

## KATA PENGANTAR

Segalah puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik yang berjudul "*Analisis Penanganan Siswa yang kecanduan Game Online Melalui Pembelajaran PAK Pada Kelas IV Di SDK 015 Lisuan Ada'*". Tulisan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program sarjana Strata-1 di Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Joni Tapingku, selaku Rektor Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja yang memberikan waktunya untuk memimpin di kampus IAKN Toraja.
2. Mery Toban, S,Th., M.Pd.K, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen yang telah mengorbankan banyak waktu tenaga dan pikiran untuk FKIPK.
3. Christian Elyesar Randalele, M.Pd.K, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Kristen yang melibatkan banyak waktu dan pikiran di prodi Pendidikan Agama Kristen.

4. Dr. I Made Suardana M.Th, selaku dosen pembimbing I dan Pebrianty, S.Km, M.Kes, selaku dosen pembimbing II yang selalu menyempatkan waktu dan kesempatan dalam membimbing penulis.
5. Feryanto, M.Si selaku dosen penguji I dan Ibu Srimart Ryeni, M.Si selaku penguji II yang memberi arahan, saran dan kritikan yang membangun kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dr. Abraham Sere Tanggulungan, M.Si, yang pernah menjadi dosen perwalian penulis dan Ibu Ice Novita Triana Lolon, S.S., M.A, selaku dosen wali yang telah banyak membantu, menasehati, dan mengarahkan penulis selama menuntut ilmu di kampus Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja dan segenap teman perwalian atas kebersamaannya yang telah terjalin seperti keluarga meskipun dari latar belakang yang berbeda.
7. Orang tua (Ayah dan Ibu), saudara (Seltimuliana, Marselina, dan Rainaldy), dan segenap keluarga, atas doa, dukungan, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
8. Alfian Bonggalangi' pdt. Hein Demmanangnga, Siwan Lahlau, Efraim Salamba, dan Melianus, Laura Patelangan, Milka Para'da Yulita, Windar To'sambo, Santi Mongan, noflianti Rappang, Aris Tato, Yuliana Demmatande, Yesti Marselina selaku orang tua/sahabat setia yang selalu memberikan dukungan, arahan, dan canda-tawa.

9. Keluarga besar Institut Agama Kristen negeri (IAKN) Toraja, khususnya teman-teman seperjuangan atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

10. Seluruh civitas akademik Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja.

Penulis menyadari atas ketidaksempurnaannya sebagai manusia, sehingga proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan ataupun kesalahan. Dengan demikian, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, demi perbaikan dan kesempurnaan tulisan ini. Penulis berharap, laporan proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amin.

Penulis

Jubrianto

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum dapat dipahami sebagai pembentukan pengetahuan dan pengalaman yang mencakup semua pengetahuan terutama pada pendidikan formal, informal, nonformal, etika dan moral seseorang.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan suatu proses peningkatan sumber daya manusia yang terus menerus berlangsung disegala tempat dan keadaan. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa setiap warga Negara memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang sama. Pendidikan pada dasarnya tidak memberikan jaminan bahwa kehidupan akan bahagia, tetapi hanya lewat pendidikanlah manusia dapat memahami cara menciptakan kebahagiaan hidup. Pentingnya pendidikan juga menjadi salah satu ukuran kualitas hidup suatu bangsa. Undang-undang tersebut di atas merupakan salah satu usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan demi masa depan pendidikan yang cemerlang, maka diwujudkan melalui program wajib belajar selama 12 tahun.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Maidiantius Tayid dan I Made Suardana, *Pendidikan Agama Kristen Konteks Indonesia* (Bandung: Kalam Hidup, 2013),2.

<sup>2</sup> Undang-undang Republik Indonesia, "Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

Sistem pendidikan di Indonesia telah diberlakukan kurikulum yang sama dan dilaksanakan secara merata di seluruh wilayah. Pemberlakuan tersebut diharapkan bahwa setiap tingkatan pendidikan memiliki arah dan tujuan yang jelas, secara khusus agar guru dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Namun, untuk mewujudkan sistem tersebut bukanlah hal mudah, karena berbagai faktor yang dapat menyebabkan guru dan siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, misalnya dari segi kompetensi pendidik, fasilitas, media, sumber belajar, metode pembelajaran maupun minat belajar siswa itu sendiri.<sup>3</sup>

Peraturan Menteri Agama Nomor 27 Tahun 2016 tentang Pendidikan Keagamaan Kristen bagi seluruh jenjang pendidikan dikemukakan bahwa tujuan mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah mengharapkan siswa mengenal Allah yang berdasar pada Alkitab dan berpusat pada Yesus Kristus.<sup>4</sup> Dengan demikian, Pendidikan Agama Kristen akan menuntun siswa menemukan hubungan mereka dengan Tuhan, menemukan jati diri di dalam iman, lalu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen pada jenjang sekolah dikenal dengan nama mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Berdasarkan Proses pembelajaran tersebut diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk memperoleh pemahaman akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa melalui

---

<sup>3</sup> Siti Urbayatun, *Kesulitan Belajar Dan Gangguan Psikologis Ringan Pada Anak* (Yogyakarta: K-Media, 2019), 11-12.

<sup>4</sup> Peraturan Menteri Agama, "Pendidikan Keagamaan Kristen," 2016.

keberadaannya, untuk mengembangkan pemahaman tentang konsep iman Kristen, untuk memperoleh pengetahuan tentang Kemahakuasaan Tuhan melalui peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan untuk mengimplikasikan dan mengembangkan keterampilan hidup sebagaimana menjadi orang Kristen yang benar dalam kehidupan sehari-hari di segala tempat.

Pendidikan Agama Kristen seperti yang dijelaskan di atas akan menuntun siswa untuk mengantisipasi dampak negatif perkembangan zaman yang bertolak belakang dengan iman Kristen. Salah satu langkah atau strategi agar tujuan PAK dapat terwujud adalah respon siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan PAK tersebut dapat tercapai melalui faktor eksternal dan internal siswa untuk belajar PAK. Faktor eksternal belajar siswa berasal dari motivasi dan dukungan dari lingkungan tempat tinggal, mulai dari orang tua dan saudara, teman, dan masyarakat yang berada di sekitarnya. Sedangkan faktor internal belajar siswa berasal dari keinginan atau minat dari dalam diri siswa itu sendiri.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi era 4.0 khususnya jaringan internet telah memberikan dampak dan permasalahan tersendiri yang cukup signifikan bagi manusia. Di mana problematika milenial yang sedang menyebarluas saat ini adalah maraknya *game online*. *Game online* telah dimainkan tanpa mengenal usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Kebanyakan orang di satu wilayah yang telah terkoneksi jaringan internet cenderung memainkan *game online* dan kebanyakan dari mereka adalah anak-

anak. Yang menjadi pusat perhatian adalah karena lebih banyak anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah yang bermain *game online* sampai tidak mengenal batas waktu. Tentunya kegiatan tersebut akan mempengaruhi kegiatan belajar mereka di sekolah. Sehingga dengan kondisi tersebut dapat dipastikan bahwa generasi muda bangsa saat ini sedang sekarat moral dan hampir tidak memiliki potensi untuk membangun bangsa menjadi lebih baik.

Adapun yang termasuk dalam indikator kecanduan *game online* yaitu:

- 1). Perasaan tidak tenang bila tidak bermain *game online*,
- 2). Menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*,
- 3). Aktivitas sehari-hari terganggu,
- 4). Kesulitan dalam mengontrol berkonsentrasi/fokus terhadap sesuatu,
- 5). Menggunakan *game* sebagai media melampiaskan emosi,
- 6). Bila tidak bermain *game online* akan mudah marah, sedih, bahkan dipresi,
- 7). Menarik diri dari pergaulan/lingkungan sosial,
- 8). Pekerjaan terlantar,
- 9). Lupa makan, minum, dan lambat tidur karena terlalu mengutamakan *game online*,
- 10). Berbohong kepada orang tua untuk bisa bermain *game online* secara leluasa.<sup>5</sup>

Indikator-indikator tersebut di atas hanyalah sebagian kecil dari kecanduan *game online*. Oleh karena terbatasnya ruang dan waktu serta tenaga dan pikiran, maka penulis melakukan pembatasan dalam penelitian ini, dalam artian bahwa penulis berusaha menyesuaikan semua keterkaitan dengan penelitian ini.

---

<sup>5</sup> <https://klupwanita.com/Indikator> Kecanduan Bermain Game Online, diakses pada 20 Agustus 2023 pukul 20:00 wib

Setelah dilakukan observasi di SDK 015 Lisuan Ada' ditemukan ada beberapa siswa yang kecanduan terkait permainan *game online*. Menurut penulis bahwa masalah ini telah menjadi hal yang penting untuk segera ditindaklanjuti. Hal ini mendasar bahwa setiap individu yang bermain *game online* yang sebenarnya sebagian kecil permainan tersebut memberi manfaat terhadap penggunaanya, dalam artian dampak buruk lebih dominan. Namun sangat disayangkan pada realita saat ini, banyak siswa yang menjadi kecanduan sehingga membuat mereka terus bermain tanpa mengenal batas waktu. Seperti yang ditemukan di SDK 015 Lisuan Ada', ada siswa yang kecanduan *game online* dan melakukan kegiatan seperti berikut: 1) Siswa sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa, 2) Anak-anak yang kecanduan *game online* sering berkumpul dan lebih memilih bermain *game online* daripada membahas pelajaran sekolah, 3) Sering melalaikan tanggung jawab sebagai anak di dalam keluarga, 4) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*, 5) Lebih memilih bermain *game online* dari pada bermain sama teman, 6) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*, 7) Siswa jarang membantu orang tua dikarenakan waktunya disita oleh *game online* 8) Suka dan terbiasa mengucapkan kata-kata kasar kepada teman, saudara, bahkan kepada orang tua ketika ada hal yang tidak sesuai apa yang di harapkan di rumah.<sup>6</sup> Oleh

---

<sup>6</sup> Hasil Observasi



karena hal-hal tersebut di atas, kemudian penulis memiliki inisiatif untuk melakukan penelitian, khususnya sehubungan dengan pelajaran PAK. Pendidikan Agama Kristen adalah jalan untuk meniti iman dan kepercayaan sebagaimana menjadi orang Kristen. Selain itu, pelajaran PAK juga merupakan satu-satunya pelajaran yang memuat tentang bekal perjalanan dalam hidup dan mati setiap manusia. Oleh karena pelajaran PAK adalah hubungan manusia dengan Tuhannya dan hubungan manusia dengan manusia lainnya, maka strategi atau metode di dalam pembelajaran PAK dibutuhkan guru PAK untuk menangani dan membimbing siswanya yang kecanduan *game online*.

Berdasarkan uraian di atas, sudah menjadi suatu kewajiban bagi setiap pendidik agama Kristen untuk selalu menanamkan nilai-nilai Kristiani dalam diri setiap pribadi siswanya. Dalam hal ini, pelajar Kristen yang kecanduan *game online* beresiko untuk melakukan keinginan hati dan jauh dari iman Kristen. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas tentang dampak negatif kecanduan *game online*, maka sudah menjadi hal wajar untuk memberikan referensi yang paling dasar adalah Alkitab. Seperti yang tertulis dalam Surat Roma 12:2 "Janganlah kamu menjadi serupa dengan dunia ini, tetapi berubahlah oleh pembaharuan budimu, sehingga kamu dapat membedakan manakah kehendak Allah: apa yang baik, yang berkenan kepada Allah dan

yang sempurna.”<sup>7</sup> Ayat ini memberikan suatu pemahaman bahwa sebagai pelajar Kristen harus mampu menahan diri terhadap arus globalisasi yang negatif, yaitu bahwa serupa atau mengikuti dunia ini sangat tidak patut di hadapan Allah. Pelajar Kristen harus memiliki budi pekerti yang baik agar dapat memahami yang mana kehendak Allah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, sangat penting dilakukan kajian penelitian untuk mengkaji/menganalisis terkait dengan upaya penanganan siswa yang kecanduan *game online* melalui pembelajaran PAK pada kelas IV di SDK 015 Lisuan Ada'. Sehubungan dengan penanganan siswa yang kecanduan *game online*, berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Roza Mairistia (2022), tentang kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang. Dalam penelitiannya, Roza Mairistia menuliskan tentang bagaimana pelaksanaan bimbingan dan konseling terhadap siswa yang kecanduan *game online*. Perbedaan dengan penelitian terdahulu berada pada lokasi penelitian dan waktu penelitian. Sedangkan persamaannya adalah membahas tentang penanganan siswa yang kecanduan *game online*.

---

<sup>7</sup>Alkitab, Lembaga Alkitab Indonesia, (Jakarta, 2005

**B. Fokus Masalah**

Sehubungan dengan keterbatasan ruang dan waktu maka penelitian ini difokuskan pada satu permasalahan, yaitu penanganan siswa kelas IV di SDK Lisuan Ada' yang kecanduan *game online*.

**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penanganan siswa yang kecanduan *game online* melalui pembelajaran PAK pada kelas IV di SDK Lisuan Ada'?

**D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penanganan siswa yang kecanduan *game online* melalui pembelajaran PAK pada kelas IV di SDK Lisuan Ada'!

**E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Akademik, penelitian ini diharapkan akan menjadi salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya.
2. Manfaat praktis Guru PAK, menjadi acuan bagi Guru PAK dalam menangani dan mendampingi siswa yang kecanduan *game online* khususnya dalam pembelajaran PAK.

## **F. Sistematika Penulisan**

Berdasarkan pokok masalah yang dirumuskan diatas, maka sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I: Dalam Bab ini penulis akan membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Fokus Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: Merupakan Tinjauan Pustaka yang memuat: Kecanduan *Game Online*, Hakikat Belajar Dan Pembelajaran PAK, Penanganan Siswa Yang Kecanduan *Game Online*.

BAB III: Metode Penelitian Yang Meliputi Gambaran Umum Dan Lokasi Penelitian, Analisis Data, dan Rancangan Penelitian.

BAB IV: Temuan Penelitian Dan Analisis yang meliputi: Deskripsi Hasil Penelitian dan Analisis Penelitian.

BAB V: Penutup meliputi: Kesimpulan dan Saran

