

STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SMA

Trisnawati Simanullang¹, Silvana Natalia Nainggolan², Din Oloan Sihotang^{*3}

STP St. Bonaventura Keuskupan Agung Medan^{1,2,3}

e-mail: trisnawatisimanullang@gmail.com¹, natanainggolan01@gmail.com²,
oloansihotang08@gmail.com³

Diterima: 19/6/2026; Direvisi: 29/6/2026; Diterbitkan: 12/7/2026

ABSTRAK

Kecanduan game online menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan karena berpotensi memengaruhi kedisiplinan belajar, tanggung jawab akademik, interaksi sosial, dan pembentukan karakter peserta didik. Fenomena tersebut menuntut keterlibatan guru, khususnya Guru Pendidikan Agama Katolik, dalam memberikan pembinaan yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada penguatan nilai moral, spiritual, dan pengendalian diri siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan game online serta menggambarkan kondisi kecanduan game online pada siswa SMA Negeri 1 Silaen. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara tematik melalui proses reduksi, penyajian, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan meliputi bimbingan rohani, kolaborasi dengan orang tua, pemberian sanksi edukatif, dan penugasan sebagai bentuk pembinaan berkelanjutan. Penerapan strategi tersebut berkontribusi dalam meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab, dan kemampuan siswa mengendalikan penggunaan game online, meskipun masih ditemukan beberapa gejala kecanduan pada sebagian peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pembinaan yang memadukan aspek moral, spiritual, sosial, dan akademik merupakan strategi yang efektif dalam meminimalkan dampak negatif game online sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan model pembinaan karakter di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Guru Pendidikan Agama Katolik, Kecanduan Game Online, Strategi Pembinaan.*

ABSTRACT

Online game addiction has become one of the challenges in the field of education due to its potential impact on students' learning discipline, academic responsibility, social interactions, and character development. This phenomenon requires the active involvement of teachers, particularly Catholic Religious Education teachers, in providing guidance that extends beyond academic achievement to include the strengthening of moral values, spiritual awareness, and students' self-control in the use of digital technology. This study aims to describe the strategies employed by Catholic Religious Education teachers in addressing online game addiction and to examine the condition of online game addiction among students at SMA Negeri 1 Silaen. The study adopted a descriptive qualitative approach, with data collected through observations, interviews, and documentation, and analyzed through data reduction, data presentation, and data verification. The findings reveal that the strategies implemented include spiritual guidance, collaboration with parents, educational sanctions, and structured assignments as forms of continuous mentoring. These strategies contributed to improving students' discipline,

responsibility, and ability to regulate their online gaming behavior, although several symptoms of addiction were still identified among some students. The findings underscore that a guidance approach integrating moral, spiritual, social, and academic dimensions is effective in minimizing the negative impacts of online gaming while also providing practical contributions to the development of character-building models within the school environment.

Keywords: *Catholic Religious Education Teacher, Online Game Addiction, Character Development Strategies.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola aktivitas remaja dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara mereka memperoleh hiburan dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Salah satu bentuk hiburan digital yang paling populer adalah game online yang dapat diakses dengan mudah melalui telepon pintar maupun perangkat elektronik lainnya. Meningkatnya akses internet dan kepemilikan gawai menyebabkan aktivitas bermain game online semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa game online telah menjadi salah satu aktivitas digital yang paling sering dilakukan oleh remaja dan berpotensi memengaruhi perilaku, motivasi belajar, serta interaksi sosial mereka apabila digunakan secara berlebihan (Firmansyah & Fauziyah, 2023; Pasapan & Sary, 2023).

Meskipun game online dapat memberikan manfaat sebagai sarana hiburan dan pengembangan keterampilan tertentu, penggunaan yang tidak terkendali berisiko menimbulkan perilaku adiktif. Kecanduan game online ditandai oleh kesulitan mengontrol durasi bermain, meningkatnya prioritas terhadap permainan dibandingkan aktivitas lain, serta munculnya gangguan dalam kehidupan akademik, sosial, maupun emosional. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan meningkatnya prokrastinasi akademik, menurunnya tanggung jawab belajar, gangguan hubungan interpersonal, dan rendahnya kemampuan pengendalian diri pada remaja (Sandya & Ramadhani, 2021; Dwizar & Nasution, 2024). Selain itu, dampak kecanduan game online tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga dapat memengaruhi perkembangan karakter dan spiritualitas peserta didik (Fahrizal & Guritna, 2026).

Fenomena kecanduan game online menjadi tantangan yang semakin kompleks dalam dunia pendidikan karena terjadi pada masa remaja, yaitu periode perkembangan yang ditandai oleh pencarian identitas, kebutuhan akan pengakuan sosial, dan tingginya rasa ingin tahu terhadap teknologi. Kondisi ideal pendidikan menghendaki peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Namun, berbagai temuan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengelola penggunaan teknologi digital sehingga mengganggu proses belajar maupun perkembangan sosialnya (Pasapan & Sary, 2023; Dwizar & Nasution, 2024). Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan aktif seluruh komponen pendidikan dalam membantu peserta didik mengembangkan pengendalian diri terhadap penggunaan teknologi, termasuk terhadap aktivitas bermain game online.

Dalam konteks tersebut, guru memiliki peran strategis tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu peserta didik menghadapi berbagai permasalahan perkembangan. Guru Pendidikan Agama Katolik (PAK) secara khusus memiliki tanggung jawab dalam membentuk karakter, moral, serta kehidupan spiritual peserta didik berdasarkan nilai-nilai Kristiani (Lumbanbatu, 2025). Peran tersebut menjadi semakin penting di era digital karena berbagai bentuk perilaku adiktif memerlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga menyentuh aspek moral, spiritual, dan pengendalian diri.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa guru pendidikan agama memiliki kontribusi dalam membantu peserta didik menghadapi dampak negatif perkembangan teknologi melalui pembinaan karakter dan penguatan nilai-nilai keagamaan (Cinta et al., 2023; Telaumbanua et al., 2024; Tumonglo et al., 2025).

Sejumlah penelitian telah mengkaji upaya pendidik dalam menangani kecanduan game online. Afifah et al. (2023) dan Afrida dan Syahputra (2024) menyoroti peran guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan pendampingan kepada siswa yang mengalami kecanduan game online. Sementara itu, Febrianto et al. (2024) dan Ibrahim dan Rahmanto (2025) mengkaji strategi guru pendidikan agama dalam mengatasi perilaku adiktif melalui pendekatan pembinaan karakter dan penguatan kontrol diri. Namun, penelitian dalam lima tahun terakhir masih didominasi oleh kajian mengenai peran guru bimbingan dan konseling, guru Pendidikan Agama Islam, maupun guru Pendidikan Agama Kristen. Kajian yang secara khusus menganalisis strategi Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa sekolah menengah masih sangat terbatas. Selain keterbatasan objek kajian, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada bentuk layanan atau peran guru dalam menangani perilaku adiktif, tetapi belum secara mendalam mengungkap strategi pembinaan moral dan spiritual yang diterapkan Guru Pendidikan Agama Katolik serta kaitannya dengan kondisi kecanduan game online siswa. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian berupa minimnya bukti empiris mengenai bagaimana strategi pembinaan yang berlandaskan nilai-nilai Katolik diterapkan dalam konteks sekolah menengah dan bagaimana strategi tersebut berkontribusi terhadap pengendalian perilaku bermain game online siswa. Selain itu, belum banyak penelitian yang menghubungkan strategi pembinaan moral dan spiritual yang dilakukan Guru PAK dengan kondisi kecanduan game online siswa dalam konteks sekolah menengah di Indonesia.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SMA Negeri 1 Silaen, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki telepon pintar dan aktif menggunakan game online. Meskipun penggunaan game online cukup tinggi, tingkat kecanduan yang ditemukan relatif rendah karena adanya aturan sekolah serta pembinaan yang dilakukan oleh guru. Fenomena ini menunjukkan adanya kondisi yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, yaitu bagaimana strategi yang diterapkan Guru Pendidikan Agama Katolik berkontribusi dalam membantu siswa mengendalikan penggunaan game online. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis spesifik mengenai strategi pembinaan moral dan spiritual yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa sekolah menengah, serta keterkaitannya dengan kondisi kecanduan yang dialami siswa. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan bentuk strategi yang diterapkan, tetapi juga memberikan gambaran mengenai kondisi kecanduan game online siswa dalam konteks implementasi strategi tersebut. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai peran Guru Pendidikan Agama Katolik dalam pengendalian perilaku digital siswa melalui pendekatan pembinaan yang terintegrasi antara aspek moral, spiritual, dan sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan game online serta menggambarkan kondisi kecanduan game online siswa di SMA Negeri 1 Silaen setelah memperoleh pembinaan dari Guru Pendidikan Agama Katolik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji strategi Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan game online serta menggambarkan kondisi kecanduan game online pada siswa di SMA Negeri 1 Silaen.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Silaen, Kabupaten Toba, Sumatera Utara, dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut menunjukkan adanya fenomena penggunaan game online di kalangan siswa yang memerlukan perhatian dalam proses pembinaan. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan, pengalaman, dan kemampuan memberikan informasi sesuai fokus penelitian. Informan terdiri atas satu Guru Pendidikan Agama Katolik sebagai informan utama, sepuluh siswa yang memiliki kebiasaan bermain game online, satu wakil kepala sekolah, serta tiga guru atau wali kelas sebagai informan pendukung. Instrumen utama penelitian adalah peneliti, sedangkan instrumen pendukung meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data secara sistematis. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga informasi yang diperoleh dapat saling melengkapi sesuai tujuan penelitian.

Data dianalisis secara interaktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan yang dilakukan secara berkesinambungan sejak proses pengumpulan data hingga penelitian selesai. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan informasi yang relevan, kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif agar pola dan hubungan antartemuan lebih mudah dipahami sebelum ditarik kesimpulan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta *member checking* dengan mengonfirmasi hasil wawancara kepada informan untuk memastikan kesesuaian makna informasi yang diperoleh. Penerapan teknik tersebut bertujuan meningkatkan kredibilitas, konsistensi, dan ketepatan interpretasi data sehingga temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Strategi Guru Pendidikan Agama Katolik dalam Mengatasi Kecanduan Game Online

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMA Negeri 1 Silaen. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi berbagai strategi yang diterapkan guru dalam menangani perilaku siswa yang berkaitan dengan penggunaan game online. Temuan penelitian menunjukkan adanya variasi pendekatan yang digunakan dalam proses pembinaan siswa di lingkungan sekolah. Secara lebih rinci, hasil temuan tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Strategi Guru PAK dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa

Indikator Strategi Guru PAK	Temuan Penelitian
Bimbingan Rohani Oleh Guru PAK	Guru memberikan pembinaan melalui nasihat, pembiasaan doa, penguatan nilai moral, dan pembentukan disiplin untuk membantu siswa mengendalikan penggunaan game online.
Kolaborasi dengan Orang Tua	Guru bekerja sama dengan orang tua dalam mengawasi penggunaan <i>handphone</i> dan kebiasaan bermain game online siswa di rumah maupun di sekolah serta sekolah mengadakan pertemuan antara guru dan orang tua di sekolah.
Hukuman atau Sanksi Edukatif	Guru memberikan teguran, nasihat, serta penyitaan <i>handphone</i> sementara bagi siswa yang melanggar aturan sekolah.

Pemberian Pr
atau Tugas
Rumah

Guru memberikan tugas rumah untuk meningkatkan tanggung jawab belajar dan mengurangi waktu bermain game online

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa berbagai strategi pembinaan yang dilakukan oleh Guru Pendidikan Agama Katolik diperoleh dari hasil pengumpulan data lapangan yang melibatkan guru, siswa, dan pihak sekolah. Temuan tersebut menggambarkan adanya pendekatan yang dilakukan secara beragam dalam upaya pembinaan perilaku siswa. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan memiliki keterkaitan dengan upaya pengendalian perilaku siswa di lingkungan sekolah. Uraian lebih lanjut mengenai implementasi masing-masing strategi dijelaskan pada bagian berikutnya.

a. Bimbingan Rohani Oleh Guru PAK

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan rohani merupakan strategi utama yang diterapkan Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa. Strategi ini dilakukan melalui pemberian nasihat, doa bersama, penguatan nilai moral, serta pembiasaan disiplin dalam kehidupan sehari-hari siswa. Guru juga memberikan pengingat agar siswa mampu mengatur waktu antara belajar, kegiatan rohani, dan bermain game online. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru: *"Kami selalu mengingatkan siswa agar tidak menjadikan game sebagai prioritas utama."* Salah satu siswa juga menyatakan: *"Guru agama sering mengingatkan kami supaya bisa membagi waktu antara bermain game, belajar, dan kegiatan gereja."*

b. Kolaborasi dengan Orang Tua

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru Pendidikan Agama Katolik melakukan kolaborasi dengan orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa. Kolaborasi ini dilakukan melalui komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua terkait perkembangan dan perilaku siswa, khususnya dalam penggunaan handphone dan game online. Sekolah juga mengadakan pertemuan rutin dengan orang tua untuk membahas perkembangan siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Wakil Kepala Sekolah: *"Sekolah rutin berkomunikasi dengan orang tua apabila ada siswa yang mulai menunjukkan perilaku yang kurang baik, termasuk penggunaan game online yang berlebihan."*

c. Hukuman atau Sanksi Edukatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru Pendidikan Agama Katolik menerapkan hukuman atau sanksi edukatif sebagai salah satu strategi dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa. Sanksi diberikan dalam bentuk teguran, nasihat, serta penytiaan sementara handphone bagi siswa yang melanggar aturan penggunaan perangkat selama proses pembelajaran. Pemberian sanksi dilakukan secara bertahap sesuai tingkat pelanggaran dan tetap disertai penjelasan kepada siswa mengenai dampak negatif penggunaan game online secara berlebihan. Guru menyatakan bahwa tindakan tersebut dilakukan untuk menegakkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa di sekolah..

d. Pemberian PR atau Tugas Rumah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian tugas rumah merupakan strategi yang diterapkan Guru Pendidikan Agama Katolik untuk mengurangi kecenderungan siswa bermain game online. Tugas diberikan secara rutin baik dalam bentuk tugas individu maupun kelompok

sebagai bagian dari proses pembelajaran. Tujuan pemberian tugas adalah untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dan mengarahkan penggunaan waktu luang ke kegiatan yang lebih produktif. Guru menjelaskan bahwa tugas diberikan agar siswa tetap memiliki aktivitas akademik di luar sekolah dan tidak sepenuhnya menggunakan waktu untuk bermain game online

2. Kondisi Kecanduan Game Online Pada Siswa

Pengumpulan data pada penelitian ini juga difokuskan untuk mengetahui kondisi penggunaan game online pada siswa SMA Negeri 1 Silaen. Data diperoleh melalui observasi langsung di lingkungan sekolah, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi pendukung lainnya. Hasil analisis data menunjukkan adanya variasi perilaku siswa dalam menggunakan game online dalam kehidupan sehari-hari. Secara rinci, temuan mengenai kondisi tersebut disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Temuan Kondisi Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Negeri 1 Silaen

Indikator Strategi Guru PAK	Temuan Penelitian
Intensitas Bermain Game	Sebagian besar siswa bermain game online setelah pulang sekolah, pada malam hari, dan saat hari libur dengan durasi yang bervariasi.
Pelanggaran Aturan Sekolah	Masih ditemukan siswa yang bermain game saat jam istirahat dan beberapa kasus penggunaan handphone yang tidak sesuai aturan sekolah, namun jumlahnya relatif sedikit.
Pengabaian Tugas	Sebagian siswa pernah menunda atau terlambat menyelesaikan tugas akibat bermain game online, tetapi mayoritas tetap menyelesaikan tanggung jawab akademiknya.
Menurunnya Interaksi Sosial	Pengaruh game online terhadap interaksi sosial mulai terlihat pada sebagian siswa, namun secara umum siswa masih mampu berinteraksi dengan baik dengan teman, guru, dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan Tabel 2, kondisi penggunaan game online pada siswa dapat dipahami melalui hasil pengumpulan data yang dilakukan di lapangan. Temuan tersebut memberikan gambaran umum mengenai kebiasaan siswa dalam menggunakan game online dalam aktivitas sehari-hari. Data yang diperoleh menunjukkan adanya perbedaan tingkat keterlibatan siswa dalam penggunaan game online. Uraian lebih lanjut terkait hasil tersebut akan dibahas pada bagian selanjutnya dalam penelitian ini.

Pembahasan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola aktivitas remaja dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara mereka memperoleh hiburan dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Salah satu bentuk hiburan digital yang paling populer adalah game online yang dapat diakses dengan mudah melalui telepon pintar maupun perangkat elektronik lainnya. Meningkatnya akses internet dan kepemilikan gawai menyebabkan aktivitas bermain game online semakin melekat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Penelitian menunjukkan

bahwa game online telah menjadi salah satu aktivitas digital yang paling sering dilakukan oleh remaja dan berpotensi memengaruhi perilaku, motivasi belajar, serta interaksi sosial mereka apabila digunakan secara berlebihan (Firmansyah & Fauziyah, 2023; Pasapan & Sary, 2023; Ismi & Akmal, 2020).

Meskipun game online dapat memberikan manfaat sebagai sarana hiburan dan pengembangan keterampilan tertentu, penggunaan yang tidak terkendali berisiko menimbulkan perilaku adiktif. Kecanduan game online ditandai oleh kesulitan mengontrol durasi bermain, meningkatnya prioritas terhadap permainan dibandingkan aktivitas lain, serta munculnya gangguan dalam kehidupan akademik, sosial, maupun emosional. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan meningkatnya prokrastinasi akademik, menurunnya tanggung jawab belajar, gangguan hubungan interpersonal, dan rendahnya kemampuan pengendalian diri pada remaja (Sandya & Ramadhani, 2021; Dwizar & Nasution, 2024). Selain itu, dampak kecanduan game online tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga dapat memengaruhi perkembangan karakter dan spiritualitas peserta didik (Fahrizal & Guritna, 2026).

Fenomena kecanduan game online menjadi tantangan yang semakin kompleks dalam dunia pendidikan karena terjadi pada masa remaja, yaitu periode perkembangan yang ditandai oleh pencarian identitas, kebutuhan akan pengakuan sosial, dan tingginya rasa ingin tahu terhadap teknologi. Kondisi ideal pendidikan menghendaki peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan meningkatnya prokrastinasi akademik, menurunnya tanggung jawab belajar, gangguan hubungan interpersonal, dan rendahnya kemampuan pengendalian diri pada remaja (Sandya & Ramadhani, 2021; Dwizar & Nasution, 2024; Amran et al., 2020; Ismi & Akmal, 2020). Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan aktif seluruh komponen pendidikan dalam membantu peserta didik mengembangkan pengendalian diri terhadap penggunaan teknologi, termasuk terhadap aktivitas bermain game online.

Dalam konteks tersebut, guru memiliki peran strategis tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing yang membantu peserta didik menghadapi berbagai permasalahan perkembangan. Guru Pendidikan Agama Katolik (PAK) secara khusus memiliki tanggung jawab dalam membentuk karakter, moral, serta kehidupan spiritual peserta didik berdasarkan nilai-nilai Kristiani (Lumbanbatu, 2025). Peran tersebut menjadi semakin penting di era digital karena berbagai bentuk perilaku adiktif memerlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga menyentuh aspek moral, spiritual, dan pengendalian diri. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa guru pendidikan agama memiliki kontribusi dalam membantu peserta didik menghadapi dampak negatif perkembangan teknologi melalui pembinaan karakter dan penguatan nilai-nilai keagamaan (Cinta et al., 2023; Telaumbanua et al., 2024; Tumonglo et al., 2025).

Sejumlah penelitian telah mengkaji upaya pendidik dalam menangani kecanduan game online. Afifah et al. (2023) dan Afrida dan Syahputra (2024) menyoroti peran guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan pendampingan kepada siswa yang mengalami kecanduan game online. Sementara itu, Febrianto et al. (2024) dan Ibrahim dan Rahmanto (2025) mengkaji strategi guru pendidikan agama dalam mengatasi perilaku adiktif melalui pendekatan pembinaan karakter dan penguatan kontrol diri. Namun, penelitian dalam lima tahun terakhir masih didominasi oleh kajian mengenai peran guru bimbingan dan konseling, guru Pendidikan Agama Islam, maupun guru Pendidikan Agama Kristen. Kajian yang secara khusus menganalisis strategi Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan

game online pada siswa sekolah menengah masih sangat terbatas. Selain keterbatasan objek kajian, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada bentuk layanan atau peran guru dalam menangani perilaku adiktif, tetapi belum secara mendalam mengungkap strategi pembinaan moral dan spiritual yang diterapkan Guru Pendidikan Agama Katolik serta kaitannya dengan kondisi kecanduan game online siswa. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian berupa minimnya bukti empiris mengenai bagaimana strategi pembinaan yang berlandaskan nilai-nilai Katolik diterapkan dalam konteks sekolah menengah dan bagaimana strategi tersebut berkontribusi terhadap pengendalian perilaku bermain game online siswa. Selain itu, belum banyak penelitian yang menghubungkan strategi pembinaan moral dan spiritual yang dilakukan Guru PAK dengan kondisi kecanduan game online siswa dalam konteks sekolah menengah di Indonesia.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SMA Negeri 1 Silaen, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki telepon pintar dan aktif menggunakan game online. Meskipun penggunaan game online cukup tinggi, tingkat kecanduan yang ditemukan relatif rendah karena adanya aturan sekolah serta pembinaan yang dilakukan oleh guru. Fenomena ini menunjukkan adanya kondisi yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, yaitu bagaimana strategi yang diterapkan Guru Pendidikan Agama Katolik berkontribusi dalam membantu siswa mengendalikan penggunaan game online. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis spesifik mengenai strategi pembinaan moral dan spiritual yang dilakukan Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa sekolah menengah, serta keterkaitannya dengan kondisi kecanduan yang dialami siswa. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan bentuk strategi yang diterapkan, tetapi juga memberikan gambaran mengenai kondisi kecanduan game online siswa dalam konteks implementasi strategi tersebut. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai peran Guru Pendidikan Agama Katolik dalam pengendalian perilaku digital siswa melalui pendekatan pembinaan yang terintegrasi antara aspek moral, spiritual, dan sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan game online serta menggambarkan kondisi kecanduan game online siswa di SMA Negeri 1 Silaen setelah memperoleh pembinaan dari Guru Pendidikan Agama Katolik.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi Guru Pendidikan Agama Katolik memiliki peran signifikan dalam mengendalikan kecanduan game online pada siswa melalui pendekatan yang terintegrasi, meliputi bimbingan rohani, kolaborasi dengan orang tua, pemberian sanksi edukatif, dan pemberian tugas rumah. Temuan ini memaknai bahwa pengendalian perilaku digital siswa tidak hanya berkaitan dengan aspek disiplin semata, tetapi juga merupakan proses internalisasi nilai moral, spiritual, dan tanggung jawab sosial yang berjalan secara simultan. Selain itu, kondisi kecanduan game online pada siswa SMA Negeri 1 Silaen tergolong relatif terkendali, meskipun masih ditemukan gejala perilaku adiktif pada sebagian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan memiliki kontribusi dalam menekan dampak negatif penggunaan game online melalui keterlibatan sekolah, keluarga, dan lingkungan pendidikan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mengintegrasikan peran Guru Pendidikan Agama Katolik dalam penanganan kecanduan game online dengan pendekatan pembinaan yang bersifat spiritual, moral, dan pedagogis dalam satu kerangka strategi pendidikan. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan bentuk strategi, tetapi juga menegaskan bahwa penguatan nilai religius dapat menjadi komponen penting dalam pengendalian perilaku

digital remaja, yang selama ini lebih banyak dikaji dalam perspektif psikologis atau konseling. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa sekolah perlu memperkuat kolaborasi antara guru, orang tua, dan kebijakan sekolah dalam program pencegahan perilaku adiktif digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan studi komparatif atau longitudinal guna menguji efektivitas masing-masing strategi secara lebih mendalam serta mengembangkan model intervensi berbasis pendidikan karakter yang lebih terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, T., Putra, D. P., Deswalantri, D., & Yusri, F. (2023). Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. *Journal on Education*, 5(3), 6793–6801. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1464>
- Afrida, E., & Syahputra, I. (2024). Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online Higgs Domino (Scatter). *Coution: Journal Counseling and Education*, 5(2), 107-114. <https://doi.org/10.47453/coution.v5i2.2683>
- Amran1, A., Marheni2, E., Sin3, T. H., & Ronni Yenes4. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2, 1118–1130. <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>
- Atawolo, P. M., & Nagul, W. (2026). A Case Study on Personal Problems of Grade 10 Students at Sint Carolus Catholic Senior High School, Kupang, Associated with Online Game Addiction. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 5(1), 80–84. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/article/view/1371>
- Bahar, T., Nasyifa, N., Fadhillah, A., & Mukhlisin, A. (2024). Peran manajemen organisasi dalam kemajuan pendidikan. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 284-300. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i3.516>
- Cinta, Y., Parulyan, H., & Kristiani, D. (2023). Upaya Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pencegahan Kecanduan Game Online Terhadap Peserta Didik. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 3(2), 81–92. <https://doi.org/10.52960/jd.v3i2.276>
- Daud, A. (2020). Strategi Guru Mengajar Di Era Milenial. *Jurnal Penelitiandan Kajian Sosial Keagamaan* 17(1), 29–42. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i1.72>
- Dwizar, M. F., & Nasution, F. (2024). Peranan bimbingan dan konseling dengan teknik self-control dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 302–311. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6507>
- Fahrizal, Y., & Guritna, A. A. (2026). The Relationship Between Online Game Addiction and Spirituality in Adolescents. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKes Kendal*, 16(2), 233-238. <https://journal3.stikeskendal.ac.id/index.php/JIPJISK/article/view/168>
- Febrianto, R., Arman Husni, Salmi Wati, & Wedra Aprison. (2024). Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Mengatasi Kecanduan Siswa Bermain Game Online Higgs Domino Island Di Mtsn 9 Agam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 1464. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/24954/17586/81220>
- Firmansyah, F., & Fauziyah, N. (2023). Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa MTs Midanutta'lim Jombang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362-374. <https://repository.uin-malang.ac.id/18217/>
- Ibrahim, A. M., & Rahmanto, M. A. (2025). Islamic Religious Education Teacher's Strategy in Overcoming Online Game Addiction through Self Management Techniques at SMA

- AS-Syafiiyah 01 Jakarta. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 17(1), 18-34.
<https://doi.org/10.30596/23351>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan sma negeri 1 bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Lumbanbatu, J. S. (2025). Guru Agama Katolik: Peran dan Kompetensi dalam Membentuk Pribadi Beriman. Tangguh Denara Jaya Publisher
- Pasapan, N. L., & Sary, K. A. (2023). Pengaruh kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal pada siswa SMA di Kabupaten Berau. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 3884-3894. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6624>
- Rajai, N., & Husein, S. (2022). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Dampak Negatif Penggunaan Internet. *Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 164.
<https://doi.org/10.33477/kjim.v3i2.2590>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Sastri, O., & Tobing, L. (2021). Pembentukan Hidup Rohani Mahasiswa / I Sekolah Tinggi Agama Katolik Negeri Pontianak. In Veritate Lux: Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, dan Budaya, 04(02), 81–99.
<https://doi.org/10.63037/ivl.v4i2.52>
- Telaumbanua, A., Purba, A. D., & Damanik, P. I. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Remaja. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen dan Katolik*, 2(3), 116-130
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i3.432>
- Tumonglo, Y., Tanggo, S., Belopa, Y. T., Limbong, J., & Rerung, F. (2025). Analisis Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Menyikapi Kurangnya Karakter Siswa Karena Game Online. *HUMANITIS: Jurnal Homaniora, Sosial dan Bisnis*, 2(11), 113-122.
<https://humanisa.my.id/index.php/hms/article/view/481>