



DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SPIRITUALITAS REMAJA KRISTEN DI KOTA MANADO

Jendri Kewas^{1*}, Benny Binilang², Samuel Selano³

¹Sekolah Tinggi Teologi Injili Indonesia Manado, ^{2,3}IAKN Manado

^{*}Email Correspondence: jendry.kewas@gmail.com

Abstract: *Technological developments from the Society 1.0 era to Society 5.0 have drastically changed human lifestyles, including in Indonesia, which is still in the process of adapting to the Fourth Industrial Revolution. These advancements, through digital devices such as smartphones, have made access to information and entertainment easier, but have also given rise to new phenomena such as online gaming addiction, which erodes human values. Various cases at the global, national, and local levels highlight the negative impacts of online gaming, ranging from violent behaviour to moral decay among children and adolescents in the city of Manado. This study aims to analyse the effects of online gaming addiction on the behaviour and spiritual values of students in the digital age. Using descriptive qualitative methods and interviews, it can be concluded that online gaming addiction has a significant impact on various aspects of students' lives, including physical, mental, and social health, as well as academic achievement. In an educational context, this addiction also affects affective assessment, particularly spiritual attitudes, which are closely related to the formation of moral character and spiritual life. Excessive online gaming has the potential to undermine moral values, disrupt social relationships, and weaken students' spiritual commitment. Therefore, supervision from educators and parents is crucial to ensure students can manage their online gaming use wisely, thereby maintaining.*

Keywords: *Online Games, Spiritual Attitudes, Teenagers, Manado*

Abstraksi: Perkembangan teknologi dari era *Society 1.0* hingga *Society 5.0* telah mengubah pola hidup manusia secara drastis, termasuk di Indonesia yang masih berada pada tahap adaptasi terhadap Revolusi Industri 4.0. Kemajuan ini, melalui perangkat digital seperti *smartphone*, memudahkan akses informasi dan hiburan, namun juga memunculkan fenomena baru seperti kecanduan game online yang menggerus nilai-nilai kemanusiaan. Berbagai kasus di tingkat global, nasional, dan lokal menunjukkan dampak negatif game online, mulai dari perilaku kekerasan hingga degradasi moral di kalangan anak-anak dan remaja di kota Manado. Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak kecanduan game online terhadap perilaku dan nilai-nilai spiritual peserta didik di era digital. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dan wawancara maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan peserta didik, termasuk kesehatan fisik, mental, sosial, serta pencapaian akademik. Dalam konteks pendidikan, kecanduan ini juga memengaruhi penilaian afektif, khususnya sikap spiritual, yang berhubungan erat dengan pembentukan karakter moral dan kehidupan rohani. Game online yang dimainkan secara berlebihan berpotensi merusak nilai-nilai moral, mengganggu hubungan sosial, dan melemahkan komitmen rohani peserta didik. Oleh karena itu, pengawasan dari pendidik dan orang tua sangat penting agar peserta didik dapat mengelola penggunaan game online secara bijak, sehingga penilaian akademik dan spiritual tetap seimbang sesuai ajaran firman Tuhan.

Kata kunci: *Game Online, Sikap Spiritual, Remaja, Manado.*

PENDAHULUAN

Fenomena game online yang marak di kalangan remaja Kristen di Kota Manado memberikan pengaruh signifikan terhadap pola pikir, waktu, dan kehidupan rohani mereka. Di satu sisi, game online dapat menjadi sarana hiburan dan interaksi sosial, namun di sisi lain berpotensi menurunkan disiplin rohani, menggeser prioritas iman, serta melemahkan keintiman mereka dengan Tuhan. Masyarakat menandai perkembangan dunia dengan adanya istilah; era society 1.0 sampai era society 5.0. Society 1.0 adalah periode manusia berburu, kemudian dilanjutkan periode bercocok tanam pada era society 2.0 dan periode ditemukannya mesin untuk industri pada society 3.0. Era industri inilah yang dikenal pada era revolusi Industri 1.0 sampai Revolusi Industri 3.0. yang menjadi estafet untuk menghadapi era revolusi industri dan era society 5.0. Keduanya memiliki kesamaan karakter, namun era revolusi industri 4.0 lebih kepada penggunaan alat industri sedangkan society 5.0 lebih kepada pendekatan periodisasi kebudayaan manusia.¹ Era society 5.0, itu di akui oleh Jepang pada tahun 2016. Nyoman lisan, dia menuliskan bahwa, hal tentang era society 5.0 dipelopori oleh ilmuan Jepang, untuk mengurangi dampak negatif dari era revolusi industri 4.0 atau era deskriptif yang menimbulkan manfaat tetapi juga dampak terhadap tergerusnya nilai-nilai kemanusiaan.² Yang disebut Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah zaman yang menempatkan produk digital sebagai pemegang peran vital dalam kehidupan manusia. Revolusi ini mengantarkan dunia sekarang ini pada skema yang bercirikan, *Cyber physical system. IoT*,

dan *networks*. Dalam era inilah yang berakibat terhadap tergerusnya nilai-nilai kemanusiaan.³

Karena itulah Ilmuan Jepang menawarkan konsep masyarakat 5.0 untuk mengurangi dampak negatif, dan sekaligus mengoptimalkan manfaatnya. Namun, di Indonesia masih menjadi tantangan dalam memasuki era society 5.0.⁴ Saat ini posisi Indonesia dalam menghadapi era industri 4.0 dianggap berada pada level nascent (bayi baru lahir) yang lemah daya adaptasinya terhadap pada era teknologi 4.0.⁵ Melihat dari adanya perkembangan konsep masyarakat sehingga Perkembangan zaman di dunia ditandai dengan adanya perkembangan teknologi. Dan kemajuan teknologi sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia sehingga dampak teknologi itu nyata⁶. Dan dalam kaitannya dengan hal itu, teknologi adalah sebuah penunjang dari sebuah alat tersebut yang sudah tersistem yaitu, jaringan internet atau gadget.

Gadget adalah teknologi yang canggih yang praktis yaitu *smartphone* yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi yang ada di dunia ini. Gadget adalah inovasi teknologi masa kini, yang tidak asing di kota besar bahkan juga pedesaan sudah menggunakan gadget. Keberadaan gadget ini membuat masyarakat merasa selangkah lebih moderen atau maju, membuat hidup lebih mudah dan berdampak besar pada

¹ Zaki Mubarak, *Desain Kurikulum Merdeka Untuk Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0* (Zakimu.com, 2022), 101.

² Mochammad Rizal Ramadhan, "Implikasi Era Society 5.0 Dalam Menguatkan Sikap Moderasi Beragama Bagi Siswa Sekolah Dasar," *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 2, no. 2 (2021): 72–77.

³ Halifa Haqqi and Hasna Wijayati, *Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Society 5.0: Sebuah Integritas Ruang, Terobosan Teknologi, Dan Transformasi Kehidupan Di Era Disruptif* (Anak Hebat Indonesia, 2019), 5.

⁴ Ramadhan, "Implikasi Era Society 5.0 Dalam Menguatkan Sikap Moderasi Beragama Bagi Siswa Sekolah Dasar."

Lilis Karwati et al., *Transformasi Teknologi Lembaga Pendidikan Masyarakat Di Era Industri 4.0* (Madiun: Bayfa Adi Laksono, 2023), 4.

⁶ Andryani Widayastuty, Rian Sacipto, and Deny Susanto, *Technology Law And Society* (Makassar: CV. Tohar Media, 2019), 51.

kehidupan.⁷ Dan salah satu aplikasi dari *smartphone* yang populer di dunia adalah *video game (Game online)*. Hal ini dibuktikan dari data terbaru berkaitan dengan jumlah pemain *game online* diseluruh dunia diperkirakan mencapai 3.24 miliar orang⁸. Sedangkan berdasarkan *World Bank*, populasi dunia saat ini diperkirakan sekitar 7,8 miliar. Jadi bisa disimpulkan bahwa hampir setengah dari populasi dunia bermain *game online*.

Menurut definisi, *game online* adalah jenis permainan komputer yang melibatkan banyak pemain dan dimainkan melalui internet. *Game* ini biasanya ditawarkan sebagai bagian dari layanan tambahan oleh perusahaan jasa *online* atau bisa juga diakses langsung dari perusahaan yang fokus pada penyediaan *game*. Untuk bisa bermain *game online*, dua hal yang sangat penting harus dimiliki yaitu komputer dengan spesifikasi tertentu dan koneksi internet⁹.

Adapun *game online* berdampak dalam kehidupan, satu, kecanduan: Bermain *game* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yang bisa berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental seseorang. Ini juga selaras dengan apa yang dinyatakan dalam wawancara bahwa banyak remaja mengalami gangguan pola tidur dan kelelahan akibat bermain *game online* secara berlebihan. Kondisi ini berdampak pada penurunan konsentrasi saat beribadah maupun belajar, sehingga memengaruhi keseimbangan kesehatan fisik dan spiritual mereka.¹⁰ Dua, mengganggu Kehidupan

Sehari-hari: Jika seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game*, ini bisa mengganggu kehidupan sehari-hari mereka, termasuk pekerjaan atau sekolah, hubungan sosial, dan kesehatan fisik.¹¹ Menurut Ida Widianingsih bahwa Indonesia di era digital melahirkan generasi digital natives artinya, generasi yang lahir pada jaman digital dan berinteraksi dengan berbagai macam peralatan digital seperti komputer, videogame. Kondisi tersebut berdampak besar pada sikap spiritual siswa yang secara psikologis, berada pada perkembangan peta kognitifnya, perkembangan beragamnya kebutuhan, perubahan pada kebiasaan, adat istiadat, budaya dan tata bicarannya.¹² Dampak dari teknologi tersebut atau dampak di era digital ini. Di era digital ini berdampak terhadap generasi-generasi penerus. Dan yang paling berpengaruh besar dalam generasi-generasi penerus bangsa yaitu peserta didik adalah *game online*. Adapun dampak dari *game online* nyata terjadi di China. Khusus ini terjadi di tahun 2023 silam; Seorang anak perempuan berusia 13 tahun asal Henan, China mengambil atau mencuri bahkan menghabiskan uang tabungan orangtuanya sebesar 64.000 dolar AS atau setara Rp 950 juta untuk bermain *game*. Hal ini menunjukkan tingkat kecanduan yang sangat tinggi pada *game online*¹³.

Kepopuleran *Game online* juga ditandai dengan meningkatnya pengguna *game online* di Indonesia. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia; bahwa salah satu konten hiburan atau aplikasi hiburan yang paling sering dikunjungi oleh

⁷ Habibu Rahman, Rita Kencana, and Nur Faizah, *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 80–83.

⁸ APJII, "Buletin Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2023," *Tribunnews.Com*, 2023.

⁹ Andri Kustiawan Arif and Andy Utomo, *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Solo: AE Media Grafika, 2019), 6.

¹⁰ Pdt. Mody Kawengian, "Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja" (Manado, 2025).

¹¹ Kustiawan Arif and Utomo, *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*.

¹² Ida Wadianingsih, *Strategi Dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 10.

¹³ <https://www.kompas.com/global/read/2023/06/25/204500270/kecanduan-game-remaja-china-kuras-rekening-ibunya-sisakan-hanya-rp-1.000>

masyarakat Indonesia adalah *game online*, yaitu sebesar 23.02% menunjukkan bahwa setiap tahun terus bertambah bukan berkurang.¹⁴ Adapun fenomena tahun 2024 yang terjadi di Indonesia. Berkaitan dengan kecanduan *game online*, tepatnya di Sambas, Kalimantan Barat: seorang remaja berusia 13 tahun ditemukan tewas setelah dinyatakan hilang sepekan. Kasus ini terkait dengan kecanduan *game online*. Siswa SMPN 2 sekarang dinyatakan hilang, setelah itu ditemukan sudah tewas di semak-semak kebun jeruk. Polisi menyelidiki temannya yang berusia 13 tahun yang menjadi tersangka kasus pembunuhan teman bermain gamenya itu. Kasus tersebut berawal dari pelaku yang sakit hati gara-gara korban itu membeli akun *game online* dengan cara berutang sejak november 2023, tapi sejak saat itu tidak dibayar dan pelaku merasa kesal karena saat ditagih pada Januari 2024 korban mengaku tak punya uang. Kasus ini berlangsung ketika pelaku melihat korban menyelinapkan ponsel dan uang disakunya. Ketika ditanya, korban mengatakan bahwa uang tersebut untuk membeli rokok. Hal ini membuat pelaku kesal dan merencanakan pembunuhan¹⁵.

Meskipun banyak penelitian telah menyoroti dampak negatif *game online* terhadap perilaku dan prestasi belajar remaja, kajian yang menelaah pengaruhnya terhadap spiritualitas remaja Kristen masih sangat terbatas, khususnya di konteks lokal seperti Kota Manado. Sebagian besar studi lebih berfokus tantangan saja, seperti yang dilakukan oleh Budi Utomo, Stefanus Dully, penelitian tersebut menekankan bahwa perkembangan era digital telah membawa perubahan besar dalam

kehidupan remaja Kristen, terutama dalam hal interaksi sosial, pola pikir, dan pertumbuhan spiritual mereka. Di satu sisi, teknologi menawarkan kemudahan akses terhadap informasi dan sumber rohani, namun di sisi lain menghadirkan tantangan berupa distraksi, krisis identitas, serta melemahnya kedisiplinan rohani. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif keluarga, gereja, dan komunitas iman untuk membimbing remaja agar mampu memanfaatkan dunia digital secara bijak tanpa kehilangan kedalaman spiritualitas Kristiani.¹⁶ Begitu juga dengan Daulat Marulitua Tambunan melakukan penelitian yang serupa membahas kecanduan *game online* telah menjadi fenomena yang memengaruhi keseimbangan kehidupan remaja, termasuk aspek spiritualitas mereka. Remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain sering kali kehilangan disiplin rohani, mengabaikan ibadah, dan berkurang dalam relasi dengan keluarga maupun komunitas iman.¹⁷ Akibatnya, pertumbuhan iman dan karakter Kristiani terhambat, sementara nilai-nilai rohani seperti penguasaan diri, tanggung jawab, dan kasih mulai tergeser oleh pola hidup individualistik dan hedonistik yang ditawarkan dunia digital. Dari penelitian tersebut maka itu, diperlukan penelitian yang menyoroti bagaimana keterlibatan remaja Kristen dalam *game online* memengaruhi pertumbuhan iman dan kehidupan spiritual mereka di tengah budaya digital yang semakin dominan.

Dampak bermain *game online* juga terjadi di Manado. Seorang yang

¹⁴ APJJI, "Buletin Servei Assosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2023."

¹⁵ https://regional.kompas.com/read/2024/03/16/091000778/kronologi-bocah-13-tahun-di-sambas-bunuh-teman-mainnya-gara-gara-game?utm_source=Whatsapp&utm_medium=Referral&utm_campaign=Top_Mobile

¹⁶ Budi Utomo and Stefanus Dully, "Tantangan Dan Peluang Pertumbuhan Spiritualitas Remaja Kristen Di Era Digital," *CARAKA: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika* 6, no. 1 (2025): 197–211, <https://doi.org/10.46348/car.v6i1.306>.

¹⁷ Daulat Marulitua Tambunan, "PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ROHANI REMAJA KRISTEN DI SMP KRISTEN NASIONAL ANGLO RAWASARI JAKARTA PUSAT," *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Didaxe* 1, no. 2 (2024): 109–20.

sudah dewasa menganiaya bayi 6 bulan karena terganggu dengan bayi itu yang sedang merengek. Pelaku yang terganggu tersebut karena saat itu sementara bermain *game online*. Pelaku adalah warga Wanea kota Manado, Sulawesi Utara. Hal ini menunjukkan bahwa dampak dari peralatan teknologi itu begitu besar. Apalagi jika sudah kecanduan, macam-macam perihal berpotensi untuk terjadi seperti peristiwa ini.¹⁸ Dekadensi moral yang terjadi ini, tidak hanya terjadi dikalangan orang dewasa, melainkan juga telah menimpa kalangan anak-anak atau pelajar yang menjadi generasi penerus bangsa.¹⁹ Dampak serupa berkaitan dengan pengaruh adanya *game online* bukan hanya terjadi secara Global, Nasional, lokal, tetapi juga ada pada peserta didik SMP N 7 Manado. Perlu diketahui setiap para siswa memiliki *smartphone*. Dalam kehidupan sehari-hari mereka, setelah mewawancarai siswa SMP N 7 Manado, bahwa *smartphone* merupakan hal yang penting bagi mereka, mereka lebih memilih membawa *smartphone* daripada dompet jika di suruh pilih. *Smartphone* menjadi hal utama, karena sebelumnya waktu mereka belum memiliki *smartphone* mereka memaksakan kehendak untuk beli *smartphone* kepada orangtua mereka. Bahkan saat mewawancarai salah satu peserta didik, dalam kesehariannya dia selalu bermain *game online*. Dan dari *game online* ada perkataan-perkataan yang tidak bagus dilontarkan terhadap sesama teman bermain *game*. Hal ini katanya sudah menjadi hal yang biasa saat dia bermain *game online*. Juga membuat mereka kecanduan, saat belajar bahkan saat beribadah mereka tidak mau

mendengarkan apa yang disampaikan tapi, hanya ingin bermain *game* atau melihat *smartphone*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) untuk menggali secara komprehensif dampak *game online* terhadap spiritualitas remaja Kristen di Kota Manado. Sumber penelitian meliputi remaja Kristen yang aktif maupun yang kecanduan bermain *game online*, orang tua, guru pendidikan agama Kristen, serta pemimpin rohani di gereja. Data diperoleh dengan menyusun pedoman wawancara yang berfokus pada aspek perilaku, kebiasaan ibadah, penggunaan waktu, serta perubahan nilai dan sikap spiritual. Langkah-langkah penelitian meliputi: (1) menentukan subjek penelitian dan melakukan purposive sampling untuk memilih responden yang relevan; (2) melakukan wawancara terstruktur dan semi-terstruktur untuk memperoleh data mendalam; (3) mencatat, merekam, dan mentranskrip hasil wawancara; (4) menganalisis data dengan teknik reduksi, kategorisasi, dan penarikan kesimpulan; serta (5) memverifikasi temuan dengan triangulasi sumber agar hasil penelitian valid dan dapat menggambarkan secara jelas pengaruh *game online* terhadap spiritualitas remaja Kristen di Kota Manado.

HASIL

Kecanduan *game online* membawa pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan peserta didik, mulai dari kesehatan fisik dan mental, relasi sosial, hingga prestasi akademik. Dalam ranah pendidikan, fenomena ini turut memengaruhi penilaian afektif, khususnya dalam aspek sikap spiritual, yang berkaitan erat dengan pembentukan karakter dan

¹⁸<https://manado.tribunnews.com/2023/02/08/gara-gara-game-online-seorang-ayah-aniaya-bayi-6-bulan-hingga-tewas-karena-terganggu-saat-bermain>

¹⁹ Dea Kantri Nurcahya, "Analisis Dekadensi Moral Dalam Proses Pembelajaran PPKn Di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Kota Malang. Jurnal Civic Hukum 4, no. 2 (2019): 114-21

kedewasaan rohani. Pemakaian game online secara berlebihan dapat mengikis nilai-nilai moral, melemahkan relasi sosial, dan mengurangi komitmen terhadap kehidupan rohani sesuai prinsip firman Tuhan. Oleh sebab itu, peran pendidik dan orang tua menjadi krusial dalam memberikan pendampingan, pengawasan, serta teladan, agar peserta didik mampu menggunakan teknologi hiburan ini secara bijak dan proporsional, sehingga perkembangan akademik, moral, dan spiritual tetap terjaga secara seimbang.

PEMBAHASAN

Dampak kecanduan game online terhadap pembentukan sikap spiritual remaja Kristen.

Kecanduan game online adalah kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan berlebihan terhadap permainan game online. Tanda-tanda kecanduan game online meliputi kehilangan kontrol, mengabaikan tanggung jawab, gangguan emosional, isolasi sosial, gangguan tidur dan kesehatan, serta penurunan kinerja akademik atau pekerjaan. Kecanduan game online dapat memiliki dampak negatif pada kesejahteraan fisik, emosional, sosial, dan akademik seseorang. Penting untuk mengenali tanda-tanda kecanduan game online dan mencari bantuan jika diperlukan.²⁰ Sekarang bermain permainan daring (Game online) tidak asing lagi diberbagai kalangan usia, karena mulai dari anak-anak sampai orang dewasa memainkan game online. Setiap tahun ada yang namanya tournament game online yang pemainnya dari berbagai daerah bahkan ada pertandingan antar negara. Pertandingan tersebut biasa disebut *E-sport*. *E-sport* adalah singkatan dari electronic sport atau olahraga elektronik. Ini adalah bentuk

kompetisi video game yang melibatkan pemain profesional yang bersaing dalam permainan elektronik tertentu. E-sport telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dan telah menjadi industri yang besar dengan jutaan pemain dan penggemar di seluruh dunia.²¹ Seperti yang dinyatakan oleh Jimmy Kewas dalam wawancara bahwa game online dapat menjadi alat hiburan yang netral, tetapi ketika tidak dikendalikan, ia menjadi penghalang pertumbuhan rohani. Banyak remaja lebih mengenal dunia virtual daripada mengenal Firman Tuhan. Akibatnya, disiplin doa dan ibadah pribadi sering kali diabaikan.²² Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara hiburan digital dan kehidupan rohani agar penggunaan game online tidak menggeser prioritas iman, tanggung jawab, dan pertumbuhan spiritual seseorang.

Para pemain yang ada ditahap itu banyak menghasilkan Uang dari bermain game online. Tapi, orang-orang atau para pemain online game yang tidak mencapai tahap tersebut akhirnya hanya mencapai kecanduan. Itu diakibatkan karena keseringan bermain game, dan hal itu disebut kecanduan. Kecanduan bermain game online dapat memiliki dampak negatif pada kehidupan seseorang. Beberapa dampak yang mungkin terjadi akibat kecanduan main game online adalah: *pertama* gangguan kesehatan fisik, Kecanduan game online dapat menyebabkan seseorang menghabiskan waktu yang berlebihan di depan layar komputer atau perangkat lainnya. Ini dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas, gangguan tidur, masalah postur tubuh, dan masalah mata. *Kedua*, gangguan kesehatan mental. Kecanduan game online dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan isolasi sosial. Seseorang yang kecanduan

²⁰ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 2019): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

²¹ Pusat Data Dan Analisa Tempo, *Peluang Bisnis Olahraga E-Sport Indonesia* (Tempo Publishing, 2018), 23.

²² Pdt. Jimmy Kewas, "Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja" (Menado, 2025).

game online mungkin mengabaikan hubungan sosial dan tanggung jawabnya dalam kehidupan nyata. *Ketiga*, penurunan kinerja akademik atau pekerjaan. Kecanduan game online dapat mengganggu fokus dan produktivitas seseorang dalam studi atau pekerjaan. Seseorang yang kecanduan game online mungkin menghabiskan banyak waktu bermain game daripada mengerjakan tugas atau pekerjaan yang penting. *Keempat*, masalah keuangan. Beberapa game online memiliki sistem pembelian dalam game yang dapat menghabiskan banyak uang. Seseorang yang kecanduan game online mungkin menghabiskan uang yang seharusnya digunakan untuk kebutuhan lainnya untuk membeli item dalam game. *Kelima*, gangguan hubungan sosial. Kecanduan game online dapat menyebabkan seseorang mengabaikan hubungan sosial dengan keluarga, teman, atau pasangan. Hal ini dapat menyebabkan konflik dan isolasi sosial.

Berdasarkan uraian diatas berarti, dengan bermain game online sangat berdampak dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Peneliti membahas Uraian dampak diatas yang merupakan pembahasan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh E,Novrialdy dalam artikel jurnalnya yang berjudul;Kecanduan game online pada remaja dampak dan pencegahannya. Jadi dalam jurnanya membahas tentang uraian dampak game online dalam berbagai aspek dalam kehidupan.²³ Adapun Kecanduan game online dapat memiliki dampak negatif dalam pendidikan seseorang. Beberapa dampak yang mungkin terjadi akibat kecanduan game online dalam pendidikan adalah. *Satu*, penurunan kinerja akademik. Kecanduan game online dapat mengganggu fokus dan konsentrasi seseorang dalam belajar. Bahkan Game online dapat menumpulkan kepekaan rohani karena membuat hati remaja dipenuhi

dengan kompetisi, ego, dan amarah. Spiritualitas yang seharusnya dibangun dalam keheningan dan doa tergantikan oleh kesibukan digital. Gereja perlu hadir membimbing mereka agar mampu menyeimbangkan hiburan dan iman.²⁴

Apalagi adanya waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dapat terbuang karena lebih banyak dihabiskan untuk bermain game online. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kinerja akademik dan hasil belajar yang buruk. *Dua*, kurangnya motivasi dan minat dalam belajar. Seseorang yang kecanduan game online mungkin kehilangan minat dan motivasi dalam belajar. Mereka mungkin lebih tertarik untuk bermain game daripada mengikuti pelajaran atau menyelesaikan tugas sekolah. Hal ini dapat menghambat perkembangan akademik dan kemampuan belajar mereka. *Tiga*, gangguan waktu belajar yang seimbang. Kecanduan game online dapat mengganggu pola tidur dan rutinitas sehari-hari seseorang. Kurangnya tidur yang cukup dapat menyebabkan kantuk dan kurangnya energi saat belajar. Selain itu, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dapat terbuang karena lebih banyak dihabiskan untuk bermain game online. Pada akhirnya mereka tidak konsentrasi dan fokus belajar. Hal ini dapat menghambat pemahaman dan penerimaan informasi yang efektif. *Empat*, kurangnya interaksi sosial dan kolaborasi. Bermain game online secara berlebihan dapat mengisolasi seseorang dari interaksi sosial di dunia nyata. Mereka mungkin lebih memilih untuk berinteraksi dengan sesama pemain game online daripada berinteraksi dengan teman sekelas atau guru. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam berkolaborasi dan bekerja dalam tim. *Lima*, kurangnya pengembangan keterampilan lainnya. Kecanduan game online dapat menghambat pengembangan keterampilan lainnya di luar dunia game. Seseorang mungkin

²³ Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya."

²⁴ Pdt. Adry Sumilat, "Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja" (Menado, 2025).
Copyright (c) 2025 Manna Rafflesia | 75

mengabaikan kegiatan ekstrakurikuler, olahraga, atau kegiatan kreatif lainnya yang penting untuk pengembangan pribadi dan keterampilan sosial.

Uraian diatas berarti, dengan bermain game online sangat berdampak dalam bidang pendidikan. membahas Uraian dampak yang berkaitan dalam pendidikan diatas yang merupakan pembahasan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Mulyah, pipit; dalam jurnalnya yang berjudul; Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. Jadi dalam jurnanya membahas tentang uraian dampak game online dalam pendidikan, atau dalam proses belajar peserta didik di sekolah.²⁵

Adapun dalam Dunia pendidikan ada yang namanya penilaian sikap (afektif). Dalam penilaian afektif ini peneliti melihat bahwa ada pengaruh dari game online yang berdampak dalam penilaian sikap peserta didik. Awalnya sebelum timbul Kurikulum K13, penilaian sikap (akfektif) belum dibagi menjadi dua. Dalam kurikulum sebelum K-13, penilaian afektif lebih umumnya mencakup penilaian terhadap sikap, moral, etika, dan kemandirian siswa. Meskipun tidak secara eksplisit dibagi menjadi dua kategori seperti dalam K-13, penilaian afektif dalam kurikulum sebelumnya tetap memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk melihat sejauh mana siswa mampu mengembangkan sikap yang positif dan nilai-nilai yang diharapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian afektif ini juga berperan dalam pembentukan karakter siswa yang baik dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Dengan diperkenalkannya K-13, penilaian afektif menjadi lebih terstruktur dengan pembagian menjadi sikap spiritual dan sikap sosial. Hal ini bertujuan untuk memberikan fokus yang lebih jelas pada aspek-aspek tersebut dan memperkuat penilaian terhadap nilai-

nilai keagamaan, moral, etika, serta interaksi sosial siswa²⁶.

Sehubungan dengan hal ini, game online berdampak dalam dunia pendidikan dan khususnya dalam ranah afeksi peserta didik. Game online sangat berdampak dalam sikap siswa yang di dalam penilaian telah dibagi dua yaitu sikap sosial dan sikap spiritual. Peneliti akan menguraikan dampak game online terhadap sikap spiritual dari peserta didik. Sikap Spiritual: Penilaian sikap spiritual dalam K-13 melibatkan penilaian terhadap nilai-nilai keagamaan, moral, dan etika siswa. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk melihat sejauh mana siswa mampu mengembangkan sikap yang positif terhadap nilai-nilai keagamaan, seperti kasih sayang, kejujuran, kerendahan hati, dan toleransi. Penilaian sikap spiritual juga melibatkan pengamatan terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan keagamaan, seperti ibadah, doa, atau kegiatan keagamaan lainnya.²⁷

Karakter Moral Rusak

Dalam konteks pendidikan, karakter moral merujuk pada nilai-nilai etika dan moral yang dianggap penting dalam membentuk individu yang berperilaku baik dan bertanggung jawab. Ini bisa mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, empati, tanggung jawab, dan menghargai orang lain. Dengan demikian, karakter moral yang rusak bisa diartikan sebagai keadaan di mana individu tidak menunjukkan atau tidak konsisten dalam menerapkan nilai-nilai moral dan etika ini dalam perilaku mereka. Ini bisa ditandai dengan perilaku seperti kebohongan, penipuan, egoisme, tidak menghargai orang lain, dan menghindari tanggung jawab.²⁸

²⁵ Fathurohim Fathurohim, Pipit Mulyah, and others, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Asy-Syukriyyah* 24, no. 2 (2023): 143–51.

²⁶ HM Musfiquon, *Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013* (Siduoarjo: Nizmia Learning Center, 2016), 105.

²⁷ Ridwan Abdullah Seni, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 169.

²⁸ Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter*, ed. Ariobimo Nusntara (Jakarta: Grasindo, 2007), 79.

Menurut beberapa sumber yang saya temukan, hubungan antara karakter moral dan penilaian afektif (sikap spiritual peserta didik) sangat erat. Pendidikan moral dan karakter sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik. Karakter moral yang baik akan berdampak pada sikap spiritual peserta didik. Seorang peserta didik yang memiliki karakter moral yang baik akan menunjukkan sikap spiritual yang positif. Selain itu, dalam Kurikulum 2013, penilaian menjadi sikap sosial dan spiritual. Sikap sosial berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat yang akan membentuk interaksi. Dengan kata lain, sikap spiritual dan sosial peserta didik dapat dikembangkan berdasarkan pendidikan karakter dan moral yang baik. Jadi, bisa dikatakan bahwa karakter moral dan penilaian afektif (sikap spiritual peserta didik) saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain.²⁹ Seperti yang dinyatakan dalam wawancara oleh Pdt. Elwin Paputungan bahwa pengaruh game online bukan hanya soal waktu yang terbuang, tetapi tentang hati yang tidak lagi haus akan Tuhan. Ketika kesenangan dunia lebih menarik daripada hadirat Allah, itulah tanda spiritualitas sedang melemah. Tugas kita adalah menuntun mereka kembali kepada kasih Kristus yang memuaskan jiwa.³⁰ Dengan demikian, dapat disimpulkan sementara bahwa pembentukan karakter moral yang kuat menjadi kunci dalam menjaga sikap spiritual peserta didik agar tidak mudah teralihkan oleh pengaruh negatif, termasuk kecanduan game online.

Kaitan Karakter Moral yang rusak tidak hanya berhubungan dengan Pendidikan, yaitu tentang penilaian sikap (afektif). Berikut ini menjelaskan karakteristik dari dampak game online pada peserta didik dalam klasifikasi

Karakter moral rusak. *Satu*, mencintai dirinya sendiri Game online dapat memiliki dampak yang kompleks pada peserta didik. Salah satu dampak yang mungkin terjadi adalah perilaku egois atau mencintai diri sendiri yang berlebihan. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan perilaku ini adalah adanya kompetisi dalam game online. Saat bermain game, peserta didik sering kali berusaha untuk menjadi yang terbaik, mencapai skor tertinggi, atau mendapatkan pengakuan dari pemain lain. Namun, dalam upaya untuk mencapai tujuan ini, beberapa peserta didik mungkin menjadi terlalu fokus pada diri sendiri dan mengabaikan kepentingan atau perasaan orang lain. Mereka mungkin menjadi terobsesi dengan keberhasilan pribadi mereka dan kurang peduli dengan kerjasama tim atau kebaikan bersama. Selain itu, game online juga dapat menciptakan lingkungan yang anonim dan tidak terkendali di mana peserta didik dapat berperilaku dengan bebas tanpa konsekuensi nyata. Hal ini dapat memicu perilaku egois karena mereka merasa tidak ada tanggung jawab sosial atau moral yang harus mereka pertimbangkan. Mereka mungkin tidak memperhatikan dampak negatif dari tindakan mereka pada orang lain dan hanya fokus pada kepuasan pribadi.³¹

Dua, menjadi Hamba uang Dalam game online, peserta didik dapat "menjadi hamba uang" ketika mereka terlalu fokus pada uang atau materialisme. Hal ini dapat terjadi karena adanya mikrotransaksi dalam game, persaingan komersial yang kuat, atau perdagangan virtual. Dampaknya bisa berupa tekanan finansial, kecanduan, atau mengabaikan tanggung jawab lain. Penting untuk mengajarkan nilai-nilai yang lebih penting dalam kehidupan, mengatur batasan waktu dan uang dalam bermain game, serta mencari

²⁹ Aprilina Wulandari and Agus Fauzi, "Urgensi Pendidikan Moral Dan Karakter Dalam Membentuk Kepribadian Peserta Didik," *Edupeedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 6, no. 1 (2021): 75–85.

³⁰ Pdt. Elwin Paputungan, "Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja" (Manado, 2025).

³¹ a tax-exempt charitable organization, "Child Mind Institute," 2024.

bantuan jika diperlukan.³² *Tiga*, membual dan menyombongkan diri Peserta didik yang membual dan menyombongkan diri dengan hal negatif dalam game online cenderung ingin menunjukkan superioritas mereka dengan cara yang tidak sehat. Mereka mungkin mencoba menonjolkan kejahatan atau perilaku merugikan dalam game, seperti melakukan kecurangan atau merugikan pemain lain. Perilaku ini dapat memiliki dampak negatif yang signifikan pada lingkungan game online. Orang lain mungkin merasa terintimidasi, marah, atau merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut. Hal ini juga dapat merusak kerjasama dan kebersamaan dalam permainan, serta menciptakan ketegangan dan konflik antara pemain.³³ *Empat*, pemfitnah Peserta didik yang pemfitnah dalam game online cenderung menyebarkan informasi palsu atau merendahkan pemain lain dengan tujuan merusak reputasi atau menciptakan konflik. Mereka mungkin membuat rumor, menyerang secara verbal, atau melakukan tindakan lain yang merugikan pemain lain.³⁴ *Lima*, berontak terhadap orang tua dan tidak tahu berterimakasih Peserta didik yang pemfitnah dalam game online cenderung menyebarkan informasi palsu atau merendahkan pemain lain dengan tujuan merusak reputasi atau menciptakan konflik. Mereka mungkin membuat rumor, menyerang secara verbal, atau melakukan tindakan lain yang merugikan pemain lain.³⁵

Enam, tidak tahu mengasihi, tidak mau berdamai Peserta didik yang

terlalu serius bermain game online dapat menyebabkan mereka tidak tahu bagaimana mengasihi orang lain dan tidak mau berdamai. Hal ini terjadi karena mereka dapat kehilangan empati, memiliki perspektif yang sempit, kurangnya komunikasi, dan sifat kompetitif dalam permainan. Situasi ini dapat membuat peserta didik sulit bergaul dan enggan menyelesaikan konflik. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk membantu mengembangkan kemampuan empati, komunikasi, dan kemauan untuk berdamai pada peserta didik.³⁶ *Tujuh*, menjelekkan orang Peserta didik yang kecanduan bermain game online dapat berperilaku menjelekkan atau merendahkan orang lain. Hal ini terjadi karena kurangnya empati, rasa superioritas, anonimitas dalam game, kompetisi berlebihan, dan pengaruh buruk dari komunitas game. Perilaku menjelekkan orang lain dapat sangat merusak komunitas game dan hubungan sosial peserta didik.³⁷ *Delapan*, tidak dapat mengekang diri Peserta didik yang kecanduan bermain game online dapat kehilangan kontrol diri dan disiplin diri. Hal ini terjadi karena kecanduan game yang membuat mereka sulit mengatur waktu dan prioritas, kurangnya kemampuan regulasi diri, pembentukan pola perilaku buruk, serta penurunan motivasi untuk berprestasi. Akibatnya, peserta didik dapat mengalami penurunan prestasi akademik, kesulitan bersosialisasi, dan kesulitan mengatur diri dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua dan pendidik perlu membantu mengembangkan kontrol diri dan disiplin diri yang sehat pada peserta didik melalui pengaturan batasan waktu bermain, prioritas tanggung jawab, dan keterlibatan dalam aktivitas positif lainnya. Bahkan ini selaras dengan hasil wawancara Pdt. Marlon Lumayan bahwa

³² Eka Agus Setiani and Abdul Gani Jamora Nasution, "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 2 (2023): 244–50.

³³ a tax-exempt charitable organization, "Child Mind Institute."

³⁴ Kustiawan Arif and Utomo, *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*.

³⁵ a tax-exempt charitable organization, "Child Mind Institute."

³⁶ a tax-exempt charitable organization.

³⁷ Setiani and Nasution, "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa."

remaja masa kini sering mencari pelarian dan identitas di dunia digital. Game online memberi kesenangan sesaat, tetapi mengosongkan makna spiritual jika tidak diimbangi dengan pembinaan iman. Karena itu, gereja perlu menciptakan ruang pelayanan kreatif yang mengalihkan minat mereka kepada hal-hal rohani.³⁸

Sembilan, garang, Peserta didik yang garang atau agresif dalam bermain game online dapat disebabkan oleh kecanduan game, kurangnya empati dan pengaruh buruk. *Sepuluh*, suka Menghianat, Perilaku menghianat dapat merusak pengalaman pemain lain, menciptakan ketidakpercayaan, dan berdampak negatif pada perkembangan moral peserta didik. *Sebelas*, tidak berpikir panjang, Peserta didik yang tidak berpikir panjang dalam bermain game online dapat disebabkan oleh impulsivitas, kurangnya kemampuan perencanaan, orientasi jangka pendek, dan kurangnya pengawasan. Hal ini dapat menyebabkan mereka membuat keputusan atau tindakan yang merugikan diri sendiri dan orang lain. *Dua belas*, berlagak tahu, Peserta didik yang berlagak tahu dalam bermain game online dapat disebabkan oleh kurangnya pengalaman sebenarnya, keinginan untuk terlihat hebat, pengaruh komunitas game, dan kurangnya introspeksi diri.

Kehidupan Rohani Rusak

Kehidupan rohani yang rusak dapat ditandai dengan beberapa hal. Pertama, seseorang mungkin tidak mampu menerima dan mengakui kelemahan serta dosa-dosa yang ada dalam dirinya. Mereka mungkin enggan untuk mengakui kesalahan yang telah mereka lakukan dan tidak bersedia untuk bertobat. Hal ini menghambat pertumbuhan rohani dan menghalangi hubungan yang lebih dalam dengan Tuhan. Selain itu, kehidupan rohani yang rusak juga dapat terlihat dari hilangnya konsentrasi dan dedikasi

dalam membaca dan merenungkan Firman Tuhan. Dalam dunia yang kian sibuk dan terkoneksi secara digital, banyak orang mengalami kesulitan dalam memfokuskan pikiran mereka pada Firman Tuhan. Mereka mungkin merasa tidak tertarik atau bosan dengan aktivitas rohani seperti membaca Alkitab atau berdoa. Selanjutnya, gambaran diri yang rusak tentang Allah dan diri sendiri juga menjadi tanda kehidupan rohani yang rusak. Jika seseorang memiliki pandangan yang salah atau terdistorsi tentang Allah, mereka mungkin merasa tidak berharga atau tidak layak mendapatkan kasih dan pengampunan-Nya. Hal ini dapat menghambat pertumbuhan rohani dan menghalangi seseorang untuk mengalami hubungan yang intim dengan Tuhan.³⁹

Kehidupan rohani yang rusak dapat mempengaruhi penilaian sikap spiritual dalam pendidikan. Penilaian sikap spiritual melibatkan pengamatan terhadap sikap dan perilaku spiritual peserta didik. Kehidupan rohani yang rusak dapat menyebabkan sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai spiritual yang diharapkan. Namun, penilaian sikap spiritual juga dapat menjadi alat untuk membantu mengidentifikasi dan memperbaiki kehidupan rohani yang rusak. Melalui bimbingan dan pembinaan, pendidik dapat membantu peserta didik mengembangkan karakter moral yang baik dan memperbaiki sikap spiritual mereka.⁴⁰ Berikut ini peneliti akan menjelaskan karakteristik dari dampak game online pada peserta didik dalam klasifikasi Kehidupan Rohani Rusak; Pertama, tidak Mempedulikan Agama, Contoh peserta didik yang tidak mempedulikan agama karena bermain

³⁸ Pdt. Marlon Lumayan, "Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja" (Manado, 2025).

³⁹ John Fischar, "Kita Percaya Bahwa Kita Adalah, Dan Selalu Akan Menjadi Pakar Dalam Berbuat Dosa," *SABDA News*, 2002, 1.

⁴⁰ Ufara Rizki Pranjia, Indah Maria Ulpa, and Suci Putri Manthika, "Implementasi Sikap Spiritual Dan Sikap Sosial Dalam Sistem Full Day School," *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2020): 31–43.

game online adalah seorang remaja yang mengabaikan pelaksanaan ibadah, tidak memperhatikan nilai-nilai agama, dan tidak terlibat dalam kegiatan keagamaan. Kedua, lebih menuruti nafsu dari pada Allah, Contoh peserta didik yang bermain game dan lebih menuruti hawa nafsu daripada Allah adalah seorang remaja yang menghabiskan berjam-jam setiap hari untuk bermain game, mengabaikan kewajiban beribadah, dan lebih mementingkan kepuasan bermain game daripada mematuhi perintah agamanya. Ia cenderung berperilaku kurang baik, seperti berbohong atau curang, demi mendapatkan keuntungan dalam permainan, menunjukkan bahwa hawa nafsu dan kecanduan bermain game telah menguasai dirinya, mengalahkan panggilan dan tuntunan agamanya. menggambarkan bagaimana peserta didik dapat terjerumus ke dalam gaya hidup yang lebih mementingkan kepuasan duniawi daripada menjalankan kewajiban spiritual dan moral yang diajarkan oleh agamanya.

Berdasarkan data peneliti Game Online adalah hal yang penting diawasi oleh orang tua dan guru, karena sudah berdampak kepada sikap spiritual peserta didik. Berkaitan dalam hal ini penting untuk seorang pendidik memberi awasan sehubungan dengan game online, agar supaya penilaian sikap spiritual peserta didik akan sangat baik. Game Online yang dimainkan secara terus-menerus bukan hanya merugikan para peserta didik, namun akan berdampak luas kepada para guru dan orang tua atau bahkan masyarakat. Adapun yang diharapkan seperti awasan yang di alamatkan kepada Timotius, kiranya itu juga menjadi awasan untuk peserta didik yang sudah dikaji di bab II dalam teks 2 Timotius 3:1-5 bahwa awasan tentang masa-masa yang sukar yang berkaitan dengan kehidupan moral yang rusak dan kehidupan rohani yang rusak. Supaya sikap spiritual peserta didik akan terus senantiasa sejalan dengan Firman Allah. Sehingga tanggung jawab seorang

peserta didik bukan hanya memperhatikan penilaian akademiknya melainkan dengan penilaian sikap spiritualnya. Jika dilihat dari perspektif teologi Paulus memberikan awasan yang penting kepada Timotius agar dalam menghadapi masa yang sukar di tengah-tengah jemaat, dia akan senantiasa mengawasi diri dan ajarannya dalam menjalankan panggilan pelayanannya tersebut, artinya Timotius sebagai anak rohani Paulus, yang adalah seorang muda harus mampu untuk menghindari ancaman masa sukar yaitu yang berkaitan dengan kehidupan moral yang rusak dan kehidupan rohani yang rusak.

Jika dilihat dari studi kata tentang spiritualitas, sejalan dengan pendapat menurut Fontana dan Davic tentang spiritual selain berkaitan dengan kehidupan rohani juga berkaitan dengan tingkah laku. Melihat dari pendapat tersebut juga dilanjutkan menurutnya bahwa; spiritual seseorang bisa terpengaruh dari berbagai macam aspek disekitarnya. Hal ini sepadan dengan apa yang sudah ditemui peneliti saat penelitian di lapangan, bahwa Game online adalah salah satu aspek yang memengaruhi bahkan sudah memberikan dampak bagi penilaian spiritual peserta didik, itu dibuktikan lewat data yang sudah peneliti bahas sebelumnya. Bukan hanya itu saja, dampaknya berkaitan dengan moral bahkan kehidupan rohani peserta didik. Mereka sering terlibat konflik dengan temannya bahkan tidak mau mendengarkan guru atau mengabaikan orang lain, orang tua juga termasuk. Mereka tidak menaruh perhatian kepada penilaian sikap spiritual mereka karena yang dipikirkannya hanya main bersama teman di game online. Hal itu disebabkan karena mereka belum menyadari tentang pentingnya nilai spiritual dalam kehidupan mereka, yang banyak dipengaruhi dari game online. Mereka belum disadarkan tentang betapa pentingnya untuk mengawasi diri dengan game online, jangan sampai sudah menjadi kecanduan dan

berdampak dalam kehidupan moral dan rohani mereka.

Fenomena yang terjadi di Manado, baik pada kasus kekerasan orang dewasa terhadap bayi maupun perilaku peserta didik SMP N 7 Manado, menunjukkan betapa seriusnya dampak kecanduan game online terhadap moralitas, mentalitas, dan perilaku sosial. Kasus di Wanea menjadi gambaran ekstrem bahwa ketergantungan berlebihan pada permainan digital dapat memicu hilangnya kontrol diri dan empati, sehingga melahirkan tindakan kekerasan yang tidak rasional. Sementara itu, hasil wawancara dengan peserta didik SMP N 7 Manado mengungkapkan bahwa *smartphone*, terutama untuk bermain game online, telah menjadi kebutuhan utama yang melebihi prioritas lain. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pola pikir dan nilai yang mengarah pada dekadensi moral serta lemahnya disiplin diri, bahkan sampai mengabaikan kewajiban belajar dan beribadah.

Sebagai peneliti, fenomena ini menjadi peringatan bahwa permasalahan kecanduan game online bukan sekadar persoalan teknologi, tetapi persoalan multidimensi yang mencakup aspek psikologis, sosial, dan spiritual. Kecanduan ini tidak hanya membentuk kebiasaan buruk, tetapi juga memengaruhi bahasa, perilaku, dan interaksi sosial peserta didik. Perkataan-perkataan kasar yang dianggap “biasa” saat bermain game online menandakan adanya normalisasi perilaku negatif di lingkungan pergaulan digital. Dalam perspektif pendidikan Kristen, kondisi ini menunjukkan perlunya pembentukan karakter yang kuat, pengendalian diri, serta kesadaran bahwa setiap aktivitas harus dilakukan sesuai dengan nilai-nilai kasih, kesabaran, dan hormat terhadap sesama. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan membangun sistem pengawasan dan pendampingan yang konsisten dari orang tua, guru, dan gereja. Orang tua perlu menetapkan aturan penggunaan *smartphone* yang

jelas, memberikan alternatif kegiatan positif, serta menjadi teladan dalam penggunaan teknologi secara sehat. Pihak sekolah dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dan literasi digital ke dalam kurikulum, sehingga peserta didik belajar mengelola waktu dan memahami risiko kecanduan game online. Gereja juga dapat mengambil peran dengan membentuk komunitas remaja yang aktif dalam kegiatan rohani dan sosial, sehingga minat mereka dapat diarahkan pada hal-hal yang membangun iman, moral, dan relasi yang sehat. Dengan sinergi antara keluarga, sekolah, dan gereja, diharapkan peserta didik dapat menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Kajian Alkitab menunjukkan bahwa kerusakan kehidupan rohani terjadi ketika manusia lebih menuruti hawa nafsu duniawi daripada kehendak Allah. Rasul Paulus telah memperingatkan hal ini kepada Timotius dalam 2 Timotius 3:1–5, bahwa pada masa-masa yang sukar, manusia akan mencintai dirinya sendiri, menjadi hamba uang, sombong, suka menista, tidak taat kepada orang tua, dan tidak mengasihi. Ayat ini bukan hanya sekadar gambaran moral masyarakat pada masa itu, tetapi juga relevan dalam konteks remaja masa kini yang tenggelam dalam dunia digital, termasuk game online. Kesenangan sementara yang ditawarkan oleh permainan digital sering kali menjadi “ilah modern” yang menggantikan posisi Allah dalam hati manusia. Ketika seseorang lebih mengutamakan kenikmatan duniawi daripada disiplin rohani seperti doa, ibadah, dan membaca Firman Tuhan, maka relasi spiritual dengan Allah pun menjadi rusak. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kehidupan rohani tidak dapat dipisahkan dari tindakan moral dan sikap hati terhadap Allah.

Dalam perspektif teologi Alkitabiah, kehidupan rohani yang sehat ditandai oleh ketaatan, kerendahan hati,

dan keintiman dengan Tuhan. Yesus sendiri menegaskan dalam Matius 6:33, “Tetapi carilah dahulu Kerajaan Allah dan kebenarannya, maka semuanya itu akan ditambahkan kepadamu.” Prinsip ini menegaskan bahwa pusat kehidupan rohani bukan pada kepuasan diri, tetapi pada pencarian kehendak Allah. Dalam konteks kecanduan game online, ayat ini mengingatkan bahwa ketergantungan terhadap hiburan digital harus digantikan dengan ketergantungan pada Allah. Spiritualitas yang sejati bukan diukur dari seberapa sering seseorang beribadah secara formal, tetapi dari kemampuannya mengendalikan diri, menjaga hati tetap murni, dan menghidupi kasih dalam relasi dengan sesama. Karena itu, pendidikan Kristen perlu menanamkan nilai-nilai rohani yang menuntun remaja untuk menyadari identitasnya sebagai gambar Allah, yang dipanggil untuk hidup kudus dan bijaksana dalam menggunakan setiap teknologi bagi kemuliaan Tuhan, bukan untuk memperbudak diri di bawah kuasa dunia digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan peserta didik, baik dari aspek fisik, psikologis, sosial, maupun akademik. Dalam konteks pendidikan Kristen, fenomena ini juga memengaruhi penilaian afektif, khususnya pada dimensi sikap spiritual, yang menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter Kristiani. Penggunaan game online secara berlebihan berpotensi melemahkan nilai moral, mengganggu relasi sosial, dan menurunkan komitmen rohani sesuai ajaran firman Tuhan. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu menjalankan peran strategis dalam membimbing, mengawasi, dan memberikan teladan hidup yang benar, sehingga peserta didik mampu

mengelola waktu bermain secara bijak dan menempatkan prioritas hidup sesuai prinsip iman Kristen.

DAFTAR PUSTAKA

- a tax-exempt charitable organization.
“Child Mind Institute,” 2024.
- Abdullah Seni, Ridwan. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- APJJI. “Buletin Servei Assosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2023.” *Tribunnews.Com*, 2023.
- Fathurohim, Fathurohim, Pipit Mulyah, and others. “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA.” *Jurnal Asy-Syukriyyah* 24, no. 2 (2023): 143–51.
- Fischar, John. “Kita Percaya Bahwa Kita Adalah, Dan Selalu Akan Menjadi Pakar Dalam Berbuat Dosa.” *SABDA News*, 2002.
- Haqqi, Halifa, and Hasna Wijayati. *Revolusi Industri 4.0 Di Tengah Society 5.0: Sebuah Integritas Ruang, Terobosan Teknologi, Dan Transformasi Kehidupan Di Era Disruptif*. Anak Hebat Indonesia, 2019.
- Karwati, Lilis, Lulu Yuliani, Adi Laksono Laksono, and Ahmad Hamdan. *Transformasi Teknologi Lembaga Pendidikan Masyarakat Di Era Industri 4.0*. Madiun: Bayfa Adi Laksono, 2023.
- Kawengian, Pdt. Mody. “Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja.” Manado, 2025.
- Kewas, Pdt. Jimmy. “Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja.” Manado, 2025.
- Koesoema, Doni. *Pendidikan Karakter*. Edited by Ariobimo Nusntara. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Kustiawan Arif, Andri, and Andy Utomo. *Jangan Suka Game Online, Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Solo: AE Media Grafika, 2019.
- Lumayan, Pdt. Marlon. “Pengaruh Game

- Online Pada Spiritual Remaja.” Manado, 2025.
- Mubarak, Zaki. *Desain Kurikulum Merdeka Untuk Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*. Zakimu.com, 2022.
- Musfiquon, HM. *Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizmia Learning Center, 2016.
- Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 2019): 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Paputungan, Pdt. Elwin. “Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja.” Manado, 2025.
- Pranjia, Ufara Rizki, Indah Maria Ulpa, and Suci Putri Manthika. “Implementasi Sikap Spiritual Dan Sikap Sosial Dalam Sistem Full Day School.” *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2020): 31–43.
- Pusat Data Dan Analisa Tempo. *Peluang Bisnis Olahraga E-Sport Indonesia*. Tempo Publishing, 2018.
- Rahman, Habibu, Rita Kencana, and Nur Faizah. *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Ramadhan, Mochammad Rizal. “Implikasi Era Society 5.0 Dalam Meningkatkan Sikap Moderasi Beragama Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School* 2, no. 2 (2021): 72–77.
- Setiani, Eka Agus, and Abdul Gani Jamora Nasution. “Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 6, no. 2 (2023): 244–50.
- Sumilat, Pdt. Adry. “Pengaruh Game Online Pada Spiritual Remaja.” Manado, 2025.
- Tambunan, Daulat Marulitua. “PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ROHANI REMAJA KRISTEN DI SMP KRISTEN NASIONAL ANGLO RAWASARI JAKARTA PUSAT.” *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Didaxte* 1, no. 2 (2024): 109–20.
- Utomo, Budi, and Stefanus Dully. “Tantangan Dan Peluang Pertumbuhan Spiritualitas Remaja Kristen Di Era Digital.” *CARAKA: Jurnal Teologi Biblika Dan Praktika* 6, no. 1 (2025): 197–211. <https://doi.org/10.46348/car.v6i1.306>.
- Wadaningsih, Ida. *Strategi Dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0*. Ponorongo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Widayastuty, Andryani, Rian Sacipto, and Deny Susanto. *Technology Law And Society*. Makassar: CV. Tohar Media, 2019.
- Wulandari, Aprilina, and Agus Fauzi. “Urgensi Pendidikan Moral Dan Karakter Dalam Membentuk Kepribadian Peserta Didik.” *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 6, no. 1 (2021): 75–85.