

ANALISIS PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM MENYIKAPI KURANGNYA KARAKTER SISWA KARENA GAME ONLINE

Yunita Tumonglo

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Toraja
Correspondensi author email: yunitatumonglo91@gmail.com

Santi Tanggo

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Toraja
Shantiitanggo@gmail.com

Yudith Tandi Belopa

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Toraja
yudithtandibelopa@gmail.com

Junike Limbong

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Toraja
junikelimbong27@gmail.com

Fredianto Rerung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Toraja
frediantorerung@gmail.com

Abstract

The phenomenon of weakening student character in the digital era is a serious challenge in the world of education, especially in the context of technological developments and popular culture such as online games. This study aims to analyze the strategic role of Christian Religious Education teachers in responding to the decline in student character caused by online game addiction. The research method used is library research with a qualitative approach, reviewing various relevant theological, pedagogical, and psychological literature. The results of the study show that online games contribute to reduced discipline, empathy, responsibility, and self-control of students. In this context, Christian Religious Education teachers have the responsibility as educators, moral educators, and spiritual guides. Effective strategies include the integration of Christian values in the learning process, the formation of ethical digital literacy, a contextual pastoral approach, and collaboration between schools, families, and churches. With the right and faith-based strategy, Christian Religious Education teachers can act as agents of transformation that shape students' character holistically amidst the challenges of today's digital culture.

Keywords: Christian Religious Education, student character, online games, the role of teachers, Christian education strategies.

Abstrak

Fenomena melemahnya karakter siswa di era digital merupakan tantangan serius dalam dunia pendidikan, khususnya dalam konteks perkembangan teknologi dan budaya populer seperti game online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran strategis guru Pendidikan Agama Kristen dalam merespons kemunduran karakter siswa yang disebabkan oleh kecanduan game online. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (library

research) dengan pendekatan kualitatif, mengkaji berbagai literatur teologis, pedagogis, dan psikologis yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa game online berkontribusi terhadap berkurangnya disiplin, empati, tanggung jawab, dan penguasaan diri siswa. Dalam konteks ini, guru Pendidikan Agama Kristen memiliki tanggung jawab sebagai pendidik, pembina moral, dan pembimbing spiritual. Strategi yang efektif meliputi integrasi nilai-nilai kekristenan dalam proses pembelajaran, pembentukan literasi digital yang etis, pendekatan pastoral yang kontekstual, serta kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan gereja. Dengan strategi yang tepat dan berbasis iman, guru PAK dapat berperan sebagai agen transformasi yang membentuk karakter siswa secara holistik di tengah tantangan budaya digital masa kini.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Kristen, karakter siswa, game online, peran guru, strategi pendidikan Kristen.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah memberikan dampak besar terhadap kehidupan anak-anak dan remaja, khususnya dalam hal konsumsi media hiburan seperti game online. Game online yang awalnya hanya berfungsi sebagai sarana hiburan kini telah menjadi bagian dari gaya hidup generasi muda. Meskipun membawa manfaat seperti peningkatan keterampilan motorik dan kerja sama tim, game online juga menimbulkan kekhawatiran terhadap aspek perkembangan karakter peserta didik. Fenomena ini tidak dapat diabaikan oleh dunia pendidikan, karena pengaruhnya telah merambah pada perilaku, nilai moral, dan spiritualitas siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Anderson dan Dill (2000), keterpaparan pada game online yang bersifat kompetitif atau agresif dapat menurunkan empati serta meningkatkan kecenderungan perilaku menyimpang pada remaja. Oleh karena itu, diperlukan pemikiran serius dari para pendidik, khususnya guru Pendidikan Agama Kristen (PAK), dalam menyikapi permasalahan ini.

Guru Pendidikan Agama Kristen memegang peran penting dalam pembentukan karakter siswa, karena pendidikan agama tidak hanya mengajarkan aspek kognitif mengenai doktrin iman, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etis dan moral dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, guru PAK harus mampu menjadi teladan, pembimbing rohani, dan penggerak transformasi karakter siswa secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pandangan Tillich (1957) bahwa agama memiliki peran mendasar dalam membentuk keberadaan manusia secara utuh, baik secara spiritual maupun etis. Dengan demikian, kehadiran guru PAK dalam institusi pendidikan bukan hanya untuk mengajar, tetapi juga untuk menjadi agen pemulihan karakter di tengah tantangan budaya digital seperti game online yang berpotensi merusak. Tanggung jawab ini semakin mendesak ketika fenomena penyimpangan karakter siswa menjadi lebih nyata dan meresahkan.

Fakta empiris menunjukkan bahwa intensitas bermain game online pada kalangan siswa telah memengaruhi aspek tanggung jawab, disiplin, serta empati mereka terhadap sesama. Banyak siswa mengalami penurunan prestasi akademik, kurang memiliki rasa hormat terhadap orang tua dan guru, serta lebih suka menyendiri karena kecanduan dunia virtual. Menurut Gentile et al. (2011), anak-anak yang menghabiskan lebih dari tiga jam sehari bermain game menunjukkan tingkat empati dan kemampuan sosial yang lebih rendah dibandingkan mereka yang memiliki waktu bermain terbatas. Ini menjadi tantangan besar bagi guru, terutama guru agama yang memiliki mandat moral untuk membantu siswa membentuk karakter Kristiani yang sehat. Oleh sebab itu, analisis terhadap

peran guru PAK menjadi penting untuk merumuskan pendekatan yang tepat dalam menghadapi situasi ini.

Di tengah pesatnya perubahan budaya digital, nilai-nilai kekristenan perlu direlevansikan dengan tantangan kontemporer agar dapat menjadi penuntun hidup bagi siswa. Nilai seperti kasih, tanggung jawab, penguasaan diri, dan ketaatan harus ditanamkan dalam proses pendidikan secara kontekstual. Guru PAK perlu mengembangkan metode pedagogis yang kreatif dan relevan dengan dunia siswa saat ini, termasuk memahami latar belakang budaya digital yang mereka hidupi. Sebagaimana dikemukakan oleh Palmer (1998), pengajaran yang efektif tidak hanya menyalurkan pengetahuan, tetapi juga membentuk relasi yang autentik dan transformatif. Dalam hal ini, guru PAK harus menjadi komunikator yang mampu menghubungkan nilai-nilai Injil dengan kenyataan hidup siswa yang kompleks akibat pengaruh game online.

Krisis karakter yang ditandai dengan rendahnya integritas, ketekunan, dan kedisiplinan siswa tidak bisa hanya disikapi secara reaktif. Guru PAK harus bertindak proaktif dalam membina kehidupan spiritual dan moral siswa melalui pendekatan pastoral yang melibatkan hati dan pengertian yang dalam terhadap realitas siswa. Pendidikan karakter dalam terang teologi Kristen bukan hanya transfer nilai, melainkan transformasi hidup. Nilai-nilai tersebut harus diperkenalkan, ditanamkan, dan dilatih melalui pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Smith (2009), pendidikan Kristen sejati adalah proses pembentukan hasrat dan kebiasaan hati yang diarahkan kepada Kristus. Maka, peran guru PAK menjadi sangat vital untuk menyentuh aspek terdalam kehidupan siswa dan membimbing mereka keluar dari ketergantungan digital yang merusak.

Urgensi penelitian ini juga didasarkan pada lemahnya kebijakan sekolah dalam menyikapi persoalan game online secara serius. Dalam banyak kasus, tanggung jawab sepenuhnya dibebankan kepada orang tua tanpa adanya sinergi dari pihak sekolah. Padahal, pendekatan kolaboratif antara sekolah, keluarga, dan gereja diperlukan untuk membentuk ekosistem pendidikan yang mendukung pertumbuhan karakter. Guru PAK harus menjadi jembatan komunikasi antara ketiganya, mengingat posisi strategisnya sebagai figur yang dipercaya baik oleh sekolah maupun komunitas keagamaan. Seperti dijelaskan oleh Van Brummelen (2009), pendidikan Kristen yang holistik harus melibatkan kerja sama seluruh komunitas iman demi menumbuhkan integritas dan keteladanan dalam diri siswa. Dengan demikian, urgensi penanganan persoalan ini semakin kuat dan perlu ditindaklanjuti secara sistematis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam peran guru Pendidikan Agama Kristen dalam menyikapi lemahnya karakter siswa akibat kecanduan game online. Analisis ini akan memadukan pendekatan teologis, pedagogis, dan empiris untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang strategi yang dapat ditempuh oleh guru PAK dalam merespons tantangan tersebut. Dengan menggunakan studi literatur dan pendekatan kualitatif, diharapkan tulisan ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan praktik pendidikan Kristen yang relevan dengan dinamika zaman digital. Penelitian ini penting tidak hanya untuk kepentingan akademik, tetapi juga sebagai refleksi kritis terhadap tanggung jawab moral dan spiritual guru PAK dalam membentuk generasi yang berkarakter, bertanggung jawab, dan hidup sesuai dengan nilai-nilai kekristenan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research) sebagai pendekatan utama dalam menganalisis peran guru Pendidikan Agama Kristen dalam menyikapi lemahnya karakter siswa akibat pengaruh game online. Metode studi pustaka dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali, menelaah, dan mengkaji berbagai sumber literatur yang relevan, baik berupa buku, jurnal ilmiah, artikel teologis, maupun hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pendidikan karakter, pengaruh budaya digital, dan peran pendidikan agama Kristen. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha membangun argumentasi ilmiah yang kuat dan sistematis dengan mendasarkan analisis pada teori-teori yang telah ada dan diakui secara akademik. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelusuri sumber-sumber literatur yang kredibel dan mutakhir, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Peneliti menggunakan perpustakaan institusi pendidikan tinggi, basis data jurnal online seperti Google Scholar, JSTOR, dan DOAJ, serta dokumen-dokumen teologis dari institusi gerejawi atau lembaga keagamaan yang berwenang. Kriteria pemilihan literatur didasarkan pada kesesuaian topik, relevansi terhadap fokus masalah, serta otoritas penulis dalam bidang terkait. Literatur-literatur tersebut kemudian dianalisis secara kritis dan komparatif untuk menemukan benang merah serta membangun sintesis yang dapat mendukung rumusan temuan dan argumen teologis yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam proses analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis isi (content analysis) dengan pendekatan tematik, yaitu mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari berbagai literatur terkait. Analisis dilakukan secara induktif dan deduktif untuk menemukan keterkaitan antara teori pendidikan Kristen, pengaruh budaya digital terhadap karakter siswa, serta strategi pedagogis yang dapat dikembangkan oleh guru Pendidikan Agama Kristen. Data yang diperoleh tidak diolah secara statistik, melainkan ditafsirkan secara kualitatif berdasarkan landasan konseptual dan normatif yang bersumber dari Alkitab dan literatur teologis. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan strategi pendidikan karakter yang relevan dengan konteks tantangan zaman digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Game Online terhadap Pembentukan Karakter Siswa

Game online merupakan salah satu produk teknologi digital yang berkembang pesat dan sangat diminati oleh kalangan pelajar. Popularitasnya yang tinggi disebabkan oleh sifatnya yang interaktif, kompetitif, dan menyajikan dunia virtual yang menarik. Namun, di balik kesenangan yang ditawarkan, game online membawa pengaruh signifikan terhadap perkembangan karakter siswa, terutama dalam hal disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri. Ketika siswa menghabiskan waktu berjam-jam dalam permainan, mereka cenderung mengabaikan kewajiban akademik maupun sosial. Penurunan disiplin ini terlihat dari ketidakteraturan dalam belajar, ketidakpatuhan terhadap aturan sekolah, hingga penurunan konsentrasi. Menurut Gentile et al. (2011), waktu bermain game yang berlebihan berhubungan erat dengan lemahnya kontrol diri dan berkurangnya prestasi akademik siswa.

Aspek empati dan relasi sosial juga terpengaruh secara negatif ketika game online menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan siswa. Banyak jenis game, terutama yang bersifat kompetitif atau agresif, mendorong pemain untuk menang dengan cara mengalahkan atau mengeliminasi lawan. Hal ini dapat memupuk pola pikir individualistik dan menurunkan sensitivitas terhadap orang lain di dunia nyata. Anderson dan Dill (2000) menunjukkan bahwa paparan terhadap konten kekerasan dalam game dapat mengurangi empati dan meningkatkan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Siswa yang terlalu sering bermain game juga cenderung mengasingkan diri dari interaksi sosial yang sehat, sehingga menghambat perkembangan keterampilan sosial dan kemampuan membangun hubungan interpersonal yang bermakna.

Kecanduan game online juga dapat menyebabkan gangguan dalam pembentukan identitas moral siswa. Pada masa remaja, individu berada dalam tahap pencarian jati diri, termasuk dalam hal menentukan nilai-nilai hidup yang dianut. Ketika waktu dan energi banyak dicurahkan untuk dunia virtual, siswa menjadi kurang terpapar pengalaman nyata yang penting untuk pembentukan karakter. Dalam konteks ini, game online berpotensi menggantikan proses pendidikan nilai yang seharusnya terjadi melalui interaksi dengan keluarga, guru, dan lingkungan. Seperti diungkapkan oleh Kirsh (2006), game digital yang bersifat intens dapat membentuk skema kognitif yang berbeda dari nilai-nilai normatif yang berlaku dalam masyarakat, termasuk nilai kejujuran, tanggung jawab, dan empati.

Selain itu, game online sering memunculkan konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai etika maupun keimanan siswa Kristen. Dalam beberapa permainan, terdapat unsur kekerasan, penghinaan, manipulasi, bahkan simbol-simbol okultisme yang dapat memengaruhi pola pikir dan sensitivitas spiritual siswa. Ketika siswa terbiasa menikmati konten semacam itu, kepekaan moral mereka terhadap hal yang benar dan salah menjadi tumpul. Hal ini diperparah oleh kurangnya pengawasan dari orang tua atau guru terhadap jenis game yang dimainkan dan durasi waktu bermain. Menurut Subrahmanyam dan Šmahel (2011), lingkungan digital yang tidak terkontrol dapat mempercepat proses desensitisasi moral pada remaja yang sedang dalam fase pembentukan karakter.

Oleh karena itu, dampak game online terhadap pembentukan karakter siswa merupakan persoalan serius yang tidak boleh diabaikan oleh dunia pendidikan, khususnya pendidikan agama Kristen. Guru Pendidikan Agama Kristen memiliki tanggung jawab moral dan spiritual untuk memahami fenomena ini dan memberikan respons yang sesuai. Pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Injil seperti kasih, kesabaran, dan kesetiaan harus ditanamkan secara kontekstual agar mampu bersaing dengan pengaruh budaya digital yang kuat. Jika tidak ditanggapi secara bijak, ketergantungan terhadap game online akan terus menggerus nilai-nilai luhur dalam diri siswa dan menjauhkan mereka dari kehidupan yang bermakna sesuai panggilan Kristiani.

Urgensi Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan karakter merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara moral dan spiritual. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK), pendidikan karakter bukanlah elemen tambahan, melainkan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Tujuan utama PAK adalah membawa siswa pada pemahaman yang benar tentang Allah, diri sendiri, dan sesama dalam terang kasih Kristus.

Nilai-nilai seperti kasih, kesetiaan, kejujuran, dan tanggung jawab menjadi inti dari proses pembentukan karakter yang dilandasi oleh kebenaran Alkitab. Sebagaimana dinyatakan oleh Van Brummelen (2009), pendidikan Kristen harus memampukan siswa untuk hidup secara bertanggung jawab di hadapan Allah dan sesama.

Dalam realitas saat ini, karakter siswa sering kali mengalami krisis akibat kuatnya pengaruh budaya populer dan media digital. Game online, media sosial, serta tayangan hiburan yang sarat dengan nilai-nilai sekuler telah menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan. Dalam konteks ini, urgensi pendidikan karakter dalam PAK semakin menonjol sebagai respon terhadap degradasi moral yang terjadi. PAK tidak hanya menawarkan solusi teoritis, tetapi juga pendekatan praktis yang menyentuh aspek afektif dan spiritual siswa. Nilai-nilai karakter yang diajarkan dalam PAK bersifat transformatif karena berakar pada firman Tuhan dan bertujuan memulihkan relasi manusia dengan Allah dan sesama (Smith, 2009).

Pendidikan karakter dalam PAK bersumber dari Alkitab sebagai otoritas tertinggi dalam kehidupan orang percaya. Dalam kitab Amsal 22:6 tertulis, "Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari jalan itu." Ayat ini menekankan pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini sebagai bentuk pembentukan hati dan kebiasaan hidup yang benar. PAK harus menanamkan nilai-nilai Kristiani dalam konteks kehidupan siswa, agar mereka mampu menilai secara kritis pengaruh negatif dari luar dan tetap hidup dalam terang Kristus. Hal ini menuntut guru untuk menjadi teladan dalam karakter dan perilaku, serta membangun relasi yang mendidik secara konsisten (Palmer, 1998).

Urgensi pendidikan karakter dalam PAK juga berkaitan erat dengan visi Allah dalam menciptakan manusia sebagai makhluk bermoral yang bertanggung jawab. Dalam konteks pembelajaran, guru PAK memiliki peran ganda sebagai pengajar dan pembina moral. Mereka harus membimbing siswa untuk tidak hanya mengenal ajaran Kristen secara kognitif, tetapi juga menginternalisasikannya dalam tindakan nyata. Menurut Dockery dan Thornbury (2002), pendidikan Kristen harus mengarahkan siswa kepada pemuridan yang utuh mengembangkan pikiran, hati, dan perbuatan. Oleh karena itu, pendidikan karakter melalui PAK bukan sekadar program, tetapi sebuah proses pembentukan jati diri dalam Kristus.

Dengan demikian, urgensi pendidikan karakter dalam perspektif Pendidikan Agama Kristen terletak pada panggilan untuk menanamkan nilai-nilai yang tahan terhadap tekanan zaman. PAK memiliki kekuatan untuk membentuk generasi yang tidak hanya berpengetahuan, tetapi juga berhikmat dan bermoral. Di tengah gempuran budaya digital yang menawarkan kesenangan instan dan nilai-nilai semu, PAK berperan sebagai benteng spiritual yang memelihara integritas pribadi siswa. Pendidikan karakter dalam terang Injil harus menjadi prioritas dalam setiap kurikulum, strategi pembelajaran, dan relasi pedagogis yang dibangun di sekolah Kristen. Dengan pendekatan yang konsisten, pendidikan karakter melalui PAK dapat menjadi jawaban atas krisis moral generasi masa kini.

Peran Strategis Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Konteks Digital

Di era digital saat ini, guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dihadapkan pada tantangan yang semakin kompleks dalam membentuk karakter siswa. Perkembangan teknologi informasi, khususnya media sosial dan game online, telah mengubah cara siswa berpikir, berinteraksi, dan

membangun nilai-nilai hidup. Dalam konteks ini, guru PAK dituntut untuk memiliki peran strategis, tidak hanya sebagai pengajar doktrin, tetapi juga sebagai fasilitator nilai dan pendamping spiritual. Peran ini menjadi penting karena siswa hidup dalam realitas digital yang penuh dengan disrupsi nilai. Guru tidak bisa hanya berpegang pada metode lama, melainkan harus memahami konteks digital dan menggunakannya untuk memperkuat pesan moral dan spiritual (Selwyn, 2012).

Guru PAK perlu mengadopsi pendekatan yang adaptif dan kreatif dalam menyampaikan nilai-nilai kekristenan kepada generasi digital. Ini mencakup pemanfaatan media digital seperti video, podcast, dan platform pembelajaran daring yang relevan dengan dunia siswa. Dalam hal ini, kehadiran guru di ruang digital bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai teladan yang membentuk sikap kritis, reflektif, dan bertanggung jawab. Pendidikan karakter berbasis iman Kristen tidak boleh terputus dari konteks zaman, melainkan harus menjadi terang di tengah arus budaya yang serba cepat dan dangkal. Menurut Prensky (2010), pendidik masa kini harus menjadi "digital immigrants" yang mampu menjembatani nilai-nilai kekal dengan dunia digital tempat siswa hidup.

Lebih jauh, guru PAK juga harus menjadi pembina spiritual yang hadir dalam kehidupan siswa, termasuk melalui pendekatan pastoral yang personal dan empatik. Kehadiran digital tidak boleh menggantikan relasi sejati antara guru dan siswa, tetapi justru memperluas jangkauan pembinaan. Melalui interaksi yang peduli dan mendalam, guru dapat menyentuh hati siswa, menolong mereka untuk menyadari nilai-nilai hidup yang benar, serta membimbing mereka menghadapi dilema moral di dunia maya. Seperti dikemukakan oleh Palmer (1998), pengajaran yang transformatif terjadi ketika guru hadir secara autentik dalam relasi yang membangun kepercayaan dan pemahaman yang mendalam terhadap peserta didik.

Peran strategis guru PAK juga terletak pada kemampuannya membangun literasi digital yang etis dan teologis bagi siswa. Literasi ini tidak hanya tentang penggunaan teknologi secara teknis, tetapi bagaimana siswa menilai konten digital secara kritis dan memfilter informasi berdasarkan nilai iman mereka. Guru harus mendorong siswa untuk menjadi pengguna media yang bijak, bertanggung jawab, dan sadar akan konsekuensi moral dari setiap pilihan digital mereka. Menurut Livingstone dan Helsper (2007), literasi digital memerlukan bimbingan yang tidak hanya kognitif, tetapi juga normatif dan di sinilah peran guru agama sangat signifikan dalam memberikan kerangka nilai Kristen yang kuat.

Dengan demikian, guru Pendidikan Agama Kristen di era digital memiliki peran strategis sebagai pengajar, pembina karakter, komunikator iman, dan pendamping spiritual. Tantangan digital bukanlah ancaman yang harus dihindari, melainkan ladang pelayanan yang harus dimasuki dengan hikmat dan kesiapan pedagogis. Ketika guru mampu hadir secara utuh di tengah realitas digital siswa, nilai-nilai kekristenan akan lebih mudah ditanamkan dan dihidupi. Transformasi pendidikan agama Kristen akan terjadi bukan dengan menolak teknologi, tetapi dengan menggunakannya sebagai alat pewartaan nilai Kerajaan Allah yang relevan dan kontekstual.

Strategi Pendidikan Agama Kristen dalam Menanggulangi Pengaruh Negatif Game Online

Game online yang telah menjadi bagian dari keseharian siswa membawa dampak positif dan negatif yang tidak seimbang, khususnya dalam pembentukan karakter moral dan spiritual. Pendidikan Agama Kristen (PAK) sebagai bagian dari sistem pendidikan formal memiliki tanggung

jawab untuk merespons kondisi ini melalui pendekatan yang strategis dan kontekstual. Strategi tersebut harus bersifat preventif, korektif, dan transformatif yakni dengan menanamkan nilai-nilai kekristenan sejak dini, membimbing siswa keluar dari kecanduan digital, serta mengarahkan mereka kepada kehidupan yang berakar dalam Kristus. Menurut Van Brummelen (2009), pendidikan Kristen harus membantu siswa untuk melihat dunia dan dirinya melalui lensa nilai-nilai Kerajaan Allah yang utuh.

Strategi pertama adalah integrasi nilai-nilai Alkitabiah secara konsisten dalam pembelajaran PAK. Guru perlu menyusun materi dan metode pembelajaran yang tidak hanya menjelaskan doktrin, tetapi juga relevan dengan tantangan digital yang dihadapi siswa. Misalnya, membahas tema-tema seperti penguasaan diri, hikmat dalam penggunaan waktu, serta dampak moral dari konten digital dalam terang ajaran Alkitab. Proses pembelajaran ini harus bersifat dialogis dan reflektif, memungkinkan siswa menghubungkan iman mereka dengan realitas hidup sehari-hari. Seperti dikemukakan oleh Topping (2010), pendidikan iman yang bermakna harus kontekstual dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan kontemporer yang dihadapi siswa.

Strategi kedua adalah keterlibatan guru sebagai pembimbing rohani yang aktif dan empatik. Guru PAK harus mampu membangun relasi yang mendalam dengan siswa untuk memahami kondisi mereka secara personal, termasuk kebiasaan digital mereka. Melalui pendekatan pastoral, guru dapat melakukan pendampingan, konseling, dan pembinaan yang membantu siswa mengatasi ketergantungan terhadap game online. Peran guru sebagai mentor spiritual sangat penting dalam menanamkan kebiasaan hidup yang sehat secara rohani. Dockery dan Thornbury (2002) menegaskan bahwa pendidikan Kristen yang berhasil adalah yang membentuk karakter melalui teladan hidup dan relasi yang menyentuh hati.

Strategi ketiga adalah kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan gereja dalam mendidik siswa secara utuh. Guru PAK dapat menjadi jembatan untuk membangun komunikasi antara orang tua dan komunitas gereja agar pembinaan karakter tidak hanya terjadi di ruang kelas. Kolaborasi ini penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan iman dan karakter siswa. Dengan sinergi yang kuat, nilai-nilai yang diajarkan dapat diperkuat di rumah dan gereja, membentuk benteng moral yang kokoh bagi siswa di tengah arus digital. Menurut Balswick dan Balswick (2014), pendidikan Kristen yang efektif harus dilakukan secara komunal, melibatkan semua pihak dalam tubuh Kristus.

Akhirnya, strategi yang tidak kalah penting adalah membekali siswa dengan literasi digital yang berakar pada iman Kristen. Siswa perlu diajarkan untuk menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab, mampu membedakan mana yang membangun dan mana yang merusak. Guru PAK dapat memanfaatkan pelajaran untuk mendiskusikan etika digital, bahaya konten destruktif, serta pentingnya menggunakan waktu dengan bijak. Literasi ini bukan hanya bersifat teknis, tetapi juga spiritual, yakni membentuk kebiasaan hidup yang memuliakan Allah dalam setiap aspek, termasuk penggunaan media digital. Livingstone dan Helsper (2007) menekankan bahwa pembentukan literasi digital harus melibatkan bimbingan nilai dan pendampingan moral sejak usia dini.

KESIMPULAN

Fenomena melemahnya karakter siswa akibat pengaruh game online merupakan tantangan nyata dalam dunia pendidikan modern, khususnya dalam pembentukan moral dan spiritual generasi muda. Ketergantungan terhadap dunia digital telah berdampak negatif terhadap nilai-nilai seperti kedisiplinan, empati, tanggung jawab, dan penguasaan diri. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Kristen (PAK) memiliki peran penting sebagai sarana pembentukan karakter yang berakar pada ajaran Alkitab dan nilai-nilai Kristiani. Guru Pendidikan Agama Kristen dituntut untuk menjalankan peran strategis sebagai pendidik, pembina moral, dan pendamping spiritual yang mampu menjawab tantangan zaman secara relevan dan kontekstual. Melalui pendekatan pembelajaran yang integratif, relasional, dan transformatif, guru PAK dapat menanamkan nilai-nilai kekristenan dalam kehidupan siswa dan membimbing mereka untuk bersikap bijak terhadap penggunaan teknologi digital, khususnya dalam hal bermain game online. Strategi yang dapat diterapkan mencakup integrasi nilai-nilai Alkitabiah dalam pembelajaran, penguatan literasi digital berbasis iman, pendekatan pastoral yang empatik, serta kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan gereja. Dengan pendekatan yang menyeluruh ini, guru PAK tidak hanya menjadi pengajar kognitif, tetapi juga agen pembentuk karakter Kristiani yang sejati. Dengan demikian, upaya menanggulangi pengaruh negatif game online terhadap karakter siswa tidak cukup hanya dengan pendekatan disipliner atau teknis semata. Diperlukan kehadiran guru yang memahami konteks digital, mampu membangun relasi yang bermakna, dan menghadirkan nilai-nilai kekal di tengah arus perubahan zaman. Pendidikan Agama Kristen, bila dijalankan secara konsisten dan relevan, dapat menjadi kekuatan moral yang menuntun siswa menuju kehidupan yang bermakna dan berakar dalam Kristus.

DAFTAR PUSTAKA

- Balswick, J. O., & Balswick, J. K. (2014). *The family: A Christian perspective on the contemporary home* (4th ed.). Grand Rapids, MI: Baker Academic.
- Dockery, D. S., & Thornbury, G. A. (2002). *Shaping a Christian worldview: The foundation of Christian higher education*. B&H Publishing Group.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2011). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22.
- Kirsh, S. J. (2006). *Children, adolescents, and media violence: A critical look at the research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>
- Palmer, P. J. (1998). *The courage to teach: Exploring the inner landscape of a teacher's life*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Selwyn, N. (2012). *Education and technology: Key issues and debates*. London: Bloomsbury Academic.
- Smith, J. K. A. (2009). *Desiring the kingdom: Worship, worldview, and cultural formation*. Grand Rapids, MI: Baker Academic.
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). *Digital youth: The role of media in development*. New York, NY: Springer.

- Tillich, P. (1957). *Systematic theology* (Vol. 1). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Topping, K. J. (2010). *Teaching the faith, forming the faithful: A biblical vision for education in the church*. Emmaus Road Publishing.
- Van Brummelen, H. (2009). *Walking with God in the classroom: Christian approaches to learning and teaching* (3rd ed.). Colorado Springs, CO: Purposeful Design Publications.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>