Jurnal Ilmiah Setitrel Imanuel
Volume 05 Nomor 02 Tahun 2026 ISSN: 3032-2316

STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM MENGENDALIKAN SISWA YANG KECANDUAN GAMES

Yatatema Ndraha, M.Pd
Program Studi Pendidikan Agama Kristen
E-mail: yatatemandraha1991@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan tahap yang dilakukan dalam penelitian ini mulai dari penyusunan instrumen, pengumpulan data, dan analisis data yang dilakukan dengan analisis deskriptif, analisis korelasi dan analisis regresi dengan menggunakan uji signifikansi, maka dapat di simpulkan bahwa : *(a)* Bahwa seorang guru Agama Kristen dituntut agar memiliki kompetensi dan kreativitas yang tinggi dalam pembelajaran. *(b)* Guru harus mampu menguasai berbagai strategi pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran semakin lebih menyenangkan dan bermakna. *(c)* Guru yang kompeten akan berupaya dengan baik untuk meningkatkan komptensinya melalui penguasaan berbagai metode dan strategi pembelajaran (d) berdasarkan hasil tersebut terdapat harga Artinya hipotesis telah terlaksana dengan baik yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara strategi guru PAK dalam membina siswa yang kecanduan *games*

Kata Kunci : Strategi Guru Pendidikan Agama Kristen

Abstract

Based on the research stages—ranging from instrument development and data collection to data analysis (utilizing descriptive, correlation, and regression analyses with significance testing)—the following conclusions can be drawn: (a) Christian Religious Education teachers are required to possess high levels of competence and creativity in instruction. (b) Teachers must master various innovative teaching strategies to make learning more enjoyable and meaningful. (c) Competent teachers actively strive to enhance their professional capabilities by mastering diverse teaching methods and strategies. (d) The results confirm the

hypothesis, demonstrating a significant relationship between the strategies employed by Christian Religious Education teachers and the guidance provided to students addicted to video games.

Keywords: Christian Religious Education Teacher's Strategy

Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut banyak hal dari seorang guru khususnya yang berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan. Dalam perannya yang pertama, guru menyiapkan siswa untuk mampu memiliki keterampilan abad 21. Seorang guru perlu menguasai berbagai bidang, mahir dalam hal pedagogi termasuk inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, memahami psikologi pembelajaran dan memiliki keterampilan konseling, mengikuti perkembangan tentang kebijakan kurikulum dan isu pendidikan, mampu mendesain pembelajaran, mampu memanfaatkan media dan teknologi baru dalam pembelajaran, dan tetap menerapkan nilai-nilai untuk pembentukan kepribadian dan akhlak yang baik.

Guru Pendidikan Agama Kristen merupakan pendidik profesional yang harus melaksanakan tugasnya dengan baik dan bermutu. Pendidikan yang bermutu dapat menghasilkan pribadi yang utuh dengan pembelajaran yang mengembangkan kreativitas siswa dan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*). Dalam Efesus 4:11-12 [1]tertulis bahwa "Jadi sesuai nubuatan itu, Kristus memberikan kemampuan rohani yang berbeda kepada kita masing-masing. Ada yang diberi kemampuan

[1] Alkitab. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2006.

untuk menjadi rasul, untuk menyampaikan pesan dari Roh Allah, memberitakan Kabar Baik tentang Yesus, menjadi gembala jemaat, dan ada juga yang diberi kemampuan untuk mengajar umat Allah. Semuanya itu diberikan supaya kita bisa mempersiapkan dan melengkapi umat Allah, agar masing-masing dapat saling melayani, dan seluruh anggota tubuh Kristus semakin bertumbuh". Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan terhindar dari kegiatan-kegiatan yang tidak mendukungnya dalam pembelajaran. Slameto mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka atau tertarik pada suatu hal. Siswa akan memanfaatkan setiap waktu sebagai kesempatan emas dalam mengisi diri dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Bermain *games* hanya akan membuang-buang waktunya dan merugikan kesehatannya. Siswa akan lebih memilih permainan yang melibatkan aktivitas fisik yang menyehatkan tubuh.Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan terhindar dari kegiatan-kegiatan yang tidak mendukungnya dalam pembelajaran. Slameto mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka atau tertarik pada suatu hal.[2] Siswa akan memanfaatkan setiap waktu sebagai kesempatan emas dalam mengisi diri dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Bermain *games* hanya akan membuang-buang waktunya dan merugikan kesehatannya. Siswa akan lebih memilih permainan yang melibatkan aktivitas fisik yang menyehatkan tubuh.

Games merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk hiburan karena sangat menyenangkan. Bermain *games online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *games online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, *games online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar,

[2] Ansory, H Al Fadjar. Indrasari, Meithiana. *Manajemen Sumber Daya Manusia dan Motivasi.* (Sidoarjo: Indomedia Pustaka. 2018). Hal. 79

animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *games*, selain itu macam-macam *games* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.

Bermain *games* secara positif dapat merangsang perkembangan otak anak dalam melatih koordinasi tangan, mata dan motorik halus dan kemampuan berpikir siswa. Siswa yang memiliki kemampuan ini juga sangat berpengaruh dalam kemampuan belajarnya diantaranya kemampuan logikanya. Tentunya, bila hal ini dapat dikontrol dengan baik, siswa akan mengalami kemajuan belajar yang baik. Namun, yang terjadi adalah bahwa banyak siswa yang kecanduan dan berdampak buruk dalam kemampuan belajar akademiknya. Perubahan yang cepat dan beragam di dalam kelas menantang para guru untuk terus mengembangkan dan menyesuaikan strategi pembelajaran mereka. Siswa saat ini datang dari latar belakang yang sangat beragam, dengan beragam kemampuan, minat, dan cara belajar. Oleh karena itu, guru harus mampu mengenali dan memahami perbedaan-perbedaan ini untuk mengoptimalkan potensi setiap siswa. Dinamika kelas yang terus berubah menuntut guru untuk tidak hanya mengajar, tetapi juga mengelola kelas dengan cara yang dapat menanggapi kebutuhan individual siswa.[3]

Dalam konteks ini, adaptasi strategi pembelajaran menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan inklusif. Permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian ini adalah adanya variasi kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa yang beragam. Hal ini menuntut guru untuk mampu mengimplementasikan strategi pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Namun, banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional

[3] Tanjung, W. U., & Namora, D. "*Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri*". (urnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 2022). Vol. 7. Hal 99-95

yang kurang responsive terhadap kebutuhan individu siswa. selain itu, fasilitas dan sumber daya yang tersedia sering kali menjadi kendala dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan modern.

Strategi pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara siswa dengan guru dan lingkungan sebagai sumber belajar. Guru dan siswa mengarahkannya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif dan guru dapat memberikan layanan yang terbaik bagi siswa dengan menyediakan lingkungan yang menyenangkan dan menggairahkan.[4]

Pengertian Guru

Guru Pendidikan Agama Kristen merupakan orang yang mengajar dan memberi pengajaran karena hak dan kewajibannya bertanggung jawab tentang pendidikan siswa. Dalam pasal 1 Undang-Undang RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dijelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.[5] Istilah guru tersendiri terdapat dalam berbagai pendapat yang dikemukakan oleh Kasiram mengatakan bahwasanya "Guru diambil dari pepatah Jawa yang kata guru itu diperpanjang dari kata "Gu" digugu yaitu dipercaya, dianut, di pegang kata-katanya, "Ru" ditiru artinya dicontoh, diteladani, ditiru, disegani sehingga kepanjangannya yakni guru itu di gugu dan ditiru segala

[4] Warni.T.S). Strategi Pembelajaran DalamImplementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill. Yogyakarta: Deepublish. 2016. Hal. 16.

[5]Undang-Undang *Guru dan Dosen* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2015),. Hal. 222

bentuk tingkah laku yang dilakukannya.[6]

Guru berasal dari bahasa sansekerta, secara harfiah berarti berat, guru adalah seorang pengajar suatu ilmu. Dalam Bahasa Indonesia, guru merujuk sebagai pendidik yang profesional dengan tugas utama mendidik, mengajara, membimbing, mengarahkan, melatih, menilaI, dan mengevaluasi siswa. Guru tidak hanya bertugas mendidik dan mentransformasi pengetahuan di dalam kelas, lebih dari itu guru dianggap sebagai sumber informasi bagi perkembangan kemajuan masyarakat kearah yang lebih baik. Sejalan dengan pendapat di atas, dalam UU RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa "guru merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan, pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.[7]

Strategi mendidik anak dalam Perjanjian Lama yaitu orang tua mendidik anak dengan teguran dan hajaran kasih bukan dengan amarah atau kekerasan. Orang tua harus memberikan perhatian dan perawatan yang penuh kasih kepada anak-anak mereka, menunjukkan bahwa mereka sangat berharga dan dicintai. Orang tua membantu anak-anak mereka memilih pergaulan yang baik dan menghindari pengaruh negatif dari teman-teman yang salah. Tanamkan dalam diri anak-anak rasa takut dan hormat akan Tuhan

[6]Kasiram, *Kapita Selekta Pendidikan* (Malang: Biro Ilmiyah, 2018),hlm 199

[7]UU No.20 Tahun 2003 tentang sikdiknas, cetakan ke IV (Bandung: Citra Umbara, 2019), hlm 27

sejak usia dini. Mengajarkan kepada mereka bahwa dosa adalah sebuah kejahatan besar yang menentang Allah yang kudus.

Pengertian Strategi

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu strategos yang artinya suatu usaha agar mencapai kemenangan pada suatu pertempuran. Strategi mulanya digunakan pada lingkungan militer, namun istilah strategi digunakan dalam berbagai bidang yang memiliki esensi yang relatif sama termasuk diadopsi dalam konteks pembelajaran yang dikenal dalam istilah strategi pembelajaran. Strategi dapat dipahami sebagai suatu cara dan daya yang digunakan dalam kondisi berhadapan dengan sasaran tertentu agar hasil yang diperoleh dapat maksimal dapat dipahami bahwa strategi merupakan hal-hal yang efektif diterapkan.[8]

Kecanduan *Gamess*

Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu kepada alkohol atau obat-obatan. Pertama, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kecanduan ialah kejangkitan suatu kegemaran (sehingga lupa dengan hal-hal yang lain). Kedua, menurut Combrige Dictionary kecanduan adalah menyukai sesuatu terlalu banyak dan melakukan hal itu secara berlebihan. Jadi bisa disimpulkan bahwa kecanduan adalah suatu yang menyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga lupa dengan hal-hal yang lain.[9] Kecanduan merupakan

[8] Haudi, Strategi pembelajaran (Solok: Insan Cendikia Mandiri, 2021). Hal. 1.

[9] Suplig,Maurice Andrew. *Pengaruh Kecanduan Games Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.Jurnal Jaffray*. 2017. Vol. 15 (2). Hal. 177.

tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi.

Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini, penulis memakai metode deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara memberikan angka dari data yang telah diperoleh dari hasil Penelitian, berdasarkan ukuran ketetapan yang ada. Menurut Priyono penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memberikan gambaran atas suatu fenomena secara mendetail yang menghasilkan suatu pola atau kategori atas fenomena tersebut[10]. Senada dengan itu, Syahrul dkk., mengatakan bahwa penelitian tersebut mendeskripsikan keadaan dan mencoba mengukur permasalahan tanpa mengendalikan variabel.[11]

Kesimpulan

Berdasarkan tahap yang dilakukan dalam penelitian ini mulai dari penyusunan instrumen, pengumpulan data, dan analisis data yang dilakukan dengan analisis deskriptif, analisis korelasi dan analisis regresi dengan menggunakan uji signifikansi, maka dapat di simpulkan bahwa : *(a)* Bahwa seorang guru Agama Kristen dituntut agar memiliki kompetensi dan

[10] Priyono. Metode Penelitian Kuantitatif. Penerbit : Zifatama Publishing, 2016. Hal. 63

[11] Syahrul., dkk. Gambaran Pola Makan dan Status Gizi Mahawapeserta didik Tingkat Akhir FKM UNHAS. Jurnal FKM UNHAS Makasar, 2016.Vol. 1(2). Hal. 1-8

kreativitas yang tinggi dalam pembelajaran. *(b)* Guru harus mampu menguasai berbagai strategi pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran semakin lebih menyenangkan dan bermakna. *(c)* Guru yang kompeten akan berupaya dengan baik untuk meningkatkan komptensinya melalui penguasaan berbagai metode dan strategi pembelajaran (d) berdasarkan hasil tersebut terdapat harga r_{hitung} = 0,412 dikonsultasikan terhadap harga nilai r_{tabel} pada interval kepercayaan 5% untuk N= 74 di peroleh r_{tabel} 0,229 dengan demikian t_{hitung} > t_{tabel} yaitu 3,875 > 0,1,666. (e) berdasarkan perhitungan Uji Hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 14,19 sementara nilai F_{tabel} sebesar 2,50 dengan demikian F_{hitung} > F_{tabel} yaitu 14,19 > 2.50. Artinya hipotesis telah terlaksana dengan baik yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara strategi guru PAK dalam membina siswa

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan yang ditemukan dalam penelitian ini dinyatakan bahwa strategi guru PAK dalam membina siswa yang kecanduan *games*, maka peneliti menyampaikan saran-saran yang mungkin dapat membangun. *(1)* kepada pihak sekolah hendaknya melengkapi fasilitas Guru agama hendaknya memiliki kompetensi dan kreativitas yang tinggi agar pembelajaran dapat berkualitas dan bermutu. *(2)* Kepada pembaca agar dapat menjadikan sebagi sumber refensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

Alkitab. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia, 2006.

Ansory, H Al Fadjar. Indrasari, Meithiana. *Manajemen Sumber Daya Manusia dan Motivasi.* (Sidoarjo: Indomedia Pustaka. 2018)

Tanjung, W. U., & Namora, D. "*Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri*". (urnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 2022).

Warni.T.S). Strategi Pembelajaran DalamImplementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill. Yogyakarta: Deepublish. 2016.

Undang-Undang *Guru dan Dosen* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2015)

Kasiram, *Kapita Selekta Pendidikan* (Malang: Biro Ilmiyah, 2018)

UU No.20 Tahun 2003 tentang sikdiknas, cetakan ke IV (Bandung: Citra Umbara, 2019)

Haudi, Strategi pembelajaran (Solok: Insan Cendikia Mandiri, 2021). Hal. 1.

Suplig,Maurice Andrew. *Pengaruh Kecanduan Games Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.Jurnal Jaffray*. 2017.

Priyono. Metode Penelitian Kuantitatif. Penerbit : Zifatama Publishing, 2016. Hal. 63

Syahrul., dkk. Gambaran Pola Makan dan Status Gizi Mahawapeserta didik Tingkat Akhir FKM UNHAS. Jurnal FKM UNHAS Makasar, 2016.Vol. 1(2)