidikan Agama Kristen yang menjadikan dasar untuk menjelaskan upaya guru Pendidikan Agama Kristen dalam pencegahan kecanduan game online terhadap peserta didik.

PEMBAHASAN

Hakikat Guru Pendidikan Agama Kristen

Guru merupakan orang yang dipanggil dan dipercaya oleh Tuhan dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya yakni mendidik dan mengajar peserta didik sesuai dengan karunia yang telah diberikan Tuhan kepadanya. Guru adalah seorang yang memberikan ilmu dan wawasan kepada peserta didik. Dalam pandangan masyarakat, guru adalah seorang yang melaksanakan tugas dan tanggungjawab untuk mengajar pada tempat-tempat tertentu.³ Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran dan fungsi yang sangat penting. Guru sebagai pendidik, adalah guru yang memiliki standar kualitas pribadi yang mencakup kedisiplinan, kemandirian, wibawa, dan tanggungjawab. Guru Pendidikan Agama Kristen bertugas memperlengkapi peserta didik dengan berbagai kebutuhan di dalam Yesus Kristus. Guru Pendidikan Agama Kristen harus menyadari bahwa seorang guru memiliki tugas dan tanggungjawab mengajarkan kebenaran firman Tuhan. Guru perlu memahami kebutuhan yang diperlukan peserta didik dalam proses belajar mengajar⁴.

Tugas Guru Pendidikan Agama Kristen

Guru Pendidikan Agama Kristen sebagai motivator

Motivator adalah seorang yang memiliki kemampuan untuk memberikan sebuah motivasi atau semangat kepada individu, organisasi dengan tujuan meningkatkan rasa semangat dan kualitas hidup⁵. Guru Pendidikan Agama Kristen harus mampu untuk menjadi sebuah tempat curahan segala kekhawatiran dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar atau masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan peserta didik dengan cara sharing atau menceritakan kembali kepada guru sehingga peserta didik dapat dibimbing dan didampingi untuk menemukan sebuah solusi dengan cara memberikan arahan, motivasi, atau nasihat yang didasarkan pada Firman Tuhan.⁶

³ Carinamis Halawa, 'Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah', *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2.1 (2021), 133–145.

⁴ Sianny Widagti, 'Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembentukan Karakter Anak', *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2.1 (2022), 20–31.

⁵ Esther Rela Intarti, "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Motivator," *Regula Fidei* 1, no. 2 (2016).

⁶ Sumiati, "Prinsip Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Motivator Dalam Perspektif Alkitab," *Haratati Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2021).

Guru Pendidikan Agama Kristen sebagai motivator hendaknya bisa mendorong para peserta didik untuk aktif dan semangat dalam proses belajar mengajar. Peran ini sangat erat kaitannya dengan interaksi antara guru dan peserta didik. Guru sebagai motivator tetap melakukan tugasnya untuk memberikan materi serta tugas atau pekerjaan rumah (PR) yang disertai dengan motivasi belajar yang baik supaya peserta didik memiliki semangat dalam mengerjakan tugas dan tanggungjawab mereka. Guru Pendidikan Agama Kristen sebagai motivator memiliki kaitan dengan tugas dan tanggung jawab seorang guru yaitu untuk mengembangkan nilai moral dan keimanan yang menjadi landasan bagi peserta didik dalam membentuk sikap, karakter, dan moral mereka sesuai dengan Firman Tuhan serta membantu peserta didik secara optimal memiliki keberanian dalam pengambilan keputusan dan memiliki rasa percaya diri.

Guru Pendidikan Agama Kristen sebagai Fasilitator

Guru Pendidikan Agama Kristen sebagai fasilitator (*facilitator of learning*) bertujuan supaya peserta didik dapat mengikuti proses belajar mengajar dalam suasana yang semangat, bahagia, dan berani memberikan pendapat. Rasa semangat yang dialami oleh peserta didik menjadi modal dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka menjadi manusia yang mampu menghadapi berbagai tantangan yang terjadi di era globalisasi.⁷ Guru Pendidikan Agama Kristen sebagai fasilitator juga berperan sebagai pendukung proses pembelajaran peserta didik. Seorang guru dapat berbagi ilmu kepada peserta didik. Peserta didik menjadi pusat utama dalam pembelajaran dan tugas guru adalah membimbing peserta didik serta memberikan stimulasi agar peserta didik dapat secara aktif menonjolkan potensinya dalam proses belajar mengajar.

Guru Pendidikan Agama Kristen memberikan dirinya kepada peserta didik

Seorang guru harus sukarela untuk memberikan waktu kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar supaya pembelajaran tersebut dapat diikuti oleh para peserta didik dan terlaksana dengan baik. Sama seperti yang dikatakan oleh firman Tuhan yaitu “Gembalakanlah kawan domba”. Guru Pendidikan Agama Kristen harus memiliki komunikasi yang aktif, efektif, empati, sopan dan santun dengan peserta didik sebab hal tersebut dapat menampilkan pribadi seorang guru yang menjadi teladan bagi peserta didik.⁸ Guru Pendidikan Agama Kristen merupakan seorang guru yang memiliki tugas dan tanggung jawab untuk memberikan dirinya dengan sukarela yang didasari dengan kasih kepada para peserta didik untuk mengenal kebenaran Firman Tuhan. Guru juga bertanggung jawab untuk membimbing peserta didik dalam kehidupan spiritual mereka yang membawa kepada pengenalan iman percaya mereka kepada Yesus Kristus.

Guru Pendidikan Agama Kristen membawa peserta didik mengalami perubahan hidup

Peran guru Pendidikan Agama Kristen untuk membawa peserta didik mengalami perubahan hidup sama seperti visi dan misi Yesus selama pelayanan di bumi yakni membawa perubahan hidup kepada murid-murid-Nya dan kepada banyak orang. Selain

⁷ Imayanti Nainggolan, ‘TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB GURU PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM MENANGANI PSIKOLOGI ANAK AKIBAT PANDEMI COVID-19’, *Jurnal Teologi Kristen*, 1.1 (2021), 53–69.

⁸ Victorious Wau, “Dinamika Pendidikan Agama Kristen Pada Masa Pandemi Covid-19: Analisis Kompetensi Pedagogik Yesus Dalam Injil Matius,” *Teologi dan Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 132–148

mengajar peserta didik, guru juga perlu memperhatikan peserta didik dan menuntun mereka untuk keluar dari kegelapan menuju terang. Jika sebelumnya kehidupan peserta didik tidak bermoral baik maka guru Pendidikan Agama Kristen perlu membawa perubahan kepada mereka supaya memiliki moral yang baik.⁹ Tugas Guru Pendidikan Agama Kristen ialah mengajarkan kepada peserta didik mengenai nilai yang perlu digunakan peserta didik supaya mereka menjadi pribadi yang sungguh-sungguh memiliki kepercayaan kepada Yesus. Dan seorang guru juga perlu menjadi seorang teladan supaya peserta didik dapat menirunya. Akan tetapi, guru harus mengawasi setiap nilai-nilai yang diajarkan kepada peserta didik. Apabila terdapat kesalahan atau penerapan yang salah, guru akan segera memperbaiki dengan berbagai cara yang sesuai.

Harapan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Kristen adalah agar peserta didik mengalami perubahan dalam kehidupannya dan menjadi pelaku firman Tuhan. Setelah peserta didik memiliki pengenalan secara pribadi kepada Tuhan, maka mereka akan mampu menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan mereka, memiliki keinginan untuk melayani Tuhan dan sesama, memiliki ketertarikan untuk mempelajari Pendidikan Agama Kristen dan menjadi dewasa dalam Kristus. Proses pembelajaran yang dilakukan ini tidak hanya memenuhi harapan, akan tetapi mengusahakan untuk mengubah perilaku atau sikap dari peserta didik¹⁰.

Kecanduan game online terhadap peserta didik

Pengertian kecanduan

Istilah kecanduan biasanya dipakai oleh orang-orang yang ketergantungan obat seperti narkoba dan obat-obatan ilegal lainnya, akan tetapi istilah kecanduan saat ini dipakai dengan pengertian lebih luas yakni sikap atau perilaku yang dapat merusak diri serta sangat sulit untuk dihentikan. Kecanduan adalah aktivitas yang dilakukan berulang-ulang oleh seseorang yang dapat menimbulkan dampak negatif. Cooper (2013) mendefinisikan kecanduan merupakan perilaku yang ketergantungan yang dilakukan oleh seseorang dengan memanfaatkan kesempatan yang ada dan dilakukan berulang-ulang. Contoh dari kecanduan ini ialah rokok, minuman beralkohol, narkoba, hubungan seksual, game online, dan lain sebagainya. Jadi, kecanduan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang dilakukan berulang kali dan tidak dapat dikontrol tanpa memperdulikan akibatnya yang dapat berdampak negatif pada dirinya¹¹.

Pengertian game online

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, game merupakan sebuah permainan. Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara kreatif oleh seseorang. Aziz (2013) mendefinisikan game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan melalui jaringan online atau internet¹². Game online ini berisi media yang memiliki gambar, warna, tampilan gerak, efek suara dan aturan main sendiri yang memiliki sifat hiburan dan adiktif. Game online biasanya melibatkan dua

⁹ Lasmaria Lumban Tobing, "Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Pendidik Moral Siswa," *Christian Humaniora* 1, no. 1 (2017).

¹⁰ Nainggolan.

¹¹ Ruslia Isnawati, *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), 65.

¹² Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2018), 5.

pemain bahkan banyak pemain yang tidak saling mengenal dalam satu babak permainan. Contoh game online saat ini yang sangat diminati oleh semua kalangan baik dari anak kecil hingga orang dewasa yakni *Mobile Legends (ML)*, *Free Fire (FF)*, *PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)*, *Genshin Impact*, *Minecraft*, *Roblox*, *Valorant*, dan masih banyak game online yang populer di kalangan banyak orang. Jadi, game online merupakan sebuah permainan yang memiliki tampilan yang menarik mulai dari efek, tampilan gerak, suara dan aturan yang menantang, diakses menggunakan jaringan internet dan dapat dimainkan oleh dua orang pemain bahkan banyak pemain yang berasal dari dalam negeri dan luar negeri.

Kecanduan game online

Seorang peserta didik dapat dikatakan kecanduan game online apabila mereka memainkan game online secara berlebihan. Banyak dari peserta didik menghabiskan uangnya untuk membeli item-item yang menarik dari game online. Mereka juga menghabiskan waktu hanya untuk bermain game, tidak memperdulikan belajar atau tugas sekolahnya, hingga tidak ingin bersosialisasi dengan oranglain. Game online sebenarnya tidak mengakibatkan kecanduan terhadap peserta didik apabila mereka dapat mengelola waktu dengan baik dalam bermain game. Akan tetapi jika mereka tidak dapat mengendalikan diri dalam bermain game, maka game online akan mengakibatkan kecanduan dan berdampak negatif bagi peserta didik.

Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online

Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi peserta didik mengalami kecanduan game online, yakni faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut¹³ Faktor Internal Keinginan yang kuat dari dirinya sendiri untuk memenangkan permainan secara terus-menerus. Game online dirancang sedemikian rupa supaya pemain memiliki rasa penasaran dan memiliki keinginan untuk memenangkan babak permainan terus-menerus. Tidak mampu menempatkan prioritas hidupnya dalam melakukan kegiatan atau aktivitas yang lebih penting. Peserta didik seharusnya mengutamakan kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi karena bermain game online, mereka mengabaikan tugas dan tanggungjawab mereka bahkan mereka tidak peduli melakukan aktivitas-aktivitas lain yang lebih bermanfaat. Rasa bosan yang dialami oleh peserta didik ketika berada di sekolah atau di rumah. Mereka merasa tidak ada kegiatan lain yang dapat dilakukan sehingga mereka memilih untuk terus bermain game online. Kurangnya self-control dari dalam diri peserta didik, sehingga mereka tidak mampu untuk mengantisipasi dampak negatif yang akan ditimbulkan karena kecanduan game online tersebut.

Faktor Eksternal, Lingkungan yang kurang terkontrol, ketika peserta didik melihat teman-temannya yang lain atau orang-orang yang ada disekitarnya terus bermain game online, peserta didik akan mengikuti kebiasaan tersebut. Tidak memiliki hubungan yang baik atau sosialisasi kepada oranglain kurang, sehingga peserta didik lebih memilih sendiri dan bermain game online sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi dirinya. Berdasarkan uraian diatas, faktor penyebab kecanduan game online terhadap peserta didik yaitu faktor internal yang berasal dari dirinya sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari luar dirinya yakni lingkungan, hubungan sosial dengan orang lain, dan orang tua.

¹³ Sapto Irawan, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik', *JKG (Jurnal Konseling Gusjigang)*, 7.1 (2021), 13.

Dampak Kecanduan Game Online terhadap Peserta Didik

Survei terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) pada tahun 2023 menyebutkan pengguna internet di Indonesia mencapai 215 juta pengguna. Penggunaan internet ini cenderung digunakan oleh peserta didik untuk bermain game online. Rentang usia yang telah mengalami kecanduan game online menurut data BPS pada tahun 2023 yaitu: anak-anak usia nol hingga 18 tahun sebesar 46,2 persen. Sementara anak muda usia 18-25 tahun sebesar 38,5 persen dan di atas 25 tahun sebesar 15,3 persen¹⁴.

Kecanduan game online memiliki dampak dalam kehidupan peserta didik, antara lain: Mengalami insomnia. Insomnia dapat terjadi apabila memiliki gaya hidup yang buruk. Peserta didik yang mengalami kecanduan pada game online seringkali merusak kualitas tidurnya. Mereka akan lebih banyak menggunakan waktu untuk bermain game online dibandingkan tidur, akibatnya mereka memiliki kualitas tidur yang buruk dan berujung pada insomnia¹⁵. Penurunan prestasi belajar. Peserta didik yang mengalami kecanduan game online akan berdampak pada prestasi akademik di sekolah¹⁶. Hal itu disebabkan karena waktu luang peserta didik yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan tugas sekolah, membaca materi yang telah diberikan, akan tetapi digunakan untuk bermain game online. Hal itu harus diwaspadai karena akan berdampak buruk untuk masa depan peserta didik. Depresi. Beberapa orang mengalihkan rasa stress yang mereka alami dengan bermain game online dengan harapan setelah bermain game online kondisinya lebih baik. Akan tetapi, penggunaan atau bermain game online dalam waktu jangka panjang akan menyebabkan masalah terhadap kesehatan mental, seperti depresi¹⁷. Diagnosis gangguan depresi terbagi atas gejala utama dan gejala lainnya. Gejala utama yaitu efek depresif seperti hilangnya minat, niat dan rasa gembira serta kurang energi sehingga mudah lelah dan kurang produktif. Gejala lain yang mungkin timbul yaitu kurang perhatian, kurang konsentrasi, kurangnya kepercayaan diri, memiliki sifat pesimis serta timbul perbuatan yang berbahaya bagi diri seperti bunuh diri¹⁸.

Penglihatan mengalami penurunan ketajaman. Menurunnya ketajaman pada penglihatan dapat disebabkan oleh kecanduan game online dan kegiatan yang berhubungan dengan gadget, handphone, laptop, ataupun komputer. Mata yang melihat layar monitor gadget itu akan menyebabkan mata kelelahan hingga menimbulkan kelainan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika seseorang bermain game online dalam jangka waktu lebih dari 10 jam dalam satu minggu maka kedua mata akan mengalami penurunan ketajaman penglihatan¹⁹. Daya tahan tubuh lemah.

¹⁴ Databoks, *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*, diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>

¹⁵ Mais F, Rompas S, dan Gannika L. Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*. 2020;8(2):18-27.

¹⁶ Satria A, Sari M, Ramadhian M, dan Lisiswanti R. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *J Agromedicine*. 2019;6(1):125-129.

¹⁷ Wang J-L, Sheng J-R and Wang H-Z (2019) The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Front. Public Health* 7:247. 7

¹⁸ Departemen Kesehatan RI. Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa III (PPDGJ-III). Direktorat Kesehatan Jiwa Depkes RI;2000.

¹⁹ Firdaus Y, Pebrianti Y, dan Andriyani T. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*. 2018;2(2):169-180.

Peserta didik yang mengalami kecanduan game online seringkali mengabaikan aktivitas kesehariannya seperti malas makan, kurang waktu untuk tidur, dan tidak melakukan aktivitas fisik lainnya sehingga menyebabkan daya tahan pada tubuh lemah dan mengakibatkan tubuh rentan terkena penyakit-penyakit²⁰. Keuangan. Peserta didik yang mengalami kecanduan game online akan menghabiskan uang untuk membeli item-item yang terdapat dalam game tersebut. Dan seseorang yang telah kecanduan game online akan menempuh banyak cara untuk mendapatkan uang supaya dapat membeli dan memenuhi kepuasan dalam bermain game online. Biaya yang dibutuhkan untuk bermain game online tidak sedikit, hal ini akan menyebabkan peserta didik yang ingin bermain game online tetapi belum memiliki penghasilan sendiri memungkinkan mereka untuk melakukan tindakan kejahatan, seperti berbohong dan menipu, dan mencuri. Jadi, kecanduan game online ini menimbulkan perilaku konsumtif terhadap seseorang²¹.

Upaya guru PAK dalam pencegahan kecanduan game online terhadap peserta didik

Melalui wawancara yang telah dilakukan oleh penulis dengan beberapa guru Pendidikan Agama Kristen yaitu Ibu Kristina Dewi, S.Th., selaku guru Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 3 Kediri, Ibu Yesi Andasari, S. Pd., selaku guru Pendidikan Agama Kristen di SMK Negeri 6 Surabaya, dan Bapak Kornelius Supriyanto, S.Pd., selaku guru Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 1 Blitar dengan didukung dengan sumber-sumber dan referensi yang tepat, maka penulis akan menjelaskan upaya guru Pendidikan Kristen dalam pencegahan kecanduan game online terhadap peserta didik, sebagai berikut:

Memberikan bimbingan/konseling kepada peserta didik

Pada saat peserta didik mengalami kecanduan game online, peran guru Pendidikan Agama Kristen ialah melakukan bimbingan dan konseling terhadap mereka. Guru Pendidikan Agama Kristen sering menangani kasus peserta didik yang bermasalah seperti kecanduan dalam bermain game online. Sidjabat (2009) mengemukakan bahwa setiap kegelisahan, keluhan, dan persoalan peserta didik didengar oleh guru Pendidikan Agama Kristen dan dicari solusinya melalui kebenaran Firman Tuhan. Hal tersebut dikarenakan secara sadar atau tidak sadar, peserta didik akan membawa masalah tersebut dalam proses pembelajaran baik masalah pola pikir, tidak yakin dalam pengambilan keputusan, moral yang kurang baik yang dianggap biasa.²² Peserta didik yang mengalami kecanduan game online biasanya tidak bisa mengendalikan dirinya sendiri, maka dari itu guru Pendidikan Agama Kristen perlu mengambil tindakan untuk memanggil anak tersebut. Dalam melakukan bimbingan atau konseling individual, guru Pendidikan Agama Kristen akan berbicara secara *face to face* dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditujukan kepada peserta didik mengenai masalah dalam dirinya yaitu mengenai kecanduan game online. Melalui bimbingan atau konseling, diharapkan peserta didik akan menemukan solusi supaya mereka bisa membatasi diri dan waktu dalam bermain game online.

²⁰ Männikkö, N., Billieux, J., & Käätäinen, M. Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*. 2015;4(4):281–288.

²¹ Firdaus Y, Pebrianti Y, dan Andriyani T. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*. 2018;2(2):169-180.

²² Yenny Anastasia Pellondou, Delsyia Tresnawaty Ufi, Joris Taneo, Erli Oviane Malelak, 'Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Guru Kelas Dalam Melaksanakan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa', *Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 4.1 (2021), 36–46.

Memberikan sosialisasi mengenai penggunaan gadget kepada peserta didik

Sebuah sosialisasi yang dilakukan terhadap peserta didik bertujuan supaya mereka memiliki pengertian yang benar mengenai pemakaian gadget. Hal ini juga dilakukan supaya para guru Pendidikan Agama Kristen dapat mengurangi, mencegah, dan menanggulangi dampak negatif yang akan disebabkan dari penggunaan gadget yang berlebihan terkhusus dalam bermain game online.²³ Guru Pendidikan Agama Kristen harus berperan aktif dalam memberikan informasi mengenai penggunaan gadget kepada peserta didik. Apabila terdapat peserta didik yang mengalami kecanduan game online, guru perlu memberikan informasi mengenai dampak-dampak negatif yang terjadi melalui media atau gambar yang dapat di share melalui grup kelas bahkan bisa melalui chat secara pribadi. Guru Pendidikan Agama Kristen harus memiliki kreatifitas untuk mengalihkan perhatian peserta didik dari game online dengan cara membuat karya-karya melalui gadget dan memperbanyak fungsi gadget untuk proses pembelajaran supaya keinginan bermain game online berkurang.

Mengadakan pembinaan iman Kristen yang Integratif dan Holistik kepada peserta didik

Dalam pembinaan iman Kristen kepada peserta didik, ada beberapa aspek penting yang harus disampaikan untuk mencegah kecanduan game online terhadap peserta didik, antara lain: satu, Hubungan dan tanggungjawab dalam keluarga. Guru Pendidikan Agama Kristen harus membimbing dan memberi pengertian kepada peserta didik bahwa mereka adalah anak yang harus menghormati orang tua, begitu sebaliknya orangtua juga harus mengasihi anak-anak. Mereka dibimbing supaya memiliki komunikasi yang baik dengan orangtua, jika relasi antara peserta didik dan orangtuanya baik maka hal itu akan menjadi penolong dalam hal emosi dan kognitif mereka dalam mencegah dampak yang dihasilkan karena kecanduan bermain game online. Dua, Hubungan dan tanggungjawab pada Tuhan. Guru Pendidikan Agama Kristen perlu mengarahkan peserta didik harus memiliki hubungan secara pribadi dan intim dengan Tuhan. Ketika mereka menjadikan Tuhan sebagai pusat hidupnya maka setiap kegiatan yang dilakukan akan berpengaruh positif bagi kehidupan peserta didik. Peserta didik yang memiliki iman percaya kepada Tuhan dapat mengatakan “tidak” terhadap godaan dan cobaan dalam pemakaian game online secara berlebihan bahkan tingkat kecanduan sebab mereka sudah memiliki pemahaman bahwa mereka harus bertanggungjawab dengan waktu yang telah dianugerahkan kepadanya untuk mengerjakan tugas-tugas yang lain.

Tiga, Memberikan pengertian bahwa tugas utama peserta didik adalah belajar. Guru Pendidikan Agama Kristen harus berperan untuk membantu peserta didik dalam mengalokasikan waktu yang tepat antara tugas untuk belajar dengan bermain, sehingga mereka akan berusaha untuk memberikan prioritas bagi yang utama yaitu belajar. Empat, Mengembangkan bakat. Guru Pendidikan Agama Kristen harus membantu peserta didik untuk menemukan, mengembangkan, dan memaksimalkan kompetensi yang mereka miliki. Dengan adanya kegiatan-kegiatan yang menggali bakat para peserta didik akan mengurangi pemakaian gadget untuk bermain game online. Lima, Memiliki kehidupan sosial dan pertemanan yang baik

²³ Willius Kogoya and Nurhasanah & Permenas Kristian Korwa, ‘Sosialisasi Solusi Penanggulangan Dampak Negatif Gadget Bagi Remaja’, Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan, 2.4 (2022), 150–161.

Peserta didik yang mengalami kecanduan game online biasanya kurang bersosialisasi dengan masyarakat bahkan teman-teman seusianya. Maka dari itu, guru Pendidikan Agama Kristen memberikan dorongan kepada peserta didik untuk memiliki kehidupan sosial dan pertemanan yang nyata. Akan tetapi, peserta didik harus memilih pertemanan secara bijaksana sesuai dengan firman Tuhan, karena zaman sekarang ini banyak komunitas pertemanan yang memiliki kebiasaan buruk salah satunya bermain games. Hal itu akan mempengaruhi peserta didik apabila tidak memilih sahabat atau teman dengan bijaksana.

Enam, Memiliki waktu untuk berolahraga. Guru Pendidikan Agama Kristen harus memberi dorongan kepada peserta didik untuk meluangkan waktunya untuk berolahraga dengan cara mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang telah diadakan sekolah seperti sepakbola, softball, bola volly, basket, dan sebagainya. Apabila peserta didik hanya fokus bermain game online, mereka kekurangan kegiatan fisik dan akan menyebabkan penyakit-penyakit. Sehingga dengan kegiatan olahraga ini akan berkontribusi untuk menjaga kesehatan mereka dan mencegah dari penyakit-penyakit yang kronis. Tujuh, Memiliki waktu untuk istirahat. Guru Pendidikan Agama Kristen perlu memberi arahan kepada peserta didik supaya memiliki waktu istirahat yang cukup, karena waktu belajar di sekolah cukup panjang dan tugas-tugas yang harus dikerjakan membuat waktu istirahat berkurang apabila waktu yang ada digunakan untuk bermain game online. Maka dari itu, harus diterapkan agar peserta didik memiliki waktu untuk belajar, mengerjakan tugasnya, dan beristirahat.²⁴

Guru Pendidikan Agama Kristen harus berkomunikasi dengan orangtua peserta didik

Guru Pendidikan Agama Kristen memiliki kompetensi sosial yakni berkomunikasi dengan orangtua peserta didik sebab orangtua memiliki peran penting dalam mencegah perilaku kecanduan game online terhadap peserta didik²⁵. Sebab yang menyediakan dan memberi gadget bagi peserta didik adalah orangtua. Van dan Eijden memberikan bukti bahwa komunikasi yang baik antara orangtua dan anak akan mencegah anak dalam kecanduan bermain game online karena orangtua telah memberikan pemahaman yang tepat bagaimana cara menggunakan gadget yang baik.²⁶ Jika orangtua tidak memberikan pengertian, komunikasi yang baik dan tidak ada pengawasan maka anak cenderung untuk terus bermain game online. Diperlukan perhatian dari orangtua untuk pencegahan kecanduan game online terhadap peserta didik. Dan orangtua perlu berhati-hati dalam memberikan sarana gadget kepada anak karena itu menjadi sarana untuk mereka bermain game online, orangtua harus memantau apa yang mereka lakukan melalui gadget tersebut²⁷.

Untuk mencegah terjadinya kecanduan game online terhadap peserta didik, upaya yang dapat dilakukan oleh Guru Pendidikan Agama Kristen adalah menjalin komunikasi dan kerjasama dengan orang tua peserta didik. Dapat dilakukan dengan cara orangtua dipanggil ke sekolah bersama dengan anak (peserta didik) yang bermasalah dalam

²⁴ Martin Elvis, 'Mengantisipasi Dan Mengatasi Kecanduan Games Online Dalam Perspektif Teologi Injili', *Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4.2 (2020), 144–155.

²⁵ Elieser R Marampa, "Peran Orangtua Dan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Kerohanian Peserta Didik," *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 2, no. 2 (2021): 100–115

²⁶ Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya."

²⁷ Erni Hanna Nadeak, "Karakteristik Pendidikan Yang Menebus Di Suatu Sekolah Kristen [The Characteristics of Redemptive Education In a Christian School] | Nadeak | Polyglot: Jurnal Ilmiah," *Universitas Pelita Harapan* (2017): 87–98.

kecanduan game online kemudian diberikan penjelasan dan arahan kepada orang tua peserta didik bahwa orangtua sangat berperan penting dalam mengawasi anak selama di rumah. Guru Pendidikan Agama Kristen juga harus memberi pengertian bahwa orang tua perlu memberikan disiplin waktu bagi anak untuk menggunakan gadget dengan cara membuat pengaturan gadget dalam waktu yang sudah ditentukan dengan persetujuan orang tua melalui Family link (email HP anak ditautkan pada email HP orang tua), supaya mereka tidak memiliki banyak waktu untuk bermain game online yang mengakibatkan mereka terus-menerus bermain dan menghabiskan waktunya untuk bermain game.

KESIMPULAN

Game online dapat mengakibatkan dampak negatif bagi peserta didik apabila mereka bermain secara berlebihan, sehingga perlu adanya upaya guru Pendidikan Agama Kristen dalam mencegah kecanduan game online terhadap peserta didik karena itu menjadi hal yang sangat penting, upaya tersebut adalah memberikan bimbingan/konseling terhadap peserta didik, memberikan sosialisasi mengenai penggunaan gadget kepada peserta didik, mengadakan pembinaan iman Kristen yang integratif dan holistik pada peserta didik, dan Guru Pendidikan Agama Kristen harus berkomunikasi dengan orangtua peserta didik. Dari keempat upaya tersebut yang paling efektif adalah komunikasi dan pengawasan dari orang tua dengan cara orang tua memberi pengawasan pada anak melalui pengaturan gadget dalam waktu yang sudah ditentukan dengan persetujuan orang tua melalui Family Link (email HP anak ditautkan pada email HP orangtua

DAFTAR PUSTAKA

²⁸

²⁹

³⁰

³¹

Esther Rela Intarti, "Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Motivator," *Regula Fidei* 1, no. 2 (2016).

Sumiati, "Prinsip Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Motivator Dalam Perspektif Alkitab," *Haratati Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2021).

³²

Victorius Wau, "Dinamika Pendidikan Agama Kristen Pada Masa Pandemi Covid-19: Analisis Kompetensi Pedagogik Yesus Dalam Injil Matius," *Teologi dan Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 132–148

Lasmaria Lumban Tobing, "Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Pendidik Moral Siswa," *Christian Humaniora* 1, no. 1 (2017).

³³

²⁸ Hardi Budiyan, *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Kristen* (Surakarta: STT Berita Hidup, 2017), 10.

²⁹ Yusufroni Zentrato, 'Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2022), 139–48.

³⁰ Carinamis Halawa, 'Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah', *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2.1 (2021), 133–145.

³¹ Widagti.

³² Imayanti Nainggolan, 'Tugas Dan Tanggung Jawab Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Menangani Psikologi Anak Akibat Pandemi Covid-19', *Jurnal Teologi Kristen*, 1.1 (2021), 53–69.

³³ Ruslia Isnawati, *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), 65.

34

35

Databoks, *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*, diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>

Mais F, Rompas S, dan Gannika L. Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*. 2020;8(2):18-27.

Satria A, Sari M, Ramadhian M, dan Lisiswanti R. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone(Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. *J Agromedicine*. 2019;6(1):125-129.

Wang J-L, Sheng J-R and Wang H-Z (2019) The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Front. Public Health* 7:247.7

Departemen Kesehatan RI. Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa III(PPDGJ-III). Direktorat Kesehatan Jiwa Depkes RI;2000.

36

37

38

Elieser R Marampa, “Peran Orangtua Dan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Kerohanian Peserta Didik,” *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 2, no. 2 (2021): 100–115

Novrialdy, “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.”

Erni Hanna Nadeak, “Karakteristik Pendidikan Yang Menebus Di Suatu Sekolah Kristen [The Characteristics of Redemptive Education In a Christian School] | Nadeak | Polyglot: Jurnal Ilmiah,” *Universitas Pelita Harapan* (2017): 87–98.

³⁴ Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2018), 5.

³⁵ Sapto Irawan, ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik’, *JKG (Jurnal Konseling Gusjigang)*, 7.1 (2021), 13.

³⁶ Yenny Anastasia Pellondou, Delsyia Tresnawaty Ufi, Joris Taneo, Erli Oviene Malelak, ‘Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Sebagai Guru Kelas Dalam Melaksanakan Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa’, *Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 4.1 (2021), 36–46.

³⁷ Willius Kogoya and Nurhasanah & Permenas Kristian Korwa, ‘Sosialisasi Solusi Penanggulangan Dampak Negatif Gadget Bagi Remaja’, *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 2.4 (2022), 150–161.

³⁸ Martin Elvis, ‘Mengantisipasi Dan Mengatasi Kecanduan Games Online Dalam Perspektif Teologi Injili’, *Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 4.2 (2020), 144–155.