

KOMPETENSI AKADEMIK GURU PAK DALAM BERKOLABORASI DENGAN ORANG TUA MEMBIMBING SISWA KECANDUAN GAME ONLINE (Free Fire, PUBG dan Mobile Legends) DI SMA SWASTA NASRANI 2 MEDAN

Juis Pahotan Simbolon¹, Nurliani Siregar², Bangun Munthe³

¹Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Medan, Indonesia; juispahotan.simbolon@student.uhn.ac.id

²Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Medan, Indonesia

³Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Medan, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-10-25

Revised 2025-11-05

Accepted 2025-11-21

ABSTRAK

Kompetensi Akademik Guru Pendidikan Agama Kristen sangat diperlukan dalam membimbing siswa yang kecanduan game online. Guru PAK bertugas sebagai pendidik, konselor, dan pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kompetensi akademik guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam berkolaborasi dengan orang tua membimbing siswa yang mengalami kecanduan game online (Free Fire, PUBG, dan Mobile Legends) di SMA Swasta Nasrani 2 Medan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari fenomena meningkatnya intensitas bermain game online pada siswa yang berdampak pada penurunan prestasi belajar, perubahan perilaku sosial, serta melemahnya karakter rohani. Kondisi tersebut menuntut guru PAK untuk menggunakan kompetensi akademiknya secara maksimal, serta membangun kerja sama yang efektif dengan orang tua dalam melakukan penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAK telah memiliki kompetensi akademik yang baik dalam membimbing siswa, meliputi penguasaan materi ajar, perencanaan pembelajaran kontekstual, kemampuan konseling rohani, serta komunikasi dengan orang tua. Kolaborasi guru dan orang tua diwujudkan melalui pendampingan bersama, pengawasan penggunaan gadget, pemberian motivasi belajar, serta penguatan nilai-nilai iman Kristen. Kendala yang ditemui adalah kurangnya waktu orang tua, minimnya kesadaran siswa terhadap dampak negatif game online, dan keterbatasan program sekolah yang spesifik menangani kecanduan digital. Meskipun demikian, kerja sama yang terjalin terbukti mampu membantu siswa mengurangi intensitas bermain game online, meningkatkan kedisiplinan, serta menumbuhkan karakter yang sesuai dengan ajaran Kristiani. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa kompetensi akademik guru PAK yang diintegrasikan dengan kolaborasi bersama orang tua memiliki peran signifikan dalam membimbing siswa agar mampu

mengendalikan kecanduan game online serta kembali membangun prestasi dan karakter Kristiani yang baik.

Kata Kunci: Kompetensi akademik; Guru PAK; Kolaborasi; Orang Tua; Kecanduan Game Online

ABSTRACT

The academic competence of Christian Religious Education teachers is essential in guiding students who are addicted to online games. Christian Religious Education teachers serve as educators, counselors, and mentors. This study aims to analyze the academic competence of Christian Religious Education teachers in collaborating with parents to guide students who are addicted to online games (Free Fire, PUBG, and Mobile Legends) at SMA Swasta Nasrani 2 Medan. The background of this study stems from the phenomenon of increasing intensity of online gaming among students, which has resulted in a decline in academic achievement, changes in social behavior, and a weakening of spiritual character. This condition requires PAK teachers to use their academic competencies to the fullest and build effective cooperation with parents in presenting data and drawing conclusions. Data validity was obtained using source and method triangulation techniques. The results of the study show that PAK teachers have good academic competence in guiding students, including mastery of teaching materials, contextual learning planning, spiritual counseling skills, and communication with parents. Collaboration between teachers and parents is realized through joint mentoring, supervision of gadget use, provision of learning motivation, and reinforcement of Christian values. The obstacles encountered were the lack of time for parents, the lack of awareness among students of the negative impacts of online games, and the limitations of school programs specifically designed to deal with digital addiction. Nevertheless, the established cooperation proved to be able to help students reduce the intensity of playing online games, improve discipline, and foster character in accordance with Christian teachings. Thus, this study confirms that the academic competence of PAK teachers, integrated with collaboration with parents, plays a significant role in guiding students to control online gaming addiction and rebuild their academic achievements and good Christian character.

Keyword: Academic competence, Christian Religious Education, teachers, collaboration, parents, online gaming addiction

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Juis Pahotan Simbolon

Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia, juispahotan.simbolon@student.uhn.ac.id

1. PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi yang semakin canggih, yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh dunia dapat diakses dengan cepat dan mudah. Tidak dipungkiri adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini. Perkembangan sebuah teknologi yang disalahgunakan sebagaimana mestinya tentunya akan menjadikan kualitas pendidikan yang menurun karena penggunaan untuk bermain game online. (Limianto, 2020).

Era digital membawa perubahan besar dalam pola pikir, perilaku, dan cara berinteraksi di tengah masyarakat. Teknologi yang semakin maju tidak hanya memudahkan akses terhadap informasi tetapi juga memiliki dampak terhadap pembentukan karakter seseorang, terutama bagi remaja. Remaja Kristen dihadapkan pada tantangan besar untuk tetap mempertahankan nilai-nilai kekristenan di tengah arus globalisasi dan digitalisasi yang pesat salah satunya ialah game online (Siregar, Damanik, Simanjuntak, & Simanjuntak, 2025).

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Game online merupakan permainan yang modern pada saat ini. Game online sudah menjadi trend untuk peminatnya. Peminat game online dimulai dari usia anak-anak sampai usia dewasa (Marbun, 2022).

Game online menjadi tren yang banyak diminati oleh kalangan anak-anak, remaja, bahkan juga dewasa. Game online diminati karena pemain tidak lagi bermain sendirian, tetapi dapat bermain dengan banyak orang sekaligus dari berbagai tempat yang berbeda diseluruh penjuru dunia. perkembangan teknologi internet diikuti juga oleh peningkatan game online yang terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan Game online seperti GTA V (*Grand Theft Auto V*), DotA 2 (*Defense of the Ancients*), CS:GO (*Counter Strike: Global Offensive*), Point Blank, Free Fire, Mobile Legends dan masih banyak lagi game online lainnya (Permana & Tobing, 2019).

Free Fire, PUBG dan Mobile Legends adalah game yang bergenre peperangan yang bersifat battle royal yang dilengkapi macam-macam karakter, senjata, skin, tempat, dan lainnya. Battle royal merupakan genre permainan yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi. Dimana pemain dapat membentuk tim dan harus bertahan sampai semua lawan dapat dikalahkan, tim yang dapat bertahan sampai akhir lah yang akan memenangkan pertandingan tersebut (Furqan, 2020). Kehadiran game online di tengah pesatnya teknologi telah membawa dampak begitu besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi pemainnya (Putri, Witri, & Fendrik, 2024).

Kompetensi berarti suatu hal yang menggambarkan kualifikasi atau kemampuan seseorang, baik yang kualitatif maupun yang kuantitatif. Seorang guru yang kompeten keberadaannya sangat dibutuhkan karena seorang guru yang kompeten adalah seorang guru yang memiliki keinginan dan mampu mengarahkan anak didiknya untuk bisa berkembang kearah yang lebih baik. Ada empat kompetensi yang dimiliki oleh seorang guru secara umum yaitu kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, dan kompetensi sosial. Keempat kompetensi ini adalah kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh seorang guru secara umum salah satunya adalah kompetensi akademik (Telaumbanua, Purba, Damanik, & Marampa, 2024).

Kompetensi Akademik Guru Pendidikan Agama Kristen sangat diperlukan dalam membimbing siswa yang kecanduan game online. Guru PAK bertugas sebagai pendidik, konselor, dan pendidik. Guru pendidikan agama harus mengajarkan anak-anak bagaimana menggunakan gadget yang baik dan benar, apa manfaatnya, tujuan, dan berapa lama menggunakannya. Tanggung jawab guru PAK cenderung membimbing, mengarahkan dan mendisiplinkan siswa untuk tidak kecanduan bermain

game online. Dalam menggunakan cerita-cerita Alkitab sebagai sarana edukasi anti-kecanduan game online dapat memberikan pelajaran moral yang kuat kepada remaja, memperkuat nilai-nilai seperti kemandirian, keseimbangan, dan pengendalian diri (Diana, Sugoino, & Lasfeto, 2019).

Pendidikan Agama Kristen merujuk pada inisiatif terstruktur yang dirancang untuk mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai, doktrin, dan ajaran Kristen kepada siswa. Seperti yang ditekankan oleh Surya (2018), tujuan utamanya adalah mengembangkan karakter moral dan perilaku etis siswa berdasarkan ajaran Alkitab, sekaligus mempersiapkan mereka untuk hidup sebagai individu yang beriman dan berintegritas di dalam komunitas mereka. Bentuk pendidikan ini melampaui pengembangan intelektual, mencakup dimensi emosional dan perilaku (Saragih, Siregar, & Butar-butur, 2025).

Tantangan pendidikan Kristen saat ini diperhadapkan dengan kemajuan zaman di bidang pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat. Informasi dunia yang dapat diakses dengan mudah dan murah oleh siapa saja melalui teknologi yang canggih, menjadi tantangan yang kompleks bagi guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) untuk terampil mengajar dan menarik perhatian siswa untuk termotivasi belajar PAK. Jika tidak maka pembelajaran PAK akan menjadi rutinitas biasa bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAK dan bukan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Oleh sebab itu kompetensi guru mampu menjadi motivator yang sangat mendasar untuk keberhasilan siswa dalam pembelajaran (Gule, 2021).

Siswa yang mengalami kecanduan game online tidak terlepas dari beberapa faktor. Faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan game online adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah. Pola asuh orangtua menjadi salah satu faktor penyebab remaja mengalami kecanduan game online (Indri et al., 2023).

Siswa yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran didalamnya. Pengaruh aktivitas game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat pengaruh game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik dan aspek sosial. Dampak pada aspek psikologis yang muncul ketika seseorang kecanduan bermain game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan juga kekerasan seperti, Perkelahian, pembunuhan, pengrusakan, dan sebagainya. Perlu juga remaja yang mengalami kecanduan game online dikonseling secara Confrontational karena masa remaja adalah masa transisi dimana secara negatif usia ini merupakan usia yang belum seimbang, tidak dapat diramalkan karena terjadi perubahan-perubahan yang sangat berarti (Novrialdy, 2019).

Bermain Game Online juga membentuk kebiasaan yang cenderung hanya menyimak tanpa ada tindakan fisik secara nyata dan memicu terjadinya sifat malas. Awalnya malas bergerak, lama-lama menjadi malas dalam banyak hal, seperti malas makan, malas mandi, malas belajar, malas bermain, malas keluar rumah, malas bermain bersama teman, dan sebagainya. Menurut psikolog Prima (2015) anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Disisi lain bermain game online yang berlebihan akan membuat siswa diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak hanya

motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain (Ulya, Sucipto, & Fathurohman, 2021).

Ketika anak telah kecanduan bermain game online akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan gadget yang digunakan untuk bermain game online tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain game online. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi introvert. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Maka dari itu butuh peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak. Permainan game online ini juga berdampak pada karakter tanggungjawab siswa mengakibatkan siswa menjadi malas dan fokus ketika sedang belajar, semangat belajar siswa juga menjadi menurun (Fajar, Masyhuri, & Muda, 2024).

Keluarga yang sejatinya adalah tempat belajar pertama bagi seorang anak. Sering disebut keluarga sebagai sekolah pertama. Hal ini mengartikan bahwa orang tua sangat berpengaruh besar bagi tumbuh kembangnya seorang anak hingga memasuki usia remaja. Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah satu atap dalam keadaan saling ketergantungan. Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Dalam peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dari keluarga, kelompok dan masyarakat (Siregar Nurliani, 2024).

Oleh karena itu, pendampingan pihak orang tua dan keluarga sangat penting dalam proses tumbuh kembang seorang anak yang sedang dibanjiri oleh maraknya permainan game online di kalangan remaja. Agar seorang anak dapat menjalani kehidupan sehari-hari dan berjalan dengan baik tanpa munculnya dampak negatif serta konflik yang tidak diharapkan (Kadir et al., 2020). Pemahaman akan game online oleh pihak orang tua juga tidak kalah penting dalam mendampingi anaknya yang sudah sering bermain game online. Karena supaya pihak orang tua juga dapat mengawasi dan mulai mengurangi intensitas dalam bermain game online bila sang anak sudah menunjukkan indikasi-indikasi mengalami kecanduan game online (Elvandari, Zahwa, & Amelia, 2023).

Di SMA Swasta Nasrani 2 Medan, ditemukan bahwa cukup banyak siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam bermain game online seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, *Free Fire*, dan lainnya. Hal ini mengakibatkan penurunan konsentrasi belajar di kelas. Sebagian guru PAK belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang cara menangani siswa dengan kecanduan digital dari sudut pandang teologis dan pedagogis. Minimnya Kolaborasi Antara Sekolah dan Orangtua menjadikan guru mengalami kesulitan karena minimnya dukungan dari pihak orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget di rumah. Komunikasi antara guru dan orang tua masih bersifat umum dan belum ada program khusus yang melibatkan keduanya secara aktif dalam menangani kecanduan game online.

Di SMA Swasta Nasrani 2 Medan, terdapat indikasi bahwa pendekatan yang diterapkan oleh guru PAK telah membantu siswa dalam mengurangi waktu bermain game online dan meningkatkan fokus pada kegiatan belajar. Secara khusus belum ada penelitian yang mengkaji hubungan antara kompetensi akademik guru PAK dalam membimbing siswa yang kecanduan game online di sekolah ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana kompetensi akademik guru PAK berpengaruh dalam membimbing siswa yang kecanduan game online di Di SMA Swasta Nasrani 2 Medan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dalam menghadapi tantangan era digital. Berdasarkan masalah di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “ Kompetensi Akademik Guru PAK

Dalam Berkolaborasi Dengan Orang Tua Membimbing Siswa Kecanduan Game Online (*Free Fire, PUBG* dan *Mobile Legends*) Di SMA Swasta Nasrani 2 Medan “.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam Kompetensi Akademik Guru PAK dalam Berkolaborasi dengan orangtua membimbing siswa kecanduan game online, Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting), disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2018). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Melalui pendekatan penelitian kualitatif ini peneliti dapat mengumpulkan informasi terkait kompetensi akademik guru PAK dalam berkolaborasi dengan orang tua membimbing siswa kecanduan game online di SMA Swasta Nasrani 2 Medan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Swasta Nasrani 2 Medan tepatnya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek Penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang mengajar di SMA Swasta Nasrani 2 Medan. Guru PAK dipilih karena mereka memiliki peran strategis dalam pembinaan rohani siswa serta dalam menjalin komunikasi dengan orang tua siswa, terutama dalam menghadapi permasalahan siswa yang mengalami kecanduan game online. Selain guru PAK, peneliti juga melibatkan orang tua siswa sebagai informan pendukung untuk memperoleh informasi mengenai bentuk komunikasi dan kerja sama yang terjalin antara guru dan orang tua. Objek dalam penelitian ini adalah kompetensi akademik guru PAK dalam berkomunikasi dengan orang tua untuk membimbing siswa yang kecanduan game online. Kompetensi akademik yang dimaksud meliputi kemampuan guru dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan profesionalnya dalam proses komunikasi, penyuluhan, dan pendampingan terhadap orang tua dalam rangka membina siswa agar tidak semakin terjerat dalam kecanduan game online.

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti itu sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara (Sugiyono, 2019)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Swasta Nasrani 2 Medan, beralamat di Jl. Pendidikan No. 88, Kelurahan Tegal Rejo, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan swasta yang berbasis pada Yayasan Perkumpulan Perguruan Nasrani Medan dan memiliki akreditasi B Saat penelitian berlangsung, sekolah dipimpin oleh Bapak Saroha Sinaga sebagai kepala sekolah. Penelitian ini berlangsung selama dua puluh

hari pada tanggal 24 Juli Sampai 12 Agustus 2025. Adapun hasil penelitian ini diperoleh melalui teknik wawancara semi terbuka yang dilakukan secara mendalam guna mendapatkan informasi dan data secara langsung. Selanjutnya peneliti juga menggunakan metode deskripsi kualitatif, observasi dan dokumentasi untuk mengetahui lebih dalam dan jelas terkait data yang telah terkumpul untuk kemudian dianalisis. Analisis berfokus pada kompetensi akademik guru PAK dalam berkolaborasi dengan orang tua membimbing siswa kecanduan game.

Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan di SMA Swasta Nasrani 2 Medan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sementara sebagai berikut:

1. Kompetensi Akademik Guru PAK

Guru PAK memiliki kompetensi akademik yang baik dalam membimbing siswa. Hal ini terlihat dari penguasaan materi teologi, kemampuan pedagogis, serta penerapan nilai iman Kristen dalam pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara kognitif, tetapi juga memberikan teladan hidup rohani yang nyata. Melalui metode variatif seperti diskusi, tanya jawab, dan studi kasus, guru mampu mengaitkan materi Alkitab dengan kehidupan nyata siswa, termasuk isu kecanduan game online. Dengan demikian, kompetensi akademik guru PAK menjadi modal penting dalam membimbing siswa agar mampu mengendalikan diri.

2. Kolaborasi Guru PAK dengan Orang Tua

Upaya membimbing siswa kecanduan game online dilakukan melalui kolaborasi dengan orang tua. Kolaborasi ini terjalin melalui komunikasi langsung di sekolah, pemanggilan orang tua, maupun penggunaan media komunikasi seperti WhatsApp. Sebagian orang tua memberikan respon positif dengan membatasi penggunaan gadget di rumah, mengatur jadwal belajar, dan mendukung langkah guru di sekolah. Namun, masih terdapat orang tua yang bersikap pasif atau kurang responsif sehingga kerja sama belum sepenuhnya optimal. Peran wali kelas turut membantu proses kolaborasi dengan menjadi penghubung antara guru, sekolah, dan orang tua.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam membimbing siswa yang mengalami kecanduan game online, guru PAK di SMA Swasta Nasrani 2 Medan tidak bekerja dalam ruang yang steril, melainkan dipengaruhi oleh dinamika faktor pendukung dan penghambat. Kedua faktor ini menentukan sejauh mana kompetensi akademik guru PAK dapat diimplementasikan secara maksimal dalam kolaborasi dengan orang tua.

Faktor Pendukung

1. Kebijakan Sekolah yang Mendukung

Sekolah memiliki aturan tegas mengenai penggunaan gadget dan disiplin siswa. Larangan membawa ponsel untuk bermain game selama jam pelajaran, serta adanya sanksi edukatif, menjadi penopang penting bagi guru PAK. Menurut (Batoebara, 2021) kolaborasi yang efektif membutuhkan sistem sosial yang jelas, sehingga keberadaan tata tertib sekolah memberi kerangka bagi guru dalam menanamkan nilai disiplin. Dalam praktiknya, guru PAK lebih mudah membimbing siswa karena sudah ada batasan yang mengurangi peluang mereka bermain game di sekolah.

2. Dukungan Fasilitas dan Program Sekolah

Sekolah menyediakan sarana penunjang seperti ruang konseling, perpustakaan, kegiatan ekstrakurikuler, hingga program pelatihan guru. Hal ini selaras dengan indikator kompetensi akademik guru (Harefa, Tafonao, Harefa, & Sumanti, 2022), yang menekankan pentingnya perencanaan kontekstual dan strategi alternatif bagi siswa. Dengan adanya fasilitas ini, guru PAK memiliki ruang lebih

luas untuk membimbing siswa, sekaligus memberikan alternatif kegiatan positif yang mengurangi kecenderungan bermain game.

3. Kolaborasi dengan Orang Tua

Pertemuan rutin, komunikasi melalui grup WhatsApp, serta keterlibatan orang tua dalam kegiatan sekolah menjadi faktor pendukung yang signifikan. (Gulo & Harefa, 2023) menegaskan bahwa tanpa keterlibatan orang tua, pembentukan spiritualitas anak tidak akan maksimal. Dukungan orang tua membuat siswa merasa diawasi dari dua arah: sekolah dan rumah, sehingga bimbingan menjadi konsisten.

4. Kesadaran dan Motivasi Siswa

Sebagian siswa mulai sadar bahwa bermain game secara berlebihan merugikan diri mereka. Kesadaran ini muncul setelah konseling, teguran guru, maupun peringatan orang tua. (Novrialdy, 2019) menjelaskan bahwa perubahan perilaku hanya mungkin terjadi bila ada kesadaran internal.

Motivasi siswa untuk berubah menjadi faktor pendukung utama, karena guru tidak bisa memaksakan perubahan tanpa kerelaan dari siswa itu sendiri.

Faktor Penghambat

1. Kurangnya Pengawasan Orang Tua di Rumah

Banyak orang tua di SMA Swasta Nasrani 2 Medan sibuk bekerja sehingga waktu bersama anak sangat terbatas. Hal ini sesuai dengan temuan (Tiwa, Palandeng, & Bawotong, 2019) bahwa pola asuh orang tua memiliki hubungan erat dengan tingkat kecanduan game online. Tanpa pengawasan di rumah, anak memiliki kebebasan berlebihan dalam menggunakan gadget. Akibatnya, bimbingan yang sudah diberikan guru PAK di sekolah sering kali tidak berlanjut di rumah, sehingga perubahan perilaku berjalan lambat.

2. Keterbatasan Waktu Guru PAK

Guru PAK memikul beban mengajar yang cukup padat, ditambah dengan tanggung jawab administratif. (Telaumbanua et al., 2024) menegaskan bahwa kompetensi guru menuntut pembinaan holistik, tetapi dalam praktiknya keterbatasan waktu membuat guru sulit melakukan pendampingan intensif. Guru sering kali hanya bisa memberikan bimbingan umum di kelas, bukan konseling personal yang sebenarnya dibutuhkan siswa yang sudah terjerat kecanduan.

3. Pengaruh Lingkungan dan Teman Sebaya

Lingkungan pergaulan siswa di luar sekolah sangat memengaruhi perilaku mereka. (Irawan & Siska W., 2021) menyebutkan bahwa faktor eksternal seperti kelompok sebaya adalah pemicu utama kecanduan. Siswa yang memiliki banyak teman gamers akan lebih sulit mengendalikan diri, meskipun di sekolah mereka sudah diarahkan. Kebiasaan bermain bersama membuat bimbingan dari guru dan orang tua kurang efektif, karena tekanan kelompok lebih kuat.

4. Kurangnya Kesadaran Sebagian Siswa

Masih ada siswa yang menganggap game online hanya sekadar hiburan biasa, padahal mereka sudah memperlihatkan gejala kecanduan seperti malas belajar, sulit tidur, dan menarik diri dari pergaulan. Hal ini sejalan dengan aspek compulsion dan withdrawal (Firdaus & Yulia, 2018) yaitu dorongan kuat untuk bermain berulang-ulang dan kesulitan melepaskan diri dari game. Rendahnya kesadaran ini menjadi hambatan utama, karena tanpa perubahan pola pikir dari siswa, bimbingan hanya bersifat sementara.

Peran sekolah dan interpretasinya

Sekolah tidak hanya dipahami sebagai tempat berlangsungnya transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pusat pembinaan karakter, moral, dan spiritual siswa. Dalam konteks penelitian ini, peran

sekolah sangat signifikan dalam mendukung guru PAK dan orang tua membimbing siswa yang kecanduan game online. Peran tersebut dapat diuraikan dalam beberapa dimensi berikut:

a. Sekolah sebagai Pembuat Kebijakan dan Aturan Disiplin

Sekolah memiliki kewenangan untuk menetapkan tata tertib yang mengatur perilaku siswa, termasuk dalam hal penggunaan gadget. Aturan yang tegas mengenai larangan bermain game online selama jam belajar, pembatasan penggunaan Wi-Fi, serta pemberlakuan sanksi edukatif menjadi langkah strategis. (Moch, 2020) menegaskan bahwa kolaborasi yang efektif lahir dari adanya sistem yang teratur dan konsisten. Dengan adanya kebijakan ini, guru PAK memperoleh dukungan struktural dalam membatasi akses siswa terhadap hal-hal yang memicu kecanduan. Interpretasi: Kebijakan sekolah bukan sekadar aturan administratif, melainkan sarana pendidikan disiplin yang menanamkan kesadaran bahwa teknologi harus dipakai secara bijak. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Kristen (Surya, Relmasira, & Hardini, 2018) yaitu membentuk siswa agar bertanggung jawab dalam setiap aspek hidupnya.

b. Sekolah sebagai Fasilitator Pengembangan Profesional Guru

Guru PAK membutuhkan dukungan sekolah untuk terus mengembangkan kompetensinya. Sekolah berperan menyediakan akses pelatihan, seminar, workshop literasi digital, serta bimbingan teknis tentang strategi pembelajaran kontekstual. (Ndruru, 2024) menyatakan bahwa indikator kompetensi akademik guru mencakup kemampuan merancang pembelajaran yang sesuai konteks dan perkembangan siswa. Dukungan sekolah memungkinkan guru PAK memperluas wawasan, sehingga tidak hanya menguasai teologi, tetapi juga mampu memahami fenomena digitalisasi dan dampaknya terhadap siswa. Interpretasi: Peran sekolah dalam memfasilitasi pengembangan profesional guru adalah bentuk investasi jangka panjang. Guru PAK yang kompeten mampu memberikan bimbingan lebih efektif, menanamkan nilai iman, dan merespons masalah kecanduan game dengan pendekatan yang relevan dan ilmiah.

c. Sekolah sebagai Jembatan Kolaborasi dengan Orang Tua

Kolaborasi antara sekolah dan orang tua merupakan inti dari proses pembimbingan siswa. (Gulo & Harefa, 2023) menekankan bahwa tanpa keterlibatan orang tua, pendidikan spiritualitas anak tidak akan maksimal. Sekolah berperan menjembatani komunikasi melalui rapat komite, parenting day, grup WhatsApp, dan konsultasi individu. Dengan adanya wadah komunikasi ini, orang tua lebih memahami perkembangan anak sekaligus mengetahui langkah-langkah yang diambil sekolah. Interpretasi: Sekolah berfungsi sebagai penghubung antara dunia pendidikan formal dan pendidikan keluarga. Dengan kolaborasi yang baik, pesan yang diterima siswa menjadi konsisten: apa yang diajarkan di sekolah sejalan dengan yang diawasi di rumah. Hal ini memperkuat pembimbingan, sehingga siswa lebih mudah diarahkan keluar dari kecanduan.

d. Sekolah sebagai Pembina Karakter dan Spiritualitas

peran sekolah juga mencakup pembinaan karakter Kristiani yang berkesinambungan. Kegiatan seperti renungan pagi, ibadah mingguan, retret rohani, dan kelompok doa menjadi sarana bagi siswa untuk memperdalam iman. (Saragih et al., 2025) menegaskan bahwa tujuan pendidikan Kristen adalah membentuk kepribadian utuh yang beriman, berintegritas, dan mampu mengendalikan diri. Melalui program ini, sekolah membangun kesadaran spiritual siswa untuk menjauhi kebiasaan yang merusak, termasuk kecanduan game online. Interpretasi: Spiritualitas yang kuat berfungsi sebagai benteng moral bagi siswa. Dengan menginternalisasi nilai iman, siswa lebih mampu mengontrol dorongan adiktif, memilih kegiatan yang membangun, serta memaknai hidupnya sebagai panggilan untuk melayani Tuhan.

e. Sekolah sebagai Penyedia Alternatif Kegiatan Positif

Kecanduan game online sering terjadi karena siswa kekurangan aktivitas produktif. Oleh karena itu, sekolah berperan menyediakan kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga, seni, organisasi OSIS, hingga pelayanan sosial. Menurut (Irawan & Siska W., 2021) lingkungan yang positif dapat menjadi faktor protektif terhadap perilaku adiktif. Dengan adanya pilihan aktivitas, siswa memiliki kesempatan menyalurkan energi dan minatnya secara sehat. Interpretasi: Penyediaan kegiatan alternatif adalah strategi preventif. Semakin banyak kegiatan positif yang menarik minat siswa, semakin kecil peluang mereka untuk menghabiskan waktu berlebihan dalam bermain game.

f. Sekolah sebagai Agen Evaluasi dan Monitoring

Peran lain yang tak kalah penting adalah melakukan evaluasi terhadap perkembangan siswa. Guru PAK bersama wali kelas dan pihak sekolah melakukan monitoring akademik, absensi, serta catatan perilaku (Indri et al., 2023) menegaskan bahwa evaluasi adalah bagian dari kompetensi akademik guru yang berfungsi untuk refleksi dan perbaikan pembimbingan. Dengan laporan perkembangan siswa yang berkesinambungan, sekolah dapat mengetahui apakah bimbingan berjalan efektif atau perlu strategi baru.

Interpretasi: Evaluasi dan monitoring memberi ruang bagi sekolah untuk mengukur efektivitas kolaborasi guru-orang tua. Hal ini juga mencegah masalah kecanduan berkembang lebih jauh karena tindakan korektif dapat segera dilakukan.

Triangulasi Data

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen, orang tua, dan siswa, peneliti memperoleh informasi yang saling menguatkan. Guru PAK menyatakan bahwa kerja sama dengan orang tua sangat penting untuk membimbing siswa yang mengalami kecanduan game online. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan orang tua yang mengakui adanya pendampingan dari guru serta komunikasi yang terjalin untuk mengarahkan anak (lihat Tabel 4.7 dan Tabel 4.8). Selain itu, siswa juga menyampaikan bahwa perhatian guru PAK dan orang tua membantu mereka mengurangi waktu bermain game online dan lebih fokus pada pembelajaran (lihat Tabel 4.9 dan Tabel 4.10).

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi peneliti yang melihat adanya perubahan perilaku siswa, di mana mereka lebih disiplin, mampu mengatur waktu, serta menunjukkan sikap yang lebih positif dalam belajar (lihat Tabel 4.2).

Data tersebut semakin valid dengan adanya dokumentasi berupa catatan kegiatan bimbingan, foto aktivitas belajar, dan rekaman hasil diskusi dengan guru maupun orang tua. Dengan demikian, triangulasi data ini menunjukkan bahwa kompetensi akademik guru PAK yang didukung kerja sama orang tua terbukti efektif dalam membantu siswa keluar dari kecanduan game online.

Pembahasan

1. Kompetensi Akademik Guru PAK dalam Pembelajaran

Kompetensi akademik guru merupakan landasan utama dalam melaksanakan tugas mendidik, mengajar, dan membimbing siswa. Berdasarkan hasil penelitian, guru PAK di SMA Swasta Nasrani 2 Medan telah menunjukkan penguasaan materi yang baik dengan mengaitkan ajaran Alkitab, seperti tema 'mengasihi Tuhan' dan 'pengendalian diri', dengan kebiasaan siswa dalam bermain game online. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ndruru, 2024) bahwa penguasaan materi teologi dan pendidikan Kristen mencakup kemampuan untuk mengaitkan nilai-nilai iman dengan kehidupan nyata siswa. Dengan demikian, guru PAK tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing iman dan moral siswa.

2. Peran Guru PAK dalam Membimbing Siswa yang Kecanduan Game Online

Guru PAK memiliki peran penting dalam mendampingi siswa yang kecanduan game online. Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru PAK melakukan pendekatan personal, memberikan nasihat rohani, doa bersama, serta menyampaikan ayat-ayat Alkitab yang relevan. Strategi ini sejalan dengan teori (Siregar et al., 2024) yang menekankan peran guru PAK sebagai konselor rohani dan teladan iman. Dengan pendekatan pastoral, guru dapat menyentuh hati siswa dan memotivasi mereka untuk mengendalikan kebiasaan bermain game.

3. Kolaborasi Guru PAK dengan Orang Tua

Kolaborasi antara guru PAK dan orang tua merupakan faktor penting dalam membimbing siswa yang kecanduan game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAK aktif menjalin komunikasi dengan orang tua melalui WhatsApp dan rapat sekolah. Beberapa orang tua menanggapi positif dengan mengatur ulang jadwal anak dalam menggunakan gadget, namun sebagian lainnya kurang responsif. Teori (Gulo & Harefa, 2023) menekankan bahwa pendidikan iman anak akan lebih efektif apabila guru PAK dan orang tua bekerja sama secara intensif. Dengan demikian, keberhasilan bimbingan sangat bergantung pada keseriusan kedua belah pihak.

4. Kendala dalam Pembimbingan dan Kolaborasi

Meskipun ada upaya kolaborasi, penelitian menemukan berbagai kendala, seperti kurangnya kesadaran orang tua, kesulitan mengontrol penggunaan gadget di rumah, serta pengaruh lingkungan pertemanan. Kondisi ini mendukung teori (Irawan & Siska W., 2021) bahwa faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan lemahnya kontrol orang tua berkontribusi besar terhadap kecanduan game online. Selain itu, faktor internal seperti rendahnya self-control siswa juga menjadi hambatan serius dalam pembimbingan.

5. Respons dan Perubahan Siswa

Data wawancara dengan siswa menunjukkan adanya perubahan perilaku positif, meskipun tidak merata. Beberapa siswa mengaku telah membatasi waktu bermain game setelah mendapat bimbingan dari guru PAK dan orang tua, sementara siswa lain masih kesulitan mengendalikan diri. Fenomena ini sesuai dengan teori (Firdaus Yumnizal & Pebrianti Yulia, 2018) tentang indikator kecanduan game online, yakni compulsion, withdrawal, tolerance, dan interpersonal problems. Artinya, perubahan perilaku hanya dapat berlangsung efektif apabila ada dukungan konsisten dari guru dan orang tua secara bersamaan.

6. Analisis Teoretis dan Implikasi

Jika ditinjau dari perspektif teoretis, penelitian ini memperlihatkan bahwa kompetensi akademik guru PAK memiliki peran dalam membimbing siswa menghadapi tantangan era digital. Guru yang menguasai materi, mampu merancang pembelajaran kontekstual, serta menjalin kolaborasi dengan orang tua, akan lebih berhasil membimbing siswa yang kecanduan game online. Hasil penelitian ini juga memperkuat teori kolaborasi pendidikan yang menekankan pentingnya kerja sama sekolah dan keluarga (Moch, 2020). Implikasi praktisnya, sekolah perlu meningkatkan program parenting, pelatihan guru, serta memperkuat komunikasi dengan orang tua untuk menghadapi tantangan digitalisasi yang memengaruhi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa kompetensi akademik guru PAK di SMA Swasta Nasrani 2 Medan sudah cukup baik dalam membimbing siswa yang kecanduan game online. Namun, keberhasilan pembimbingan sangat dipengaruhi oleh kolaborasi dengan orang tua. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya kesadaran orang tua dan pengaruh lingkungan

pertemanan siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi kolaborasi yang lebih intensif dan sistematis agar bimbingan yang diberikan dapat menghasilkan perubahan perilaku yang lebih signifikan pada siswa.

Kompetensi akademik guru merupakan dimensi penting yang tidak hanya berbicara tentang penguasaan materi, tetapi juga kemampuan guru dalam mengkontekstualisasikan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam konteks penelitian ini, guru PAK di SMA Swasta Nasrani 2 Medan mampu mengaitkan ajaran iman Kristen dengan persoalan aktual yang dihadapi siswa, seperti penggunaan gadget dan kecanduan game online. Hal ini membuktikan bahwa guru berperan sebagai agen transformasi, bukan hanya penyampai informasi. Sejalan dengan pendapat (Telaumbanua et al., 2024) kompetensi akademik mencakup kemampuan analisis, kreativitas, serta inovasi dalam menyajikan pembelajaran. Oleh sebab itu, kemampuan guru PAK dalam menghubungkan nilai-nilai teologi dengan fenomena digital menunjukkan adanya relevansi yang kuat antara teori dan praktik lapangan.

Selain itu, guru PAK menggunakan metode diskusi, tanya jawab, dan pendekatan berbasis Alkitab. Metode ini mencerminkan pendekatan pedagogis holistik sebagaimana dikemukakan oleh (Saragih et al., 2025) bahwa pendidikan Kristen tidak hanya membentuk aspek kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual. Dengan strategi tersebut, siswa lebih termotivasi untuk mengaitkan imannya dengan realitas hidup sehari-hari, termasuk dalam mengendalikan kebiasaan bermain game yang berlebihan. Guru PAK memiliki peran multidimensional: sebagai pengajar, konselor, teladan, sekaligus mitra orang tua. Dalam wawancara, guru PAK menegaskan bahwa ia melakukan pendekatan personal kepada siswa yang kecanduan dengan memberikan nasihat rohani, doa bersama, serta menggunakan ayat-ayat Alkitab tentang pengendalian diri. Hal ini memperlihatkan penerapan pendekatan pastoral. (Siregar, 2015) menekankan bahwa guru profesional adalah guru yang mengenal dirinya sebagai pribadi yang terpanggil untuk mendampingi siswa, bukan sekadar mengajar di kelas.

Data wawancara juga memperlihatkan bahwa guru sering menegaskan dampak negatif game online dengan cara mengintegrasikannya ke dalam diskusi kelas. Strategi ini selaras dengan teori (Lutfiwati, 2018) yang menjelaskan bahwa kecanduan game online adalah bentuk kompensasi psikologis. Oleh karena itu, intervensi guru yang mengarahkan siswa kembali pada iman Kristen dapat membantu siswa membangun kontrol diri dan tanggung jawab, Kolaborasi dengan orang tua terlihat dari komunikasi melalui WhatsApp dan rapat komite sekolah. Sebagian orang tua merespons positif dengan membatasi waktu bermain anak, namun ada pula yang tidak menanggapi secara serius. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas pembimbingan tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga pada konsistensi orang tua di rumah.

(Gulo & Harefa, 2023) menegaskan bahwa tanpa kolaborasi, pembinaan spiritual anak tidak akan maksimal. Selain itu, (Moch, 2020) menyebut kolaborasi sebagai kerja sama intensif yang memerlukan komunikasi, koordinasi, dan evaluasi berkelanjutan. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik, karena keterlibatan orang tua masih bervariasi. Oleh karena itu, guru PAK perlu mengembangkan strategi komunikasi yang lebih persuasif dan membangun model kerja sama yang lebih terstruktur dengan orang tua, Kendala yang ditemukan di lapangan dapat dibagi menjadi dua: internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya self-control siswa, keinginan kuat untuk mencapai level tertentu dalam game, serta kesulitan mengatur prioritas. Hal ini mendukung teori (Novrialdy, 2019) bahwa masa remaja adalah masa transisi dengan kontrol diri yang lemah sehingga rentan terhadap kecanduan.

Faktor eksternal meliputi kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh lingkungan pertemanan, serta lemahnya kebijakan sekolah dalam pengawasan gadget. (Irawan & Siska W., 2021) menjelaskan bahwa lingkungan sosial yang permisif akan memperkuat kebiasaan negatif siswa. Temuan penelitian

ini menegaskan pentingnya pendekatan kolaboratif yang lebih sistematis antara sekolah dan keluarga untuk mengatasi kendala tersebut, Wawancara dengan siswa memperlihatkan adanya perubahan, meskipun tidak merata. Beberapa siswa mengaku mulai mengurangi waktu bermain game setelah mendapat bimbingan, sementara yang lain masih kesulitan. Hal ini dapat dijelaskan melalui empat indikator kecanduan game online: compulsion, withdrawal, tolerance, dan interpersonal problems. (Firdaus Yusnizal, Pebrianti Yulia, 2018) Siswa yang masih dalam tahap compulsion dan tolerance membutuhkan intervensi lebih intensif dari guru dan orang tua.

Selain itu, perubahan positif pada beberapa siswa menunjukkan bahwa bimbingan yang dilakukan guru PAK efektif jika didukung oleh orang tua. Hal ini sesuai dengan teori (Nugraha & Rahman, 2017) yang menekankan pentingnya partisipasi aktif orang tua dalam pendidikan anak. Artinya, kolaborasi bukan hanya mendukung guru, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mendapatkan kontrol diri yang lebih baik, Pembahasan ini semakin menegaskan bahwa kompetensi akademik guru PAK tidak dapat dipisahkan dari peran orang tua dalam pembinaan karakter siswa. (Telaumbanua et al., 2024) menyebut kompetensi akademik sebagai perpaduan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional yang harus tampak dalam tindakan nyata. Hal ini terlihat dari kemampuan guru PAK dalam penelitian ini menghubungkan ajaran iman dengan realitas kecanduan game online.

Kolaborasi dengan orang tua juga menguatkan pandangan (Moch, 2020) yang menjelaskan bahwa kerja sama antara guru dan orang tua merupakan faktor kunci keberhasilan pendidikan anak. (Nugraha & Rahman, 2017) menambahkan bahwa keterlibatan orang tua memberikan dampak signifikan pada motivasi belajar anak. Dalam penelitian ini, respon orang tua yang membatasi akses gadget dan memberikan dukungan di rumah memperlihatkan hasil positif terhadap pengendalian diri siswa.

Kendala yang dihadapi guru PAK juga mengonfirmasi (Irawan & Siska W., 2021) bahwa faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan lemahnya kontrol keluarga memperparah kecanduan game. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah memperkuat kebijakan sekolah, meningkatkan komunikasi orang tua–guru, serta memberikan konseling rohani yang lebih sistematis kepada siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pendapat (Saragih et al., 2025) yang menekankan bahwa pendidikan Kristen harus bersifat holistik, mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Guru PAK berfungsi bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai teladan, konselor, dan mitra orang tua dalam membangun karakter siswa agar tetap teguh dalam iman di tengah arus digitalisasi, pembahasan ini menunjukkan bahwa teori yang diuraikan pada Bab II terbukti relevan dengan hasil lapangan. Kompetensi akademik guru PAK yang baik, kolaborasi yang efektif dengan orang tua, serta strategi bimbingan yang kontekstual terbukti mampu membantu siswa mengurangi kecanduan game online. Namun demikian, keberhasilan ini sangat bergantung pada konsistensi orang tua dan dukungan sekolah. Implikasi praktis penelitian ini adalah perlunya program pembinaan karakter yang lebih terstruktur, forum komunikasi rutin antara guru dan orang tua, serta pelatihan berkelanjutan bagi guru PAK untuk menghadapi tantangan era digital. Dengan demikian, tujuan pendidikan Kristen yaitu membentuk siswa yang beriman, berakarakter, dan berintegritas dapat tercapai dengan lebih optimal

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis data yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif studi kasus, dapat disimpulkan bahwa guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) di SMA Swasta Nasrani 2 Medan memiliki kompetensi akademik yang baik dan mampu mengimplementasikannya dalam pembimbingan siswa yang mengalami kecanduan game online. Kompetensi tersebut tercermin dari penguasaan materi Alkitab, pemahaman teologi, keterampilan pedagogis, dan keteladanan hidup yang ditunjukkan guru dalam proses

pembelajaran maupun pembinaan karakter siswa, Guru PAK mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena nyata yang dihadapi siswa, seperti kecanduan game online, sehingga pembelajaran menjadi relevan, bermakna, dan mendorong refleksi diri siswa. Strategi pembimbingan dilakukan tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga melalui pendekatan personal, konseling rohani, doa bersama, dan pemberian ayat-ayat Alkitab yang relevan.

Kolaborasi dengan orang tua menjadi bagian penting dalam upaya pembimbingan ini. Guru PAK menjalin komunikasi secara intens melalui pertemuan tatap muka, telepon, dan media sosial seperti WhatsApp untuk melaporkan perkembangan siswa dan memberikan saran pengawasan di rumah. Bentuk kolaborasi ini terbukti membantu sebagian siswa mengurangi intensitas bermain game setelah orang tua memberikan batasan waktu dan pengawasan yang lebih ketat, Pihak sekolah turut memberikan dukungan yang signifikan melalui kebijakan pembatasan penggunaan gadget di sekolah, penyediaan fasilitas pembelajaran, serta pemberian kesempatan guru untuk mengikuti pelatihan dan workshop yang relevan. Dukungan ini memperkuat peran guru PAK dalam melaksanakan pembimbingan secara optimal.

Namun, penelitian ini juga menemukan adanya kendala, seperti kurangnya respons dan kesadaran sebagian orang tua terhadap bahaya kecanduan game online, serta pengaruh lingkungan pertemanan yang memperkuat kebiasaan bermain game. Kendala ini menunjukkan perlunya peningkatan kesadaran orang tua dan strategi pembinaan yang lebih komprehensif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kompetensi akademik guru PAK berperan penting dalam membina karakter siswa dan membantu mereka mengatasi kecanduan game online. Keberhasilan pembimbingan sangat bergantung pada sinergi antara guru, orang tua, dan pihak sekolah, sehingga diperlukan kolaborasi yang berkesinambungan untuk menciptakan pembinaan yang efektif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batoebara, M. U. (2021). Inovasi Dan Kolaborasi Dalam Era Komunikasi Digital. *Jurnal Prosiding*, (1), 29–38.
- Diana, N. D., Sugoiono, S., & Lasfeto, A. (2019). Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Mengatasi Perilaku Belajar Bermasalah Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Efata Tangerang Serpong. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, Vol 10, Bll 40–49.
- Elvandari, A. F., Zahwa, C. L., & Amelia, R. (2023). Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Keluarga Dan Pendidikan*, 10(October), 149–160.
- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Journal Of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i3.1273>
- Firdaus Yusnizal, Pebrianti Yulia, A. T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–181.
- Gule, Y. (2021). Pentingnya Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Kristendalam Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja*, Vol 5, Bll 89–104. <https://doi.org/10.37368/Ja.V5i1.183>
- Gulo, R. P., & Harefa, A. M. (2023). Urgensi Kolaborasi Orang Tua Dan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Mewujudkan Pendidikan Spiritual Efektif Bagi Anak. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat*, Vol 1, Bll 23–34.
- Harefa, Z. V., Tafonao, T., Harefa, D., & Sumanti, R. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dan Katalisator Melalui Teori Konstruktivisme Dalam Model Pembelajaran Kontekstual Pendidikan Agama Kristen (Vol 4, Bll 211–228). Vol 4, Bll 211–228.
- Indri, S., Aulia, N. S., Siraj, S., Situmorang, S., Wulandari, T., & Hidayatullah, T. Y. (2023). Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 183–188.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta

- Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Limianto, R. B. (2020). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 49–54. <https://doi.org/10.31960/Konseling.V1i2.351>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal Of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Marbun, L. H. E. (2022). Pengaruh Intensi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Sunggal. *Repository Universitas Hkbp Nommensen*.
- Moch, I. H. S. (2020). Implementasi Kolaborasi Orang Tua Dan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Paud. *Jiees: Journal Of Islamic Education At Elementary School*, 1(1), 17–24. <https://doi.org/10.47400/Jiees.V1i1.8>
- Ndruru, Y. (2024). Teologi Pendidikan Agama Kristen: Fondasi Dan Implikasi Untuk Pendidikan Modern. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen Dan Katolik*, 2(2), 167–176.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, Vol 27, Bll 148–158. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402>
- Nugraha, A., & Rahman, F. A. (2017). Strategi Kolaborasi Orangtua Dengan Konselor Dalam Mengembangkan Sukses Studi Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 128–136.
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran Intensitas Bermain Game Online Dan Pola Asuh Permisif Orangtua Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Awal Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 139–151. <https://doi.org/10.24843/Jpu.2019.V06.I01.P14>
- Putri, Y. A., Witri, G., & Fendrik, M. (2024). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, Dan Peduli Sosial Siswa Kelas V Sdn184 Pekanbaru. *Jurnalpendidikan sosial humaniora*, 3(4), Hal12-30.
- Saragih, D. M., Siregar, N., & Butar-Butar, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter (Ppt, Word Cloud) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 5(3), 172–186. <https://doi.org/10.59818/Jpi.V5i3.1553>
- Siregar, Nurliani Manik, M., Damanik, T., Manalu, F. W. S., & Singarimbun, B. F. (2024). Pelayanan Guru Pak Terhadap Kedisiplinan Dan Karakter Rohani Anak Sekolah Minggu Di Gjai. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Naratif*, 5(3), 258–266.
- Siregar, N. (2015). *Profesi Kependidikan Pendidikan Profesi Guru*. Lsapa- Stt Hkbp Pematang Siantar.
- Siregar, N., Damanik, T., Simanjuntak, G., & Simanjuntak, S. (2025). Jurnal Inovasi Pendidikan. *Jurnall Inovasi Kreatif*, 6(1), 279–294.
- Siregar Nurliani, Nainggolan J. (2024). Pengaruh Keharmonisan Orangtua Dalam Keluarga Terhadap Pertumbuhan Rohani Remaja Usia (15-17) Di Gkps Siantar Timur Tentang “ Pengaruh Keharmonisan Orang Tua Dalam Keluarga Terhadap Pertumbuhan Rohani. *Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah Dan Tinggi*, 5(1), 111–116.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian* (Bll 1–330). Bll 1–330.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas Iii Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/Pear.V6i1.10703>
- Telaumbanua, A., Purba, A. D., Damanik, P. I., & Marampa, E. (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/10.61132/Jbpakk.V2i3.432>
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. ., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.35790/Jkp.V7i1.24339>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i3.1347>