

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP
PERKEMBANGAN ROHANI REMAJA KRISTEN DI SMP KRISTEN
NASIONAL ANGLO RAWASARI JAKARTA PUSAT**

Daulat Marulitua Tambunan
daulatmantap@rocketmail.com
Teologi STT Rahmat Emmanuel

Abstrak

Penggunaan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan rohani remaja Kristen di SMP Kristen Nasional Anglo Rawasari Jakarta Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan game online terhadap aspek rohani remaja Kristen di lingkungan sekolah tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, melalui penyebaran kuesioner kepada remaja Kristen di SMP tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online cenderung memberikan dampak negatif terhadap perkembangan rohani remaja Kristen, seperti menurunnya kualitas ibadah, penurunan moralitas, dan peningkatan perilaku agresif. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan perlunya kesadaran akan dampak negatif penggunaan game online serta pentingnya pengembangan program pendidikan rohani yang memadai di sekolah untuk membantu remaja Kristen menghadapi tantangan tersebut.

Kata kunci: Pengaruh Penggunaan Game Online; Perkembangan Rohani Remaja Kristen

Abstract

The use of online games has a significant influence on the spiritual development of Christian adolescents at SMP Kristen Nasional Anglo Rawasari in Central Jakarta. This research aims to explore the impact of online game usage on the spiritual aspect of Christian adolescents within the school environment. The research method employed is quantitative, through the distribution of questionnaires to Christian adolescents at the SMP. The results indicate that the use of online games tends to have negative effects on the spiritual development of Christian adolescents, such as a decline in worship quality, decreased morality, and increased aggressive behavior. The conclusion emphasizes the need for awareness of the negative impacts of online game usage and the importance of developing adequate spiritual education programs in schools to assist Christian adolescents in facing these challenges.

Keywords: *Effects of Using Online Games; Spiritual Development of Christian Teenagers*

PENDAHULUAN

Senang atau perasaan bahagia dapat dirasakan atau didapatkan dari berbagai macam cara, diantaranya adalah dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam atau di luar rumah dengan orang-orang terdekat, keluarga, teman, sahabat, orang tua, dan lain-lain. Kegiatan bersenang-senang merupakan kabar yang sangat menggembirakan bagi semua orang, terlebih anak-anak kecil yang hendak beranjak remaja. Di dalam masa-masa proses pertumbuhan mereka, mereka berusaha mengekspresikan diri mereka lewat kegiatan-kegiatan yang menyenangkan misalnya lewat permainan-permainan tradisional yang dikenal di daerah sekitar mereka dan permainan-permainan lainnya, misalnya pada zaman era 90-an permainan yang menyenangkan adalah ketika bermain bersama teman-teman yaitu main rumah-rumahan yang dibuat dari daun pisang, main masak-masak menggunakan tanah dan daun-daun tanaman, bahkan main karet dan kelereng. Namun pada zaman sekarang di era milenial saat ini, yang terjadi di kalangan anak remaja adalah lebih banyak memilih sendiri dan menghabiskan waktunya dengan teknologi yaitu media sosial seperti facebook, Instagram, line, Tiktok, bahkan *game online*.

Pertumbuhan dan perkembangan seorang anak remaja dapat dipengaruhi dari dunia luar termasuk *game online*. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, dapat berdampak positif maupun negatif terhadap kehidupan setiap pribadi pengguna *game online* tersebut, terutama bagi kehidupan kerohanian remaja saat ini. Kehadiran *game online* ditengah-tengah masyarakat indonesia 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. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game online*. Banyak remaja yang gemar bermain *game online* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemaarah, pemalu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasanya di lakukan oleh kebanyakan orang lain. Dalam konteks anak-anak kristen *game online* juga berpengaruh terhadap perkembangan kerohanian mereka. Seperti diketahui bahwa remaja saat ini lebih banyak tertarik bermain dibandingkan dengan belajar, baca Firman Tuhan dan beribadah. Akibatnya, aktivitas belajar dan perkembangan kerohanian mereka terganggu. Sedangkan Firman Tuhan dalam Efesus 4:15 menuntut agar setiap orang

percaya untuk bertumbuh ke arah Kristus, termasuk di dalamnya para remaja Kristen. Itu berarti para remaja Kristen harus mengalami pertumbuhan dan perkembangan rohani agar pada masa-masa yang akan datang mereka menjadi orang-orang yang kuat dan teguh iman Ketika menghadapi berbagai godaan dan cobaan yang dapat membawa mereka kepada kejatuhan dan dosa.

Kata pengaruh dalam KBBI memiliki arti sebagai kekuatan yang ada atau timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹ Menurut *poerdarminta* (1990:664), pengaruh adalah “sesuatu daya sifatnya dapat memberikan suatu perubahan kepada orang lain”. Selanjutnya menurut *zain* (1996:1031), pengaruh adalah “suatu yang membentuk watak perbuatan serta dapat menimbulkan perubahan yang besar.”²

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. (KBBI, 2002:852). Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa.³

Dalam kamus bahasa Indonesia “*Game*” diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, di sini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Game online adalah salah satu hasil dari pada perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.⁴

Dibawah ini merupakan sebagian definisi dan pengertian dari *game* menurut beberapa ahli: 1). *John c Beck & Mitchell Wade*⁵. *Game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. 2). *Ivan C. Sibero*⁶. *Game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini. 3). *Fauzi A*⁷. *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar piiran dari rasa penat yang

¹ Peter Salim, Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern English Press 1991), 1126

² <http://dilihatya.com/2236/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli2>. 02-jan-2018. Pkl, 17:00

³ <http://digilib.unila.ac.id/9643/120/BAB%20II.pdf>

⁴ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak* (Jakarta: 2011), 89

⁵ Mokhammad Ridoi, *Ibid.*, 1.

⁶ *Ibid.*, 1

⁷ *Ibid.*, 1

disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

Arti kata *online* adalah berasal dari kata on dan line, on artinya hidup, line artinya saluran. Pengertian online adalah keadaan komputer yang terkoneksi/ terhubung ke jaringan Internet.

Definisi online menurut para ahli antara lain sebagai berikut: Pertama, Pengertian online menurut Dedik Kurniawan, bahwa online adalah suatu kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai kegiatan yang bisa dilakukan secara online seperti halnya untuk searching, mencari berita, stalking, bisnis, daftar kuliah, dan lain-lain. Kedua, Pengertian online menurut Yudhi Wicaksono, online dapat menjadi media untuk berbisnis yang menjadikan pemahaman online sebagai suatu kegiatan jual beli dalam sambungan internet dan fitur belanja online yang telah tersedia. Ketiga, Pengertian online menurut Jasmadi dan Solusindo, online merupakan sebuah tempat berbagi informasi di mana kita dapat menyumbangkan kemampuan kita untuk membuat sebuah komunitas yang solid melalui internet.⁸

Jadi dari pengertian-pengertian atau definisi-definisi menurut berbagai pandangan tersebut di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa definisi *pengaruh penggunaan game online* adalah dampak atau akibat yang ditimbulkan oleh permainan-permainan yang dimainkan melalui koneksi internet tersebut, baik dampak positif ataupun negative. *Game online* itu sendiri bisa dimainkan menggunakan perangkat berupa handphone dan komputer, yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan dengan bermodalkan kuota internet.

Di Indonesia permainan daring mulai muncul pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia Online, sebuah permainan RPG keluaran Boleh Game dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain game dan chat pertama di Indonesia. sayangnya, permainan ini ditutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, dunia permainan daring di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa provider game baru, seperti Redmoon (2002), Laghaim pada awal 2003, Ragnarok Online (RO) pada pertengahan 2003, dan Gunbound pada tahun 2004.

Kecanduan *Game Online*

Penggunaan *game online* dapat berdampak pada terjadinya kecanduan. Seperti yang disebutkan Young (dalam Azis 2011:14) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya berupa *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).⁹

⁸ <https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-online-online-adalah-online.html>

⁹ Andri Arif Kustiawan, *Ibid.*, 7

Konsep dari kecanduan internet adalah ketika seseorang tidak mampu mengontrol diri dari penggunaan teknologi. Hal ini akan memberikan dampak *kerugian baik secara fisik maupun psikis* (Young, dalam Kusuma, Aviana & Molina, 2017). Weinstein (2010) menyebutkan kecanduan adalah ketergantungan yang bersifat menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat.

Gejala seseorang mengalami kecanduan *game online* menurut Lemmens (2009) yaitu *saliency* (berpikir *game online* sepanjang hari), toleransi (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang bermain *game online*), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga timbul masalah). Seseorang jika dikatakan kecanduan *game online* apabila menghabiskan 39 jam waktunya setiap minggu untuk bermain *game online* (Young dalam Kusuma, Aviana & Molina, 2017).

Manfaat *Game Online*

Bermain game adalah salah satu aktivitas favorit bagi sebagian orang, dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini dikarenakan bermain game memiliki banyak manfaat.

Berikut adalah beberapa manfaat bermain game yang perlu kita ketahui yaitu sebagai berikut:

- a. Mengasah otak. Pada kenyataannya, bermain game dapat mengasah otak. Mengapa demikian? hal ini dikarenakan setiap game khususnya game yang memiliki level dan membutuhkan strategi akan mengasah kemampuan kamu dalam berpikir.
- b. Mengisi waktu luang. Jika kamu sedang tidak ada pekerjaan atau sedang ada waktu luang, kamu dapat mengisi waktu luangmu bermain game, daripada hanya berdiam diri. Apalagi jika kamu sedang berada diperjalanan jauh atau menunggu seseorang misalnya. Jadi, daripada kamu merasa bosan atau tidak ada kerjaan lebih baik menghabiskan waktu dengan bermain game.
- c. Mengurangi stress. Dengan bermain game, stress yang kamu alami akan berkurang sebab kamu akan masuk ke dunia yang berbeda saat bermain game dan melupakan sejenak masalah yang terjadi di dunia nyata. Jadi, kamu dapat meluangkan waktu sejenak untuk bermain game untuk membangun suasana hatimu kembali menjadi lebih baik.
- d. Melatih kemampuan berbahasa Inggris. Sebagian besar game-game yang kita mainkan menggunakan bahasa Inggris, hal ini dikarenakan bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang paling banyak digunakan oleh orang-orang di seluruh dunia. Jadi, bermain game bisa menjadi salah satu sarana untuk mengasah kemampuan berbahasa Inggris-mu.

- e. Membangun semangat positif. Dalam bermain game, tentu ada kalah dan menang. Jika kamu berhasil memenangkan permainan, tentunya kamu akan merasa bangga dengan pencapaian tersebut. Namun sebaliknya, jika kamu mengalami kekalahan, kamu pasti akan berusaha untuk mencobanya kembali dan merasa tertantang untuk mencapai kemenangan tersebut.
- f. Melatih kerja sama tim. Kini banyak sekali game yang membutuhkan kerja sama tim. Game-game seperti ini baik bagimu untuk meningkatkan kekompakan dengan teman-temanmu. Jadi, bermain game tidak selalu hanya bermain sendiri, melainkan juga bisa dengan teman-teman atau keluargamu.

Dampak Positif Penggunaan *Game Online*

Berikut ini adalah beberapa dampak positif dari *game online*:

- a. Melatih fisik. Ada banyak jenis permainan video *game*. Salah satunya konsol komputer yang memerlukan beberapa aktivitas dan gerakan fisik. Misalnya menari, bermain gitar, atau bermain drum. Orang tua bisa memilihkan metode permainan bergerak tersebut untuk anak-anak mereka.
- b. Melatih ketangkasan. Bermain *game* bisa juga meningkatkan ketangkasan anak anda. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam video game yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata anak anda.
- c. Meningkatkan kemampuan belajar. Kompleksitas dari video *game* memberikan anak anda kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan penalarannya.
- d. Meningkatkan sportivitas. Sportif dan *fair play* adalah nilai-nilai umum yang dikembangkan dalam kompetisi pemuda. Video *game* juga menawarkan hal yang sama. Dia mengajarkan nilai-nilai keteraturan. Pada permainan *online (online game)* misalnya, masing-masing pemain akan bersaing secara teratur satu sama lainnya.
- e. Membentuk tim kerja. Kerjasama tim yang kuat banyak terbina dalam permainan video *game*. Permainan *online* misalnya, membutuhkan permainan yang efektif berkomunikasi dengan tim mereka. Sementara itu, mereka terus melakukan tugas-tugas yang diembankan kepada mereka demi meraih kemenangan.

Dampak Negatif dari Penggunaan *Game Online*

Berikut ini adalah dampak negative dari penggunaan *game online*:

- a. Kurang tidur. Anak sudah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar di sekolah dan beraktivitas. Namun, mereka ingin tetap bermain video *game*. Sehingga, banyak anak mengorbankan waktu berharga mereka untuk tidur dan menggunakannya untuk bermain video *game*. Pecandu video *game* yang kurang tidur maka dapat membahayakan kesehatannya.

- b. Hidup kotor. Ketika seseorang yang mencandu karena terlibat dalam permainan video *game*, maka ia mulai mengabaikan segala hal terkait kebersihan pribadi. Seseorang akan malas mandi, sehingga menyebabkan memiliki banyak jerawat, hingga penyakit gigi.
- c. Isolasi diri. Seseorang yang bermain video *game* berlebihan menyebabkan orang itu memilih mengisolasi dirinya dari dunia luar. Ia cenderung mengasingkan diri dari teman dan keluarga. Orang itu lebih asyik dengan permainannya. Ketidakpedulian seseorang terhadap kebersihan pribadi hanyalah awal perpindahan orang itu dari dunia nyata dan menjauh dari kehidupan sosial.
- d. Perilaku agresif. Video *game* menjadi ajang melepaskan agresivitas dalam diri seseorang. Bentuknya adalah ambisi menguasai permainan dan memenangkan permainan. Bagi mereka yang sudah kecanduan, sikap agresif yang berlebihan ini pada akhirnya juga tanpa mereka sadari mereka praktikan dalam kehidupan nyata. Misalnya, marah besar jika aktivitas bermain video *game* mereka diganggu.
- e. Gaya hidup buruk. Pecandu video *game* akan mencurahkan semua waktunya untuk aktif bermain video *game*. Dia hanya akan duduk atau berbaring dalam praktik kesehariannya.¹⁰

Definisi Perkembangan Rohani Remaja Kristen

Definisi Perkembangan

“Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati (*the progressive and continuous change in the organism from birth to death*). Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah)”.¹¹

Definisi Remaja

Kata remaja diterjemahkan dari kata dalam bahasa Inggris *adolescense* atau *adolescere* (bahasa latin) yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa.¹²

Masa remaja merupakan salah satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang terentang sejak anak masih dalam kandungan dalam sampai meninggal dunia (*life span development*). Masa remaja mempunyai ciri yang berbeda

¹⁰ Mokhammad Ridoi, *Ibid.*, 9

¹¹ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA 2014), 15

¹² Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2005), 189

dengan masa sebelumnya atau sesudahnya.¹³

Pengertian Remaja Menurut Para Ahli. Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa.¹⁴

Masa remaja adalah masa peralihan, yang ditempuh oleh seseorang dari kanak-kanak menuju dewasa. Atau dapat dikatakan bahwa masa remaja adalah perpanjangan masa kanak-kanak sebelum mencapai masa dewasa, maka biasanya terjadi percepatan pertumbuhan dalam segi fisik maupun psikis, baik ditinjau dari bentuk badan, sikap, cara berfikir dan bertindak, sehingga mereka dianggap bukan lagi anak-anak dan mereka juga belum dikatakan manusia dewasa yang memiliki kematangan pikiran.

Definisi Kristen

Kata Kristen merupakan sebutan bagi orang-orang yang percaya kepada Tuhan Yesus pada masa awal berdirinya gereja. Sebutan ini pertama kali muncul di Antiokhia, ditujukan kepada murid-murid yang belajar Injil yang diajarkan oleh Barnabas dan Paulus. Mereka tinggal bersama-sama dengan jemaat itu satu tahun lamanya, sambil mengajar banyak orang. Di Antiokhialah murid-murid itu untuk pertama kalinya disebut Kristen (Kisah Para Rasul 11:26).

Kata “ Kristen” yang digunakan untuk pengikut Kristus di sini berasal dari kata Yunani *Χριστιανός* (*Khristianós*). Artinya “orang yang dihubungkan dengan Krstus.”

Kata kristen sebenarnya artinya seperti Kristus (*Christ like atau to be like Christ*). Kehidupan orang Kristen pada masa itu menunjukkan bahwa mereka sungguh-sungguh memperagakan kehidupan Yesus Kristus. Pada masa itu orang-orang Kristen mengalami penganiayaan yang dahsyat dari para pembenci Yesus Kristus, termasuk orang Farisi dan Saduki. Namun para pengikut Tuhan Yesus Kristus teta setia untuk mengikuti Dia dengan memperagakan kehidupan Yesus yang dibangkitkan dalam hidupnya.

Sejatinya Kristen adalah hal yang membuat orang menjadi bertumbuh dan lebih mengenal tentang Tuhan Yesus Kristus melalui kehidupan-Nya yang dapat menjadi tolak ukur bagi setiap pengikut-Nya. Proses kehidupan yang terus berjalan akan berusaha untuk bertumbuh agar menjadi serupa dengan Dia.

Kerangka Berpikir

Pengaruh *game* berlebihan (kecanduan) dapat berpengaruh negatif terhadap fungsi fisik dan mental yaitu kurang tidur, hidup kotor, isolasi diri, depresi, *stress*,

¹³ Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: UNY Press 2008), 123

¹⁴ <https://ruangguruku.com/pengertian-remaja/>, diakses 2020

masalah pada jempol dan tekanan pada saraf pergelangan tangan, makan kurang sehat, perilaku agresif, gaya hidup buruk, namun jika digunakan dengan baik maka ada sisi positifnya juga yaitu melatih fisik, kebugaran dan nutrisi, melatih ketangkasan, ketrampilan social, meningkatkan kemampuan belajar, meningkatkan sportivitas, mengurangi *stress*, membentuk tim kerja, mengalihkan rasa sakit, membuat bahagia.

Dengan hal demikian, efek negatif maupun positif *game online* ini berkaitan erat dengan kondisi kejiwaan, sehingga akan berpengaruh juga terhadap perkembangan kerohanian remaja kristen. Banyaknya game-game baru yang membuat daya tarik siswa sehingga menjadi tidak berminat untuk tidak membaca Firman Tuhan dan berdoa. Untuk itu perlu ada bimbingan dari guru dan orang tua sehingga game online dapat digunakan dengan baik.

Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban/dugaan sementara yang diberikan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian dengan menggabungkan dua variabel atau lebih yang ada untuk memberikan suatu stimulus terhadap suatu penelitian agar peneliti dapat memiliki gambaran akan hasil penelitian yang akan dicapai.

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti dapat membuat pengajuan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Nol (Ho) : Diduga tidak ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan rohani remaja kristen siswa/i SMP Kristen Nasional Anglo

Hipotesis Alternatif : Diduga ada pengaruh penggunaan game online terhadap perkembangan rohani remaja kristen siswa/i SMP Kristen Nasional Anglo

METODE

Metodologi penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah yang sistematis. Sugiyono (2014, hlm 6) menyatakan bahwa: "Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah"¹⁵. Metode penelitian mencakup prosedur dan teknik penelitian. Metode penelitian merupakan langkah penting untuk memecahkan masalah-masalah penelitian. Dengan menguasai metode penelitian, bukan hanya dapat memecahkan berbagai masalah penelitian namun juga dapat mengembangkan keilmuan dan memperbanyak penemuan-penemuan baru yang bermanfaat bagi masyarakat luas dunia pendidikan.

¹⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta 2014), 6

Sedangkan kata penelitian / *research* berasal dari bahasa Prancis (kuno) yakni *recherhier* atau *recherche* yang berarti mencari / menemukan.

Pengertian penelitian adalah suatu proses penyelidikan yang dilakukan secara aktif, tekun, dan sistematis, dimana tujuannya untuk menemukan, menginterpretasikan, dan merevisi fakta-fakta.

Pendapat lain mengatakan bahwa definisi penelitian adalah suatu proses investigasi secara sistematis dengan cara mempelajari berbagai bahan dan sumber untuk membangun fakta-fakta dan mencapai kesimpulan baru.

Tujuan dari penelitian adalah untuk menemukan atau mendapatkan suatu data untuk keperluan dan tujuan tertentu.¹⁶

Dari pemaparan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa menurut peneliti metodologi penelitian adalah cara untuk mengetahui dan mencari informasi atau fakta secara sistematis, terstruktur, dan tujuan yang jelas untuk memberikan wawasan yang baru dan memiliki data yang valid dan akurat.

Terdapat dua metode dalam pendekatan penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Di dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan alasan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Perkembangan Rohani Remaja Kristen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Hipotesis

Pada poin ini peneliti akan melakukan 2 hal dalam pengujian hipotesis, yakni Uji Korelasi Bivariate dan Uji Regresi Linear Sederhana.

1. Uji Korelasi Bivariate

Prosedur pengujian hipotesis untuk korelasi variabel X dan Y adalah sebagai berikut :

1.1. Hipotesis :

Ho : Tidak terdapat korelasi antara X dan Y

Ha : Terdapat korelasi antara X dan Y

1.2. Statistik uji : **Person**

1.3. $\alpha = 0,05$

1.4. Daerah kritis : Ho ditolak jika $\text{Sig.} < \alpha$

1.5. Dari hasil pengolahan data dengan SPSS, diperoleh $\text{sig.} = 0,221$

1.6. Karena $\text{sig.} > \alpha$ yaitu $0,221 > 0,05$ maka Ho ditolak

Kesimpulan : Ho ditolak, sehingga terdapat korelasi antara Penggunaan *Game Online* dengan Perkembangan Rohani Remaja Kristen.

2. Uji Regresi Linear Sederhana

1. Nilai koefisien determinasi / *R Square* dari table *Model Summary* menunjukkan bahwa 0,035 atau setara dengan 3,5% dari *variance* Perkembangan Rohani Remaja Kristen. Sisanya $100\% - 3,5\% = 96,5\%$

¹⁶ <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-penelitian.html>

dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini disarankan untuk diteliti oleh peneliti yang lain.

2. Tabel ANOVA di atas mengindikasikan bahwa regresi secara statistik tidak signifikan dengan nilai **F = 1,546** dan **P value = 0,221** yang jauh lebih besar dari $\alpha = 0,05$

Kesimpulan : Ho ditolak, sehingga X berpengaruh terhadap Y

Hasil penelitian menunjukkan adanya Pengaruh Penggunaan *GameOnline* terhadap Perkembangan Rohani Remaja Kristen siswa/i SMP Kristen Nasional Anglo Rawasari Jakarta Pusat sebesar 3,5%. Dikhawatirkan jika teknologi yang perkembangannya semakin maju, namun tidak dimanfaatkan dengan bijaksana oleh peserta didik, maka teknologi ini akan membawa pengaruh terhadap perlambatan perkembangan rohani remaja kristen. Hal ini perlu diperhatikan oleh setiap orang tua, sekolah, dan gereja agar mampu membimbing peserta didik dapat bertumbuh secara benar dan tetap membawa pengaruh positif di era modernisasi.

KESIMPULAN

Kesimpulan Penelitian Kuantitatif berdasarkan angka-angka adalah sebagai berikut:

Penggunaan *Game Online* memiliki pengaruh terhadap Perkembangan Rohani Remaja Kristen Siswa/i SMP Kristen Nasional Anglo Rawasari Jakarta Pusat. Hasil pengujian menunjukkan koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 3,5% yang berarti signifikan. Selain daripada 3,5%, maka 96,5% merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan rohani remaja kristen. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan *game online* terhadap perkembangan rohani remaja kristen siswa/i SMP Kristen Nasional Anglo Rawasari Jakarta Pusat dan juga memberikan makna bahwa *game online* tidak dimanfaatkan dengan bijaksana oleh siswa/i SMP Kristen Nasional Anglo Rawasari. Tentunya ini patut menjadi perhatian khususnya bagi orang tua maupun guru agar *game online* yang dimiliki oleh para peserta didik dapat dimanfaatkan dengan bijaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, Muslick & Iswati, Sri. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Ailangga University Press, 2017
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya 2005
- Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001
- Dun, Richard R. *Membentuk Kerohanian Anak Muda Di Zaman Postmodern*. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT): 2012
- Kustiawan, Andri Arif & Utomo, Andy Widhiya Bayu. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV.AE MEDIA GRAVIKA: 2019
- LN, Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT

- REMAJA ROSDAKARYA, 2014
- Milla, John Virgi Marthen. *Metodologi Penelitian Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Yayasan Kasih Immanuel, 2014
- N, Soekidjo. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005
- Prawira, Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013
- Rini Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: 2011
- Ridoi, Mokhammad. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2* Ikatan Guru Indonesia, 2018
- Sujianto, Agus Eko. *Aplikasi Statistik dengan SPSS*. Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2009
- Sabdono, Erastus. *Menemukan Kekristenan Yang Hilang*. Jakarta: Precisoan Printing, 2014
- Sabdono, Erastus. *Resurrecting Jesus Within Us*. Jakarta: Precision Printing, 2014
- Syafrizal, Melwin. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: ANDI, 2005
- Salahudin, Nurul Husna. Khairani, Maya & Fatmawati. *Teras Literasi*. Syiah Kuala University Press: 2019
- Salim, Peter & Salim, Yenny. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press, 1991
- Sudaryono. *Metode Penelitian*. Depok: Rajawali Pers, 2018
- Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2009
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2006
- Techno, Lensa & Siswoutomo, Wiwit. *Membuat Game Online Dan Game HP Hari Ini Juga*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000
- <http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia>.diakses pada tanggal 3 januari 2011
- <http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/11/pengertian-pengaruh.html>
- <https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-online-online-adalah-online.html>
- <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>
- <http://www.suara.com/tag/kecanduan-game-online>, diakses 2020
- <https://www.sukaon.com/inilah-10-manfaat-bermain-game-yang-perlu-kamu-ketahui/>, diakses 13 November 2018
- <https://ruangguruku.com/pengertian-remaja/>, diakses 2020
- <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-penelitian.html> September 2018, 18:32.