



UPAYA GURU PAI DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE SISWA KELAS XII SMAN 1 IV KOTO KAB.AGAM

Haifani Alivia¹, Arman Husni², Darul Ilmi³, Salmi Wati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat 26181

Email : haifanialivia22@gmail.com, armanhusni@uinbukittinggi.ac.id, darulilmi@uinbukittinggi.ac.id, salmiwati@uinbukittinggi.ac.id

Abstract. *This research is motivated by the problem faced by Islamic Religious Education teachers, namely that some grade XII students have been found to have time to play games during group discussions. Then it was also obtained information that students play online games because they are influenced by their peers or in the surrounding environment. Then, there are also those who are interested in playing online games because they fill their free time. Then the impact of students who are addicted to online games on Islamic Religious Education learning occurs due to a lack of understanding of religious knowledge, so that it influences student behavior that tends to be bad. This research is a qualitative research that uses field research and data collection using observation, interview, and documentation methods. Then the analysis technique through data reduction, data presentation and drawing conclusions. The informants in this study are Islamic Religious Education teachers and students at SMAN 1 IV Koto, Agam Regency. This study aims to determine how Islamic Religious Education teachers' efforts in overcoming online game addiction in grade XII students of SMAN 1 IV Koto and what factors hinder Islamic Religious Education teachers in overcoming online game addiction in grade XII students of SMAN 1 IV Koto. The results of the study can be concluded that the efforts of Islamic Religious Education teachers in overcoming online game addiction in class XII students of SMAN 1 IV Koto, Agam Regency, are: (1) the efforts of Islamic Religious Education teachers in overcoming online game addiction in class XII students of SMAN 1 IV Koto include controlling the use of cellphones, communicating with parents through WhatsApp Groups created by the homeroom teacher, and inviting students to do positive activities. (2) the inhibiting factors of Islamic Religious Education teachers in overcoming online game addiction in class XII students of SMAN 1 IV Koto include lack of control from parents, lack of student awareness about the negative impacts of online games, the influence of friends, limited teacher time, and lack of teacher understanding about technology.*

Keywords: *Efforts, Islamic Religious Education Teachers, Online Games*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang dihadapi guru PAI yaitu beberapa peserta didik kelas XII pernah didapati menyempatkan bermain game pada saat berdiskusi kelompok. Kemudian juga diperoleh informasi bahwa peserta didik bermain game online ini adalah karena terpengaruh oleh teman sebaya nya atau di lingkungan sekitar. Lalu, ada juga yang tertarik untuk bermain game online ini karena mengisi waktu luang. Kemudian dampak peserta didik yang kecanduan game online terhadap pembelajaran PAI terjadi karena kurangnya pemahaman tentang ilmu agama, sehingga berpengaruh terhadap perilaku peserta didik yang cenderung menjadi tidak baik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan jenis penelitian lapangan atau field research dan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun informan dalam penelitian ini adalah Guru PAI dan peserta didik di SMAN 1 IV Koto Kab.Agam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto dan faktor apa saja yang menjadi penghambat guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa upaya guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto Kab.Agam yaitu: (1) upaya guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto diantaranya berupa pengontrolan pemegangan handphone, komunikasi dengan orang tua melalui WhatsApp Group yang telah di bikin wali kelas, dan mengajak siswa melakukan kegiatan positif. (2) faktor penghambat guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online

siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto diantaranya berupa kurangnya kontrol dari orang tua, kurangnya kesadaran siswa tentang dampak negatif game online, pengaruh teman, keterbatasan waktu guru, kurangnya pemahaman guru tentang teknologi.

Kata Kunci : Upaya, Guru PAI, Game Online

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Islam adalah ilmu yang berlandaskan Islam. Islam adalah individualitas aliran yang dibawa oleh nabi Muhammad SAW. Islam memuat ajaran tentang kehidupan manusia, di antaranya dirumuskan berdasarkan al-Qur'an, hadits dan akal. Jadi, pendidikan Islam adalah ilmu pendidikan yang berdasarkan al-Quran, hadits dan akal. Penggunaan dasar ini harus di urutan pertama dalam al-Qur'an, jika tidak ada atau tidak jelas dalam al-Qur'an maka harus dicari dalam hadits, jika tidak ada atau tidak jelas bukanlah alasan (pemikiran) penggunaan hadits yang diungkapkan dengan jelas, namun pengamatan pikiran tidak boleh bertentangan dengan ruh al-Qur'an atau hadits. Oleh karena itu, teori-teori ajaran agama Islam harus didukung oleh ayat-ayat al-Quran dan hadist-hadist atau dalil-dalil rasional yang membenarkan teori tersebut.(Afif, 2023, Hal. 1063)

Pada dasarnya pelaksanaan dan keberhasilan proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam hal ini, khususnya dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar. Sebab guru, di samping unsur pendidikan lainnya, merupakan faktor terpenting dalam menciptakan proses dan hasil pendidikan yang bermutu pada semua jenjang dan satuan pendidikan.(Ahmad Shofiyuddin, 2019, Hal. 52)

Firman Allah SWT. dalam QS. Al-Isra' ayat 27:

إِنَّ الْمُبَذِّرِينَ كَانُوا إِخْوَانَ الشَّيَاطِينِ ۖ وَكَانَ الشَّيْطَانُ لِرَبِّهِ كَفُورًا

Artinya: Sesungguhnya orang-orang yang pemboros itu adalah saudara setan dan setan itu sangat ingkar kepada Tuhannya.

Tafsir Ibnu Katsir memberikan penjelasan bahwa ayat tersebut merupakan larangan keras untuk membelanjakan harta bukan di jalan yang benar, yang melakukan pemborosan tersebut adalah saudara syaitan dan syaitan itu sendiri amat ingkar dan selalu melanggar perintah Allah SWT.

Bermain game online bisa dikategorikan mubazir karena waktu yang dihabiskan untuk bermain cukup banyak. Berbagai aktivitas tidak bisa dilakukan secara bersamaan saat bermain karena keterbatasan otak manusia menjalankan peran ganda dan diperlukan

fokus yang mendalam saat bermain agar tidak terjadi kekalahan. Rata-rata pemain game online menghabiskan waktu 7-15 menit dalam satu permainan dan kembali bermain beberapa waktu kemudian. Hal ini tentu dapat menurunkan produktivitas manusia.(Darmawan, 2022, Hal. 127-128)

Jadi setiap guru mempunyai tanggung jawab untuk membawa siswanya ke tingkat kedewasaan tertentu. Selain itu, guru juga mempunyai peran yang unik dan sangat kompleks dalam proses belajar mengajar, yaitu berusaha membimbing siswa mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, rencana tindakan setiap guru harus masuk akal dan dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini dilakukan hanya untuk kepentingan siswa, sesuai dengan profesi dan tanggung jawabnya.

Pekerjaan guru tidak sebatas menghasilkan materi dan informasi untuk pelajaran di kelas, namun pekerjaan guru lebih menyeluruh. Guru agama harus mampu menanamkan nilai-nilai agama pada setiap siswa dengan cara yang berbeda-beda. Sebab pendidikan agama khususnya pengembangan perilaku dapat dibangun bila ada kesinambungan atau keterpaduan antara pengembangan keluarga orang tua, masyarakat dan guru sekolah.(Afif, 2023, Hal. 1063)

Upaya guru dalam pendidikan agama Islam adalah mendidik, mendidik merupakan tugas yang sangat luas, mendidik itu berlangsung sebagian dalam bentuk mengajar, sebagian lagi dalam bentuk dorongan, hukuman, keteladanan, pembiasaan dan lain-lain. Jadi sangatlah jelas tugas dan peran guru sangatlah kompleks dalam hal ini, seperti upaya guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto.

Berdasarkan uraian diatas, maka peran guru dalam proses pengajaran tidak dapat dipisahkan, terutama peran guru agama Islam yang bertugas membimbing dan mengembangkan kemampuan siswanya dalam memahami ajaran agama dan mengetahui cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.(Ahmad Shofiyuddin, 2019, Hal. 52)

Pada zaman modern ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai game online.

Industri game juga sudah merambah keberbagai dunia termasuk negara-negara berkembang. Game mulai populer keseluruh dunia dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang keberbagai negara diawal tahun 80-an. Di Indonesia menurut Ligagame, game online muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia online.

Menurut Ayu Rini dalam buku yang berjudul “Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak” bahwasannya, fenomena maraknya game online juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas game online dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota-kota besar. Kehadiran video game di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. (Rini, 2011, Hal. 10-11)

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga seseorang yang bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. (Febriandari, 2016) Seseorang yang kecanduan game, akan berusaha sebaik mungkin untuk mencapai keberhasilan dalam bermain game sejauh mungkin yang bisa mereka dapatkan. Ketika seorang pemain game bisa melewati rintangan dan masalah dalam game yang dimainkan, maka dia akan puas. Sebaliknya ketika belum mencapai apa yang diinginkan, maka game akan tersebut akan berusaha sebaik mungkin dan terus akan melanjutkan permainan tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di SMAN 1 IV Koto, peneliti menyimpulkan bahwa sasaran utama yang ditujukan beberapa orang siswa kelas XII di SMA Negeri 1 IV Koto menyempatkan bermain game online pada saat guru meminta untuk berdiskusi kelompok, mereka asik bermain game online. Lalu ketika di luar kelas sewaktu istirahat siswa sibuk bermain hp jadi kurang berinteraksi dengan orang lain, mereka hanya menyibukkan diri dengan hp sendiri sebagaimana fenomena yang terjadi pada generasi Z.

Guru berpendapat bahwa siswa yang bermain game secara terus-menerus dapat mempengaruhi kehidupan sosialnya mulai dari komunikasi dengan orang tua, guru, dan keluarga, bahkan pada saat pelajaran berlangsung pengaruh game sudah melekat pada diri siswa yang kecanduan contohnya seperti respon siswa yang sangat lambat, ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar, menerima informasi dari guru tidak secara utuh.

Selain itu emosionalnya peserta didik berubah menjadi, pamarah, dan juga ketika berbicara dengan orang lain menggunakan bahasa yang tidak sopan.

Siswa berpendapat bahwa ketertarikan mereka bermain game online ini adalah karena terpengaruh oleh teman sebaya nya atau di lingkungan sekitar. Kemudian ada juga yang tertarik untuk bermain game online ini karena mengisi waktu luang. Jadi, ketika siswa tersebut sedang libur atau tidak ada kegiatan maka mereka bermain game di waktu yang kosong tersebut. Akan tetapi, mereka bisa meminimalisir waktu dalam bermain game, sekurang kurang 3-4 jam mereka bermain game online.

Setelah membahas permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dampak siswa yang kecanduan game online terhadap pembelajaran PAI terjadi karena kurangnya pemahaman tentang ilmu agama, sehingga berpengaruh terhadap perilaku peserta didik yang cenderung menjadi tidak baik. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti masalah tersebut dalam rangka menyelesaikan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar S1 dengan judul "Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XII SMAN 1 IV KOTO Kab.Agam".

Berdasarkan permasalahan di atas maka diajukan (2) rumusan masalah : (1) Bagaimana upaya guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online antar siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto?, (2) Faktor apa saja yang menjadi penghambat guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online antar siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di SMAN 1 IV Koto. Data yang diperoleh dan dikumpulkan pada penelitian ini adalah dengan melewati proses wawancara dengan guru PAI sebagai informan kunci dan siswa sebagai informan pendukung, serta informasi pendukung dari artikel dan juga dari literatur pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data diantaranya yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan berfokus pada pengamatan secara langsung dan juga penelitian secara mendalam yang berkenaan dengan fenomena yang diteliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data yaitu memilih dan mengolah data dari catatan lapangan dan seterusnya penyajian data dari reduksi data yang dilakukan serta verifikasi data yaitu data yang diperoleh harus di validasi sebelum mengambil kesimpulan. Triangulasi data yaitu pengecekan keabsahan informasi dengan

tujuan yang sangat memastikan mutu hasil penelitian seperti triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan peneliti di SMAN 1 IV Koto Kab.Agam. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa responden yang terdiri dari 1 guru Pendidikan Agama Islam, dan 8 orang siswa kelas 12, yang dimana responden ini yang ditetapkan sebagai kriteria mengenai upaya guru mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII.

Setelah peneliti memperoleh data dan informasi tentang “Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XII SMAN 1 IV Koto Kab.Agam” melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dari lokasi penelitian maka selanjutnya menyaring dan mengaplikasikan data tersebut, dengan begitu akan terlihat jawaban dari perumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dengan harapan untuk menjawab pertanyaan dari penelitian yang telah dirumuskan dalam bab sebelumnya ialah sebagai berikut :

1. Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XII SMAN 1 IV Koto.

Upaya adalah segala bentuk usaha, tindakan, atau strategi yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Upaya dapat dilakukan oleh individu, kelompok, atau lembaga dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, sosial, ekonomi, dan kesehatan. Dalam konteks pendidikan, upaya guru misalnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membimbing siswa dalam mengatasi permasalahan, serta membentuk karakter yang baik. Upaya juga mencerminkan adanya kesungguhan dalam menghadapi suatu tantangan atau permasalahan yang dihadapi. Seorang guru, baik itu guru PAI atau pun guru kelas harus mempunyai upaya dalam mengatasi kenakalan pada diri siswa.

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 IV Koto memanfaatkan pendekatan berbasis nilai-nilai agama Islam untuk mengatasi kecanduan game online pada siswa. Seperti yang dijelaskan dalam buku "**Pendidikan Agama Islam dalam Kehidupan Sosial**" oleh Munir, pendidikan agama memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, salah satunya dalam mengelola waktu dan kecanduan

pada teknologi.(Munir, 2014, Hal. 180) Guru PAI mengintegrasikan materi yang berkaitan dengan disiplin waktu, kewajiban beribadah, dan dampak negatif dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan. Sebagaimana waktu adalah amanah yang harus digunakan dengan bijak dan tidak disia-siakan. Oleh karena itu, guru PAI menyisipkan nilai-nilai ini dalam setiap pembelajaran untuk mengingatkan siswa akan pentingnya memanfaatkan waktu untuk aktivitas yang produktif. Selain itu, melalui kerjasama dengan orang tua dan wali kelas, guru PAI berusaha untuk mengawasi dan memberikan pembinaan secara lebih intensif, agar siswa memahami tanggung jawab mereka dalam menggunakan teknologi dengan bijak. Menurut **Ahmad** dalam jurnal "*Pengaruh Pembinaan Agama terhadap Perilaku Siswa*" bahwa upaya pendidikan agama yang mengedepankan pembentukan karakter secara berkelanjutan memiliki dampak yang signifikan dalam mengurangi kecanduan game online pada remaja.(Ahmad, 2018, Hal. 123-135) Upaya sering kali memerlukan strategi yang tepat, kerja sama dengan berbagai pihak, serta evaluasi secara berkala untuk memastikan efektivitasnya. Tanpa adanya upaya, suatu permasalahan akan sulit diatasi, dan tujuan yang diinginkan menjadi lebih sulit untuk dicapai. Oleh karena itu, upaya harus dilakukan dengan penuh kesabaran, konsistensi, serta disertai dengan sikap yang optimis agar dapat menghasilkan perubahan yang positif. Dengan adanya upaya yang maksimal, seseorang atau suatu kelompok dapat mencapai keberhasilan dan mengatasi berbagai tantangan yang ada dalam kehidupannya.

Dengan berbagai upaya tersebut, guru PAI di SMAN 1 IV Koto berusaha menekan kecanduan game online pada siswa kelas XII. Meskipun masih terdapat berbagai kendala, seperti kurangnya kesadaran siswa dan pengaruh lingkungan, usaha guru PAI yang dilakukan secara edukatif, persuasif, dan kolaboratif diharapkan mampu mengurangi dampak buruk kecanduan game online. Upaya ini menunjukkan bahwa guru PAI bukan hanya bertugas mengajarkan materi agama, tetapi juga berperan sebagai pembimbing, motivator, dan teladan bagi siswa dalam membangun kepribadian islami yang sehat di tengah tantangan era digital.

Berdasarkan observasi/wawancara yang dilakukan peneliti, maka di dapati bahwasannya upaya guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV KOTO KAB.AGAM adalah sebagai berikut:

a. Pengontrolan pemegangan HP:

Pengontrolan pemegangan HP adalah upaya guru, orang tua, atau pendidik dalam membatasi, mengawasi, serta mengarahkan penggunaan handphone (HP) oleh anak/siswa agar tidak berlebihan, tidak salah digunakan, dan tetap sesuai kebutuhan yang bermanfaat. Sekolah menerapkan aturan yang disampaikan secara lisan oleh kepala sekolah kepada seluruh siswa/siswi SMAN 1 IV Koto, sebagaimana aturannya yaitu siswa dilarang bermain HP selama Proses Belajar Mengajar (PBM). Penyimpanan HP siswa di letakkan ke dalam box yang telah disediakan oleh pihak sekolah, di ambil kembali ketika jam istirahat atau jam pulang sekolah. Jika kedapatan siswa bermain game di dalam kelas ketika sedang dalam PBM, maka HP akan di sita oleh guru yang mengajar di kelas tersebut, dan HP hanya boleh di ambil oleh orang tua, tidak berkenankan siswa mengambil HP yang di sita oleh guru tersebut. Aturan ini bertujuan untuk mengurangi gangguan dari game online dan meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran.

b. Komunikasi dengan orang tua melalui WhatssApp group:

Komunikasi dengan orang tua melalui WhatsApp Group adalah bentuk kerja sama antara guru dan wali murid dengan memanfaatkan media sosial WhatsApp. Grup ini menjadi wadah komunikasi yang cepat, efektif, dan efisien untuk menyampaikan informasi terkait perkembangan belajar, sikap, maupun kendala siswa. Guru PAI menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua seperti membuat WhatsApp group yang di koordinir oleh wali kelas untuk memudahkan guru untuk menginfokan perkembangan anak-anak mereka. Jadi, apapun keluhan dari anak-anak mereka, guru PAI langsung melaporkan ke wali kelas. Guru dapat menyosialisasikan dampak negatif kecanduan game terhadap prestasi akademik dan karakter siswa, serta memberikan saran kepada orang tua mengenai strategi pengendalian penggunaan gadget di rumah. Selain itu, guru PAI dapat mendorong orang tua untuk mengajak anak terlibat dalam aktivitas positif seperti kegiatan keagamaan, olahraga atau organisasi di sekolah.

c. Mengajak siswa melakukan kegiatan positif:

Mengajak siswa melakukan kegiatan positif adalah upaya guru untuk mengarahkan peserta didik agar memanfaatkan waktu dan energinya pada aktivitas yang bermanfaat, mendidik, serta bernilai baik. Kegiatan ini berfungsi sebagai alternatif pengganti aktivitas yang kurang produktif seperti bermain game online berlebihan atau penggunaan HP yang tidak terkontrol. Guru PAI membimbing siswa melalui ceramah/motivasi, wirid, dan ekstrakurikuler yang di minati siswa. Jadi dengan guru memberikan ceramah atau mengajak siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler yang di minatnya, siswa dapat teralihkan dalam bermain game. Karena, siswa akan bisa bersosialisasi dengan teman sebaya nya tanpa bermain game. . Pendekatan ini membantu siswa mengalihkan perhatian mereka dari kebiasaan bermain game berlebihan ke aktivitas yang lebih produktif dan membangun karakter.

2. Faktor penghambat guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto

Faktor penghambat guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online tidak hanya berasal dari guru itu sendiri, tetapi juga dari orang tua, siswa, teman sebaya, serta lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penanganannya perlu kolaborasi antara guru, orang tua, sekolah, dan siswa agar lebih efektif. Faktor penghambat adalah segala sesuatu yang menjadi kendala atau hambatan dalam mencapai suatu tujuan. Upaya guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengatasi kecanduan game online siswa sering kali dihadapkan pada berbagai faktor penghambat. Salah satu hambatan utama adalah banyak orang tua yang kurang memberikan pengawasan terhadap penggunaan gadget di rumah, sehingga meskipun siswa sudah mendapatkan pembinaan di sekolah, kebiasaan bermain game online tetap berlangsung di rumah. Selain itu, **kurangnya waktu efektif** yang tersedia di sekolah untuk melakukan pembinaan secara intensif juga menjadi kendala.

Guru PAI hanya memiliki waktu terbatas dalam jam pelajaran, sedangkan kecanduan game online membutuhkan perhatian dan pendampingan yang berkelanjutan. **Minat siswa yang rendah terhadap kegiatan keagamaan** juga turut menghambat upaya pengurangan kecanduan game online. Beberapa siswa lebih tertarik pada hiburan digital dari pada mengikuti kegiatan keagamaan yang

disarankan oleh guru PAI. Selain itu, pengaruh teman sebaya dan kemudahan akses internet juga menjadi faktor yang membuat siswa semakin sulit lepas dari kebiasaan bermain game. Regulasi sekolah yang kurang ketat dalam mengatur penggunaan gadget di lingkungan sekolah juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru PAI dalam menanamkan kesadaran akan dampak negatif kecanduan game online. Ditambah lagi, faktor psikologis siswa seperti kurangnya kesadaran akan dampak buruk game online terhadap akademik dan kehidupan sosial mereka semakin memperumit upaya guru dalam mengatasi permasalahan ini. Oleh karena itu, dibutuhkan sinergi antara guru, orang tua, dan pihak sekolah agar kecanduan game online dapat diminimalisir secara efektif. Selain faktor-faktor di atas, keterbatasan sarana dan dukungan sekolah juga turut menghambat upaya guru PAI dalam mengatasi masalah ini. Sekolah belum memiliki program khusus yang dirancang untuk mengatasi kecanduan game online, baik melalui konseling intensif maupun kegiatan pembinaan karakter berbasis teknologi. Tidak semua sekolah memiliki guru Bimbingan Konseling (BK) yang fokus menangani masalah kecanduan digital, sehingga tanggung jawab seringkali hanya dibebankan kepada guru mata pelajaran. Di samping itu, aturan mengenai penggunaan handphone di sekolah terkadang sulit ditegakkan secara konsisten, karena masih banyak siswa yang diam-diam mengakses game online meskipun sudah ada larangan.

Dengan demikian, faktor penghambat guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto meliputi kurangnya kontrol dari orang tua, rendahnya kesadaran siswa, pengaruh lingkungan dan teman sebaya, keterbatasan waktu guru, kurangnya pemahaman guru tentang teknologi, serta minimnya dukungan sarana dari sekolah. Semua faktor tersebut saling berkaitan sehingga membuat upaya guru PAI dalam menangani masalah ini menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan kerja sama yang lebih intens antara guru, orang tua, sekolah, dan siswa itu sendiri agar masalah kecanduan game online dapat diatasi dengan lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara atau observasi, di dapati bahwasannya faktor-faktor penghambat guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto Kab Agam yaitu:

a. Kurangnya kontrol dari orang tua

Kurangnya kontrol dari orang tua adalah kondisi ketika pengawasan, bimbingan, dan keterlibatan orang tua dalam kehidupan anak, khususnya dalam penggunaan teknologi (seperti HP dan game online), tidak berjalan secara optimal. Hal ini membuat anak lebih bebas tanpa arahan sehingga rentan melakukan aktivitas yang kurang bermanfaat atau bahkan berdampak negatif. Kurangnya kontrol dari orang tua menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan siswa mengalami kecanduan game online. Banyak orang tua yang kurang memahami dampak negatif dari bermain game secara berlebihan, sehingga mereka tidak memberikan batasan waktu yang jelas bagi anak-anak mereka. Beberapa orang tua juga terlalu sibuk dengan pekerjaan atau aktivitas lainnya, sehingga kurang mengawasi kebiasaan anak dalam menggunakan gadget. Akibatnya, siswa lebih bebas menghabiskan waktu bermain game tanpa adanya pengawasan yang ketat. Tanpa batasan yang jelas dan pemantauan yang ketat, siswa memiliki kebebasan untuk bermain game dalam waktu yang berlebihan, yang dapat mengganggu aktivitas belajar dan perkembangan sosial mereka.

b. Kurangnya kesadaran siswa tentang dampak negatif game online

Kurangnya kesadaran siswa tentang dampak negatif game online adalah kondisi ketika peserta didik belum memahami secara utuh bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat merugikan dirinya, baik dalam aspek akademik, sosial, kesehatan, maupun spiritual. Hal ini membuat siswa cenderung menggunakan waktunya hanya untuk bermain tanpa memikirkan akibat jangka panjang. Kurangnya kesadaran siswa tentang dampak negatif game online menjadi salah satu penyebab utama meningkatnya kecanduan di kalangan pelajar. Banyak siswa yang menganggap bermain game hanya sebagai hiburan semata tanpa menyadari konsekuensi yang dapat timbul jika dilakukan secara berlebihan. Mereka sering mengabaikan kewajiban belajar, mengurangi interaksi sosial, dan bahkan mengalami gangguan kesehatan seperti kurang tidur akibat terlalu lama bermain. Selain itu, beberapa siswa merasa bahwa bermain game adalah cara untuk menghilangkan stres, padahal jika tidak dikontrol, justru bisa membuat mereka semakin sulit fokus dalam aktivitas akademik.

c. Pengaruh lingkungan dan teman sebaya

Pengaruh lingkungan dan teman sebaya adalah dampak yang ditimbulkan oleh kondisi sekitar siswa, baik keluarga, masyarakat, maupun kelompok teman seumuran, terhadap pola pikir, perilaku, dan kebiasaan mereka. Dalam konteks kecanduan game online, lingkungan dan teman sebaya dapat menjadi faktor pendorong siswa semakin sering bermain game atau sebaliknya membantu mengurangi kebiasaan tersebut. Pengaruh lingkungan dan teman sebaya menjadi faktor yang signifikan dalam mendorong kecanduan game online di kalangan siswa. Siswa yang berada dalam lingkungan pergaulan yang mayoritas gemar bermain game cenderung akan mengikuti kebiasaan tersebut agar tetap diterima dalam kelompoknya. Tekanan sosial dari teman sebaya sering membuat siswa merasa perlu terus bermain agar tidak ketinggalan tren atau obrolan di antara teman-temannya, sehingga semakin sulit bagi mereka untuk mengendalikan kecanduan game.

d. Keterbatasan waktu guru dalam memberikan bimbingan khusus

Keterbatasan waktu guru dalam memberikan bimbingan khusus adalah kondisi di mana guru tidak dapat secara optimal mendampingi atau mengarahkan setiap siswa secara individu, karena berbagai faktor seperti beban mengajar, banyaknya siswa, maupun tanggung jawab administrasi. Akibatnya, upaya untuk mengatasi masalah tertentu misalnya kecanduan game online menjadi kurang maksimal. Keterbatasan waktu guru dalam memberikan bimbingan khusus menjadi salah satu faktor penghambat dalam mengatasi kecanduan game online di kalangan siswa. Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengajar, menyusun materi, serta menilai hasil belajar siswa, sehingga waktu yang tersedia untuk memberikan bimbingan khusus mengenai kecanduan game sangat terbatas. Selain itu, jumlah siswa dalam satu kelas yang cukup banyak membuat guru sulit untuk memberikan perhatian secara individu kepada siswa yang mengalami masalah kecanduan game.

e. Kurangnya pemahaman guru tentang teknologi dan game online

Kurangnya pemahaman guru tentang teknologi dan game online adalah kondisi ketika guru belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai perkembangan dunia digital, khususnya terkait aplikasi, media sosial, dan game online yang banyak digunakan oleh siswa. Akibatnya, guru kesulitan dalam memberikan pengawasan, bimbingan, maupun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Kurangnya pemahaman guru tentang teknologi dan game online menjadi salah satu kendala dalam mengatasi kecanduan game di kalangan siswa. Banyak guru, terutama yang tidak terbiasa dengan perkembangan teknologi digital, kurang memahami jenis-jenis game yang sering dimainkan siswa serta mekanisme yang membuat game tersebut begitu adiktif. Akibatnya, pendekatan yang digunakan oleh guru sering kali hanya berupa larangan tanpa pemahaman yang mendalam tentang bagaimana cara efektif mengurangi kecanduan siswa terhadap game. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan literasi digital bagi guru agar mereka dapat memberikan bimbingan yang lebih relevan dan tepat sasaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan tentang upaya guru PAI dalam mengatasi kecanduan game online siswa kelas XII SMAN 1 IV Koto, dapat ditarik kesimpulan bahwa guru PAI berperan aktif melalui beberapa langkah strategis. Guru PAI memberikan pemahaman tentang dampak negatif kecanduan game online dengan menanamkan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran. Selain itu, guru melakukan pendekatan secara individual dengan memberi nasihat dan motivasi, serta menjalin komunikasi dengan orang tua siswa agar tercipta pengawasan yang berkesinambungan di sekolah maupun di rumah. Untuk mengurangi ketertarikan siswa terhadap game online, guru juga menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, seperti diskusi kelompok, studi kasus, serta pemanfaatan media pembelajaran digital yang bersifat edukatif.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa faktor penghambat yang dihadapi guru PAI. Sebagian siswa masih kurang menyadari dampak buruk dari kecanduan game online, sehingga sulit bagi guru untuk memberikan pengaruh yang

maksimal. Banyak orang tua juga belum memahami pentingnya kontrol terhadap aktivitas digital anak, sehingga pengawasan di rumah menjadi lemah. Selain itu, kemudahan akses internet dan perangkat elektronik membuat siswa tetap dapat bermain game di luar kontrol sekolah maupun keluarga. Guru PAI pun menghadapi keterbatasan waktu karena padatnya jadwal pembelajaran, sementara kurangnya program ekstrakurikuler atau kegiatan alternatif yang menarik turut menjadi kendala dalam mengalihkan perhatian siswa dari kecanduan game online.

DAFTAR REFERENSI

- Afif, S. A., & Nurseha. (2023). Upaya guru PAI dalam mengatasi kesulitan belajar baca tulis Al-Qur'an. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 1(2), 1063.
- Ahmad. (2018). Pengaruh pembinaan agama terhadap perilaku siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 123–135.
- Shofiyuddin, A. (2019). Problematika guru PAI dalam membina perilaku sosial siswa. *Journal PAI*, 2(1), 52.
- Darmawan, T. H. (2022). *Kiat jitu memenangkan lomba esai bagi pemula*. Guepedia.
- Febriandari, D. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1).
- Munir. (2014). *Pendidikan agama Islam dalam kehidupan sosial*.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Pustaka Mina.