

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Game Online

Game online merupakan sebuah permainan yang dalam proses penggunaannya menyertakan suatu jaringan. Permainan ini biasanya dimainkan dengan berkolaborasi antar tim tanpa batas pemain. Januar dan Turmudzi mengungkapkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan komputer yang terselubung dengan jaringan internet yang melibatkan banyak pemain. Sedangkan, menurut Samuel, *game online* adalah permainan menggunakan jaringan yang menghubungkan satu orang dengan orang lain dalam menyelesaikan sebuah misi, melaksanakan tujuan dan mencapai skor puncak dalam dunia virtual.¹ *Game online* merupakan permainan komputer atau *handpone* yang dibuat dengan teknik dan metode animasi.² *Game online* menurut Kim adalah permainan dimana banyak orang dapat bermain pada waktu yang bersama melalui jaringan komunikasi *online*.³

¹ Khairul Anwar, "Pendidikan Sosiologi Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surabaya", (*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*), 2011, di unduh 2 Maret 20:30.

² Agustinus Nilwan, *Penanganan Animasi dan Game professional*, (Jakarta: Elex Media Komputondo, 2001), h. 75.

³ Andri Arif Kustiawan & Andi Widhiya Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: AE Media Grafika, 2019), h. 5.

Dalam proses perkembangannya, *game online* telah menjadi salah satu bahan konsumsi sosial media dalam setiap harinya. Banyak individu yang telah terikat oleh permainan tersebut. Daya tarik *game online* hampir sama dengan daya tarik terhadap makanan ketika sedang lapar (namun pada kenyataannya banyak pemain *game online* yang lebih memilih untuk bermain daripada makan). Sehingga, tidak sedikit orang yang memainkan permainan tersebut mengalami beberapa gangguan kesehatan, seperti penyakit mata, asam lambung, lelah karena kurang tidur, dan beberapa penyakit lain. Terlepas dari banyaknya penyakit yang ditimbulkan, *game online* telah merubah beberapa perilaku manusia normal menjadi tidak normal. Perilaku adalah suatu tindakan seseorang yang berkaitan dengan diri sendiri serta lingkungannya. Dalam artian bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh sesuatu yang dilakukan dan yang dikerjakan. Salah satu perilaku yang paling nampak dari permainan *game online* adalah kurangnya perhatian terhadap hal-hal lain. Perilaku manusia yang hanya memikirkan dan membicarakan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan *game online*. Semua pembahasan di manapun, kapanpun hanya membahas permainan tersebut.

Game online adalah kata yang seringkali digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Jadi, *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer atau *handphone* yang dilakukan secara *online*

(melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu. *Game online* telah menjadi konsumsi banyak orang yang telah menjadikan banyak pemainnya mengalami perilaku yang lain dari manusia normal pada umumnya.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis ketergantungan dari teknologi internet atau biasa dikenal dengan jaringan internet, yang biasa dikenal dengan *Computer Game Addiction* (berlebihan bermain game). Kata lain dari teknologi internet, yaitu *internet addictive disorder* (gangguan kecanduan internet).⁴ Kecanduan *game online* bagi seseorang sangat merugikan dan bahkan berdampak buruk bagi diri sendiri terutama bagi kesehatan. Kecanduan *game online* pada umumnya lebih nampak pada dampak kesehatan secara jasmani, namun secara mendalam sebenarnya telah merusak tatanan kesehatan rohani. Terutama bagi peserta didik yang harus terganggu proses berpikirnya antara bermain *game online* dan belajar. Rusaknya proses berpikir akan mengganggu proses belajar anak, begitupun sebaliknya.

Uraian di memberikan suatu kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku atau sikap secara psikologis maupun fisik yang selalu memikat diri untuk ingin melakukannya sehingga menimbulkan ketidaknyamanan jika tidak melakukannya. Proses ini terjadi di bawah

⁴ Zakkiya Zahro Murita, *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 55-56.

alam bawah sadar sehingga tidak pernah terpikirkan sebab-akibat yang akan terjadi setelahnya.

2. Indikator Kecanduan Game Online

Sesuai dengan pembahasan latar belakang dalam penelitian ini, maka indikator-indikator siswa yang kecanduan *game online* adalah sebagai berikut.⁵

- a. Perasaan tidak tenang bila tidak bermain *game online* karena terobsesi dengan daya tarik permainan. Perasaan akan terasa hampa jika tidak bermain karena *game online* telah merebut dunianya.
- b. Menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*. Bermain *game online* tanpa mengenal batas waktu adalah fenomena yang dialami setiap orang yang terjun ke dalam dunia *game online*. Mereka menemukan kenyamanan tersendiri di dalam *game*, meskipun sangat berdampak buruk terhadap diri sendiri.
- c. Aktivitas sehari-hari terganggu. Lelahnya bermain *game online* akan mempengaruhi keseharian setiap pemain *game online*. Waktu siang yang seharusnya dilakukan untuk produktif malah di jadikan waktu tidur akibat begadang.

⁵ <http://kompainia.com/fenomena>, Game Online Di Indonesia, di unduh pada tanggal 25 Oktober 2023.

- d. Kesulitan dalam mengontrol konsentrasi/fokus terhadap sesuatu. Permainan *game online* adalah sebuah permainan menantang yang membutuhkan kinerja otak lebih ekstra. Sebenarnya otak tidak mampu menampung semua informasi yang diperoleh, sehingga jika digunakan terlalu lama akan menimbulkan perpecahan pembuluh darah di otak itu sendiri. Perpecahan pembuluh darah yang mengakibatkan tumpahan darah ke otak, secara medis dominannya akan menimbulkan kanker otak.
- e. Menggunakan *game online* sebagai media untuk melampiaskan emosi. Emosi bukannya semakin redah malah semakin melunjak. Sedangkan emosi harusnya disiram dengan kegiatan-kegiatan yang sehat yang dapat menenangkan hati, misalnya mendengarkan lagu-lagu rohani, meditasi dan dengan istirahat sejenak.
- f. Bila tidak bermain *game online* akan mudah marah, sedih, bahkan depresi. Memang tidak semua orang akan mengalami perubahan emosional saat bermain *game online*. Ada juga yang menyadari hal itu, namun hanya terjadi pada mereka yang sudah berpikiran dewasa. Tetapi kepada anak-anak, mereka belum bisa mengontrol emosional mereka.
- g. Menarik diri dari pergaulan/lingkungan sosial. Orang yang kecanduan *game online* cenderung menutup diri dan tidak ingin bersosialisasi dengan dunia luar. Mereka lebih memikirkan

penyelesain permainan dibandingkan dengan relasi dengan orang lain.

- h. Pekerjaan terlantar karena waktu produktif digunakan untuk tidur.
- i. Lupa makan, minum, dan lambat tidur karena terlalu mengutamakan *game online*. Inilah adalah teknik bunuh diri secara tidak langsung.
- j. Berbohong kepada orang tua untuk bermain *game online* secara leluasa. Anak-anak akan lebih bebas jika bermain secara berkumpul, sehingga banyak dari mereka yang berbohong kepada orang tua tentang kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan di luar rumah.⁶

Dari beberapa poin di atas dapat diberi satu kesimpulan bahwa siswa yang kecanduan *game online* ciri-ciri siswa kecanduan game online adalah memberikan dan memperlihatkan dampak buruk terhadap dirinya dan orang-orang di sekeliling mereka.

3. Pengaruh Bermain Game Online

Tidak sedikit yang meyakini bahwa *game online* selalu memberikan pengaruh negatif kepada setiap pemainnya. Salah satunya adalah kandungan unsur kekerasan dalam pertempuran dan berkelahi. Banyak orang tua dan masyarakat berpikir bahwa *game online* dapat merusak sistem kerja otak pada anak-anak/siswa karena mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan

⁶ Ibid

para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan bagi siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak positif dan negatif pada pengaplikasiannya. Sekalipun terdapat pengaruh positif dan negatif, tetapi pada realitanya tidak dapat dipungkiri bahwa pengaruh negatif lebih dan sangat berbahaya dibanding dengan pengaruh positif yang hanya sebagian kecil.

4. Pengaruh Positif

Dalam bermain *game online* tentu akan memberikan pengaruh pada pengguna atau pemain *game online* itu. Berikut beberapa pengaruh positif untuk bermain *game online* yaitu:

- a. *Game online* membantu percepatan koordinasi tangan, mata, motorik, dan membuat anak mahir menggunakan komputer.
- b. Membantu meningkatkan pikiran dalam membuat suatu analisa, kecepatan dalam mengambil keputusan, dan memperdalam pikiran.
- c. Meminimalisir stress.
- d. Menguji dalam peningkatan berbahasa inggris.⁷

⁷ "Dampak Positif Dan Negatif Game Online," accessed March 15, 2023, <https://klubwanita.com>.

5. Pengaruh Negatif

Dari pengaruh positif diatas maka adapun pengaruh negatif dari kecanduan bermain bermain *game online*, khususnya bagi siswa. Adapun pengaruh negatif bagi para pengguna *game online* seperti berikut.⁸

- a. Terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam diluar sekolah.
- b. Tidak lagi fokus dalam karena pikiran cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- c. Sakit mata.
- d. Lalai dari tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.
- e. Menurunnya prestasi belajar.
- f. Tidak jujur tentang berapa lama waktu yang sudah dihabiskan hanya untuk bermain *game online*.
- g. Mengganggu kesehatan karena lupa makan, belajar, mandi, waktu pulang sekolah.
- h. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya atau kegiatan lainnya seperti kegiatan ekstrakurikuler.
- i. Cepat emosi dan muda marah kepada saudara, orang tua, dan kepada teman-temannya.
- j. Siswa menjadi ketagihan.

⁸ Ibid.

- k. membuat tidak konsentrasi dalam ibadah karena ingin cepat-cepat keluar main *game online*.
- l. Suka mencuri uang di rumah untuk bermain game.
- m. Menjadi malas untuk membantu orang tua di rumah.
- n. Suka berbicara kasar dan kotor.

B. Hakikat Belajar dan Pembelajaran PAK

1. Definisi Belajar

Kelangsungan kehidupan manusia tidak pernah luput dari proses belajar. Belajar akan membantu manusia beradaptasi dengan lingkungannya. Belajar pada umumnya adalah proses perubahan yang dimulai dari tidak tahu menjadi tahu. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu faktor yang membentuk manusia yang awalnya tidak mampu menjadi mampu. Perubahan tersebut terjadi dalam jangka waktu tertentu.

Samuel Sidjabat mengemukakan bahwa pendidikan adalah “semua perbuatan, usaha, dan minat dari orang tua untuk memberikan pengetahuannya, pengalamannya, keterampilannya, dan kecakapannya kepada anak-anak atau orang muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat melengkapi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah.⁹ Oleh itu, penulis memberikan suatu kesimpulan bahwa pendidikan

⁹ Homrighausen, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta : BPK Gunung Mulia, 1999), 2-8.

adalah segala sesuatu yang dilakukan secara sadar untuk mengubah sikap dan tingkah laku yang diperoleh dari proses berpikir.

Thorndike dalam Baharudin mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus merupakan apa yang merangsang terjadinya suatu kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal yang lain dan dapat diterima melalui alat indra. Sedangkan respon merupakan reaksi yang dimunculkan oleh siswa ketika saat belajar, yang dapat pula pikiran, perasaan, atau tindakan.¹⁰

Skinner dalam Hari Wibowo juga mengungkapkan belajar adalah suatu perilaku, yaitu ketika seorang belajar, maka respon dari belajar itu adalah menjadi lebih baik.¹¹ Namun, jika tidak belajar maka responnya menurun. Sedangkan Gagne dalam Sri Esti Wuryani Djiwandon menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks.¹² Hasil belajar akan membuat manusia secara sistematis akan mendapatkan keutuhan dalam dirinya. Setelah seseorang belajar akan memiliki kelengkapan diri mulai dari pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan.

¹⁰ Baharudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta, A-Ruzz Media, 2007), 64-65.

¹¹ Hari Wibowo, *Pengantar Teori-Teori Belajar Dan Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Puri Cipta Media, 2012), 1.

¹² Sri Esti Wuryani Djiwandon, *Psikologi Pendidikan Re-2* (Malang: Grasindo, 2002), 8-9.

Piaget Sri Esti Wuryani Djiwandon berpendapat bahwa belajar merupakan pengetahuan yang dibentuk oleh masing-masing individu.¹³ Pengetahuan tersebut diperoleh melalui interaksi secara terus-menerus dengan lingkungan sekitar. Dengan berinteraksi dengan lingkungan yang terus berkembang, maka fungsi intelektual semakin berkembang. Sedangkan belajar menurut Carl R. Rogers bahwa belajar adalah suatu proses pembelajaran yang menitik beratkan pada peserta didik. Dalam hal ini, Rogers mengemukakan pentingnya guru dalam memperhatikan prinsip pendidikan dan pembelajaran. Prinsip pendidikan dan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. Siswa tidak seharusnya dipaksakan untuk belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
- b. Siswa akan belajar tentang hal-hal yang bermakna bagi dirinya.
- c. Pembelajaran yang diperoleh siswa akan dihubungkan dengan pengalaman-pengalamannya yang kemudian menghasilkan ide baru yang bermakna bagi dirinya.
- d. Belajar adalah perubahan terus menerus berdasarkan tingkat perkembangan masyarakat.

¹³ Ibid, 10.

- e. Siswa bertanggung jawab dalam proses belajarnya adalah bukti dari optimal dalam belajar.
- f. Siswa dapat mengevaluasi dirinya dari belajar mengalami sesuatu. Hal tersebut akan memberi mereka peluang untuk lebih kreatif, evaluasi diri, dan kritik diri.
- g. Belajar mengalami akan melibatkan siswa secara utuh dan sungguh-sungguh.¹⁴

Dari beberapa pandangan tentang belajar di atas merupakan sebagian kecil dari pandangan yang ada. Para guru dan calon guru harus banyak belajar tentang psikologi belajar guna kepentingan pembelajaran dan minat belajar siswa. Selain itu, guru perlu menerapkan metode belajar yang relevan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik. Hal tersebut mempertimbangkan kondisi lingkungan siswa.

Dengan demikian, belajar adalah tindakan dan perilaku siswa secara kompleks. Oleh karena itu, belajar akan dialami oleh siswa sendiri melalui tindakan dalam pembelajaran.

Secara umum hasil belajar siswa ditentukan oleh minat belajarnya. Minat belajar siswa akan ditunjang oleh guru terutama dalam memberi kelengkapan fasilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Motivasi siswa dalam belajar ditentukan oleh kreativitas guru dalam mengelola

¹⁴ Sutiah, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020), 119.

pembelajaran. Guru yang memiliki kreativitas dalam mengajar, akan mendesain pembelajaran dengan baik untuk mencapai hasil belajar siswa secara maksimal. Hal ini tentu didukung oleh adanya sarana dan m prasarana belajar-mengajar yang mendukung.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Secara umum pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan kualifikasi pengetahuan seseorang, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diperoleh dari hasil belajar/pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses mentransfer pengetahuan dari pendidik kepada anak didik. Dalam hal ini, pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Sehubungan dengan pembelajaran, tentunya banyak tokoh-tokoh pendidik yang telah memberikan definisi dan uraian menurut pandangan mereka. Terkait tujuan pendidikan, Knowles mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses mengorganisasikan peserta didik. Pandangan Knowles secara khusus berpusat pada perbedaan setiap individu peserta didik untuk menjadi suatu kesatuan yang teratur dalam belajar secara bersama-sama dan dengan pelajaran yang sama. Sehingga tujuan pendidikan yang diperoleh dari pembelajaran dapat terwujud, yaitu semua peserta didik dalam satu pembelajaran akan mendapatkan pembelajaran yang sama, dari pendidik yang sama. Berbeda dengan

pandangan pembelajaran menurut Slavin, yaitu perubahan perilaku seseorang yang berasal dari belajar dari yang dialami. Slavin menitikberatkan pembelajaran pada psikomotorik peserta didik. Dalam hal ini, Slavin melihat dari segi tingkah laku peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, karena psikomotor dapat dinilai dari hasil implementasi pembelajaran. Pandangan pembelajaran menurut Woolfolk sejalan dengan pandangan Slavin dan Rahil Mahyudin, yaitu pembelajaran dapat berlaku apabila pengalaman bisa memberikan perubahan pengetahuan dan tingkah laku. Hanya saja pandangan Rahil lebih spesifik, yaitu bahwa pembelajaran adalah perubahan tingkah laku dengan mengikutsertakan keterampilan kognitif yang berfokus pada penguasaan ilmu dan perkembangan kecakapan intelektual. Dalam artian bahwa tingkah laku dapat terjadi seiring dengan perkembangan kognitif.¹⁵

Warner C. Graedorf dalam Paulus Lirik Kristianto mengatakan bahwa PAK merupakan langkah mengajar dan belajar dengan dasar Alkitab, terpusat pada Kristus, dan melalui penyertaan Roh Kudus sebagai pembimbing dan pendamping setiap individu terhadap seluruh tingkatan pertumbuhan. Hal itu dapat diperoleh melalui pembelajaran masa kini menuju pengenalan dan pengalaman rencana dan kehendak

¹⁵ Darmawan Harefa, *Teori Model Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Sains* (Sumatera Barat: CV Insan Cendekia Mandiri, 2020), 8-10.

Allah melalui Kristus dalam setiap bentuk kehidupan. Mereka akan diperlengkapi sebagai pelayan yang efektif melalui Kristus Sang Guru Agung dan perintah yang mendewasakan pada murid.¹⁶ Pernyataan di atas memberikan sebuah kesimpulan bahwa PAK adalah usaha sadar manusia untuk mengenal Allahnya dan dirinya sendiri.

Pendidikan Agama Kristen menjadi kurikulum wajib bagi sekolah di seluruh Indonesia. Dalam setiap proses pembelajaran PAK, guru diharapkan mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran PAK untuk membentuk budi pekerti pekerti siswa sebagai generasi bangsa Indonesia. Hal ini mengingatkan kepada guru untuk perkembangan sikap dan perilaku siswa jaman sekarang, karena perkembangan teknologi yang semakin canggih. Sebagai contoh siswa zaman sekarang banyak yang kurang memiliki kesantunan publik, bicara kotor, dan kasar. Sehingga guru PAK perlu menanamkan sikap jujur, baik, dan disiplin. Dalam proses pembelajaran PAK guru PAK diharapkan mampu membarikan hasil pengetahuan, keahlian, keterampilan, pengalaman, dan kecakapan untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani bagi peserta didik.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran PAK maka perlu mencakup beberapa hal sebagai berikut:

¹⁶ Paulus Lirik Kristianto, *Prinsip dan Praktek PAK Penuntun bagi Mahasiswa Teologi dan PAK, Pelayanan Gereja, Guru Agama Kristen dan Keluarga Kristen*, (Yogyakarta: Andi Offset, t.th.), 4-5

a. Sarana Transformasi Kekuatan Spiritual

Pendidikan Agama Kristen adalah proses belajar mengajar yang berdasar pada Alkitab, dengan berpusat pada Kristus melalui bimbingan Roh Kudus. Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan moral, nilai, etika/tata krama, yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan siswa untuk menjadi pribadi berakhlak mulia dan pikiran, sikap, perilaku sehari-hari. Dalam Pendidikan Agama Kristen, nilai agama harus diajarkan kepada siswa untuk mengembangkan iman setiap peserta didik sehingga hidup sesuai dengan karakter Kristus.¹⁷

b. Sarana Membentuk Karakter Peserta Didik

Pendidikan Agama Kristen bertujuan untuk memberikan pengharapan kepada siswa untuk hidup beriman berpengharapan kepada Yesus Kristus melalui pimpinan Roh Kudus. Pendidikan Agama Kristen harus menjadikan wadah strategis dalam pembinaan dan menumbuhkembangkan karakter siswa. Jadi keberhasilan Pendidikan Agama Kristen sebagai pembentuk karakter siswa adalah keteladanan guru PAK itu sendiri. Untuk itu guru PAK selain membimbing dan mengajar, guru PAK juga harus memberikan keteladanan yang baik kepada siswa dalam

¹⁷ Eliezer Rifai, Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Pada Kurikulum 2013, *"Jurnal Antusias 3*, (2014): 25-28

kehidupannya sehari-hari, sehingga siswa sendiri mampu menerima dan menegmbangkan nilai-nilai kristiani dalam kehidupannya saat disekolah, dirumah, dan dimanapun ia berada.

c. Saran Membentuk Keterampilan Sosial

Pendidikan Agama Kristen bertujuan untuk membentuk keterampilan sosial peserta didik sehingga mampu berperan dalam kelompok masyarakat. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen peserta didik harus di didik dan dibiasakan untuk berperilaku etis dan menjunjung tinggi etika nasional. Dalam proses membentuk keterampilan sosial siswa maka dibutuhkan keteladanan dari pendidik itu sendiri. Hal yang harus dilakukan oleh guru PAK dalam pembentukan keterampilan sosial siswa adalah menanamkan nilai-nilai toleransi antar umat beragama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang penuh dengan keberagaman suku, ras, etnis, dan agama. dalam proses pembelajaran PAK guru harus menanamkan keterampilan sosial berupa sikap saling menghormati dan menghargai dari perbedaan yang ada.¹⁸

¹⁸ Ibid

3. Penerapan PAK di Sekolah

a. PAK Dalam Perjanjian Lama

Perjanjian Lama telah membahas tentang kegiatan belajar mengajar. Taman Eden, adalah tempat untuk melakukan proses pembelajaran di mana Allah membimbing Adam dan Hawa agar memuliakan nama Tuhan dalam segala hal, di sini mewujudkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar telah ada sejak zaman perjanjian lama. Dalam Taman Eden Allah membina moral, iman, dan keterampilan (kej 1-2).¹⁹ Allah memiliki hubungan dekat dengan ciptaan-Nya melalui proses manusia di Taman Eden. Di Taman Eden Tuhan membina Manusia untuk mengenal diri mereka sebagai ciptaan tertinggi dari segala ciptaan lainnya, yang dipanggil untuk hidup bertanggung jawab.

Percakapan Allah dengan Manusia saat Allah melarang mereka menyentuh dan merabah buah dari pohon pengetahuan baik dan jahat. Hal tersebut menjadi suatu gambaran bahwa ada proses kegiatan belajar mengajar di dalamnya, di mana Allah sebagai pengajar dan manusia sebagai pelajar yang perlu belajar dari perkataan Allah.

¹⁹ Sadjabat B.S. *Menjadi Profesional: Sebuah Perspektif Kristen* (Bandung: Kalam Hidup, 1993), 13.

Sejalan dengan kisah panggilan Abraham ke Tanah Kanaan adalah kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan Allah kepada umatNya. Kisah Abraham tersebut memperlihatkan ketika Allah memberikan pembelajaran kepada Abraham agar selalu menjadi orang yang beriman. Melalui berbagai proses, Abraham ditampilkan menjadi sosok yang memiliki sikap sebagai seorang pelajar yang sedang dididik. Allah mempersiapkan untuk menjadi "Bapa" bagi orang beriman di dunia. Allah berulang kali menyatakan perintah dan janjiNya kepada Abraham (kej 12-22).

b. Perjanjian Baru

Dalam Perjanjian Baru banyak menyebutkan bahwa Yesus menjadi contoh atau teladan sebagai guru yang mengajar dengan kewibawaan dan otoritas, Tuhan Yesus juga sangat menguasai peranNya sebagai Guru. Dalam Matius 5-7 "Khotbah di Bukit, memperlihatkan satu proses kegiatan belajar mengajar dimana Yesus mengajar orang banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa Yesus juga memperlihatkan proses pengajaran dimana seseorang harus mendengar secara langsung pengajaranNya. Dengan pengajaranNya, Yesus mengharapkan perubahan dalam diri pendengar. Matius 7:28-29 memperlihatkan respon yang baik ketika disebutkan bahwa pendengar merasa takjub dengan pengajaran Yesus.

Dua belas murid Yesus yang dipilih, dididik, dan dilatih oleh Yesus untuk menjadi pengajar seperti DiriNya. Mereka melalui banyak proses dalam kegiatan belajar mengajar selama mereka bersama-sama dengan Yesus. Yoh. 3:13 menunjukkan hubungan yang baik diantara Yesus sebagai guru dan murid sebagai peserta didik. Kala itu, Yesus tidak pernah membiarkan para murid-Nya untuk mengatasi masalah mereka sendiri, melainkan selalu ada pertolongan dari Yesus sebagai guru (Mark 4:38). Teladan Yesus menjadi guru perlu untuk diterapkan dalam diri Pendidikan Agama Kristen, dalam proses pendidikan yang dilakukan Tuhan Yesus mengajar, mendidik dan melatih para murid.²⁰

C. Penanganan Siswa yang Kecanduan Game Online

Menurut KKBI penanganan mengandung arti yaitu penanganan dan berasal dari kata dasar tangan. penanganan adalah menyatakan sebuah tindakan yang dilakukan dalam melakukan sesuatu. Penanganan juga dapat di artikan sebagai suatu proses tindakan atau cara menangani, mengurus serta menyelesaikan suatu perkara yang dilakukan oleh pihak berwenang sehingga perkara yang dihadapi dapat terkendali dan terselesaikan.²¹

²⁰ Dien Sumiyatiningsih, *Mengajar dengan Kreatif dan Menarik*, (Yok yakarta: Andi, 2006), 44-47.

²¹ Pengertian penanganan : <http://kamus.sabda.org/kamus/penanganan/>. Diunduh pada tanggal 2 maret 2023.

Guru PAK adalah salah satu personil sekolah yang diberikan tugas penuh oleh pihak sekolah sebagai guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) di sekolah. Guru PAK tidak hanya sebagai mengajar tetapi juga membimbing dan mendampingi siswa. Guru PAK harus mampu bekerja sama dengan orang tua siswa dalam membangun karakter, moral dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun beberapa fungsi dalam membimbing dan menangani siswa yang kecanduan *game online* yaitu:

1. Fungsi pemahaman yaitu untuk membantu peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, dan norma agama). berdasarkan pemahaman ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya.
2. Fungsi pencegahan, yaitu untuk senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegah supaya tidak dialami oleh peserta didik.
3. Fungsi pengembangan, yaitu guru PAK berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang tenang untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik.²²

²² Sudarwan Damir, perkembangan Peserta Didik, (Bandung: Alfabeta), h 147.

Berikut adalah beberapa upaya yang dilakukan oleh guru PAK dalam proses pembelajaran PAK untuk menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah:

1. Guru PAK harus memiliki pengetahuan /wawasan yang luas dalam menyelesaikan permasalahan siswa terutama masalah kecanduan *game online*. Disini guru PAK harus terlebih dahulu mengerti dan memahami apa itu *game online* dan dampak dari *game online* tersebut agar Guru PAK mudah dalam menyelesaikan masalah kecanduan *game online* yang menjadi virus dikalangan anak-anak pada saat ini.
2. Guru PAK mampu bekerja sama dengan orang tua siswa tentang anaknya yang kecanduan *game online* dan masalah yang ditimbulkan, agar orangtua lebih memperhatikan kegiatan anaknya dirumah.
3. Guru PAK bisa bekerja sama dengan guru lain supaya guru lain bisa juga memasukkan materi dampak dari *game online* kepada siswa yang sering bermain *game online*.
4. Guru PAK memberikan penanganan dengan membawa materi pembelajaran PAK yang lebih menarik supaya siswa yang kecanduan *game online* bisa aktif belajar dalam kelas dan mengubah kebiasaannya itu kearah yang bermanfaat lagi.
5. Guru PAK memberi pemahaman kepada siswa tentang dampak buruk bermain *game online*. Dampak yang dialami dalam bermain *game online* adalah dampak buruk sehingga guru PAK harus mampu mengatasi hal

buruk tersebut. Tujuan khusus dari memberi pemahaman adalah agar para siswa dapat mengetahui dampak buruk keseringan bermain *game online*, mampu mengatur waktu untuk bermain *game online*.²³

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa selain peranan guru PAK yang hadir secara langsung sebagai pembimbing untuk mendampingi siswa di sekolah, pembelajaran PAK juga dapat menjadi pendidikan karakter bagi siswa dalam membina akhlak dan moral.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pada penelitian ini berjudul “Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madia Sabang” oleh Roza Mairistia.²⁴ Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan analisis sekaitan dengan siswa yang kecanduan *game online*. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penanganan siswa yang kecanduan *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasi dan waktu penelitian. Penelitian tentang siswa kecanduan *game online* adalah penelitian yang cukup menarik perhatian untuk diteliti dan dikaji beberapa cara dan sudut pandang yang berbeda.

²³ Roza Mairistia, *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madia Sabang*, (Banda Aceh: 2020)

²⁴ Ibid

