



Jurnal Teologi (JUTELOG)

Vol. 05 No. 02 (June 2025) hlm. 01 – 18

Jurnal Teologi (JUTELOG)

e-ISSN 2775-4006

<https://ejurnal.sttkadesiyogyakarta.ac.id/index.php/juteolog>

p-ISSN 2774-9355



<https://doi.org/10.52489/juteolog.v5i2.214>

Keteladanan Orang Tua sebagai Upaya Pencegahan Kecanduan Game Online pada Anak Remaja

Ramot Sirait^{1)*}, Yanto Paulus Hermanto²⁾

¹⁾Sekolah Tinggi Teologi Kharisma – Bandung, ramot.sirait@gmail.com

Turabian 8th edition (full note)

Ramot Sirait and Yanto Paulus Hermanto., “Keteladanan Orang Tua sebagai Upaya Pencegahan Kecanduan *Game Online* pada Anak Remaja.” Jurnal Teologi (JUTELOG) 5, no. 2 (June 13, 2025):1, accessed December 08, 2025, <https://doi.org/10.52489/juteolog.v5i2.214>

American Psychological Association 7th edition

(Sirait & Hermanto, 2025, p.1).

Received:25 March 2025

Accepted:24 April 2025

Published:13 June 2025

This Article is brought to you for free and [open access](#) by Sekolah Tinggi Teologi Kadesi Yogyakarta. It has been accepted for inclusion in Christian Perspectives in Education by an authorized editor of Jurnal Teologi (JUTELOG).

For more information, please contact ramot.sirait@gmail.com

Abstract

Teenagers aged 12 to 21 years are vulnerable to addiction due to high exposure to technology and social interaction in cyberspace. The negative impacts of this addiction include health problems, psychological disorders, decreased academic achievement, weak social relationships and financial waste. This article explains the role of parental role models as a preventive measure against addiction in adolescents. Using qualitative research methods, the study analyzed material from relevant books and journals. Parental role models include teaching spiritual values, building a family prayer altar, building effective communication, wise digital time management, participating in children's activities, creating a positive home environment, educating children about the dangers of addiction, consistency in disciplining children, and being a role model in spiritual and social aspects. This study concludes that the active role and role model of parents is very important in preventing children from becoming addicted. Keywords:Role Model, Addiction, Adolescents, Parents

Keywords:Game Online; Addiction; Role Model; Parents; Teenagers

Abstrak

Remaja berusia 12 hingga 21 tahun rentan terhadap kecanduan karena tingginya paparan teknologi dan interaksi sosial dalam dunia maya. Dampak negatif kecanduan ini meliputi gangguan kesehatan, gangguan psikologis, penurunan prestasi akademik, lemahnya hubungan sosial serta adanya pemborosan keuangan. Artikel ini menjelaskan peran keteladanan orang tua sebagai upaya preventif ketergantungan pada remaja. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, studi yang menganalisis materi dari buku dan jurnal yang relevan. Keteladanan orang tua mencakup pengajaran nilai-nilai spiritual, membangun mezbah doa keluarga, membangun komunikasi yang efektif, pengaturan waktu digital yang bijak, partisipasi dalam aktivitas anak, menciptakan lingkungan rumah yang positif, mengedukasi anak tentang bahaya kecanduan, konsistensi dalam mendisiplinkan anak, dan menjadi panutan dalam aspek kerohanian dan sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peran aktif dan teladan hidup orang tua sangat penting dalam pencegahan supaya anak tidak kecanduan.

Kata Kunci:Game Online; Kecanduan, Keteladanan, Orangtua, Remaja

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin berkembang mampu mengadakan perubahan di berbagai lapisan kehidupan masyarakat. Kreatifitas manusia juga semakin bertumbuh dengan cepat sehingga mendorong adanya hasil penemuan yang terbaru dalam dunia teknologi yang dapat dipergunakan dalam banyak bidang. Berbagai kegunaan dari teknologi internet dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah menjadi sarana hiburan bagi masyarakat, misalnya untuk bermain (Pratama, 2021). Perkembangan teknologi ini juga sejalan dengan berkembangnya *smartphone* (telepon pintar) dan jaringan internet yang memicu perusahaan yang memproduksi *game* saling memacu dan berlomba untuk memproduksi permainan yang

disukai oleh masyarakat luas. Salah satu produk yang dihasilkan adalah membuat berbagai permainan yang terhubung dengan jaringan internet yang disebut *game online*. *Game online* sebagai permainan yang dapat dimainkan dengan jaringan internet dapat membuat pengaruh yang besar bagi pemainnya, terutama tingginya keinginan untuk memainkan *game online* (Putra et al., 2019).

Siklus daur kehidupan remaja meliputi tiga periode yaitu:remaja awal/*early adolescence* (12-14 tahun), remaja madya/ *Middle Adolescent* (15-17 tahun) dan remaja akhir atau dewasa awal diantara usia 18-21 tahun (H.Samsu Yusuf LN, Nani M.Sugandhi, 2021). Pada tahun 2022, 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri berusia 15-18 tahun di Indonesia terdiagnosa mengalami kecanduan *game online* (Fembri et al., 2022). Batasan usia remaja antara 12 tahun sampai dengan 21 tahun lebih mudah terpapar *game online* (Hurllock, 2010). Masa usia remaja seperti itu merupakan masa peralihan yang mudah terpengaruh oleh lingkungan dan teman-temannya, apalagi teman-teman sebayanya sudah terpapar juga dengan *game online*. Usia remaja mengalami perubahan pada dirinya, yang meliputi perubahan secara fisik, perubahan perilaku dan perubahan kerohanian. Perubahan juga tejadi dalam peran sosialnya di dalam keluarga, peran di sekolah, di gereja dan dalam masyarakat luas. Remaja yang hidup pada saat era digital berhadapan dengan berbagai kecanggihan dan kemajuan teknologi dan dapat mempermudah untuk mendapatkan berbagai barang dan informasi sesuai dengan kebutuhannya (Novrialdy, 2019).

Menurut Azies (2011) *game online* dapat mengurangi kegiatan-kegiatan positif yang seharusnya dilakukan para remaja. Remaja yang sudah terpapar kecanduan *game online* akan mempengaruhi minat belajar remaja dan mengurangi waktu belajar. Demikian juga waktu bersosialisasi dengan teman-teman seusianya akan berkurang. Jika hal ini dibiarkan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang lama, seorang remaja tidak akan sensitif atau peka dengan keadaan lingkungan sekitarnya. Bahkan bisa mempengaruhi perilaku sosial remaja tersebut dan kurang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial sekitaranya (Azies, 2011). Padahal usia remaja sebaiknya dipakai untuk belajar, bersosialisasi dengan lingkungan dan berkreativitas untuk hal-hal yang bisa mengembangkan kepribadian baik dalam dunia sekuler maupun spiritual anak remaja.

Ketergantungan *game online* pada remaja akan menimbulkan dampak negatif dan bahaya bagi remaja apabila tidak ada upaya pencegahannya. Akibat kecanduan *game online* berdampak ke berbagai bidang, antara lain bidang kesehatan, bidang psikologis, bidang akademis, bidang sosial, dan bidang keuangan (Sahat Saragi, 2019). Orangtua sangat berperan untuk mencegah anak remaja supaya jangan sampai kecanduan *game online*. Orang yang pertama sekali dilihat oleh anak-anaknya sewaktu mereka dilahirkan adalah orangtua. Peranan orang tua untuk pertumbuhan iman anak-anak sangat besar dampaknya karena pendidikan pertama yang mereka dapatkan yaitu dari orang tuanya. Kehidupan yang diperagakan sehari-hari oleh orangtua menjadi contoh yang dapat dilihat anak-anak (Zen & Hermanto, 2021).

Dalam studi ini, masalah yang diteliti untuk menjawab bagaimana keteladanan orangtua dapat mengurangi bahkan mencegah kecanduan *game online* bagi anak remajanya ? Masalah dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan karya tulis ilmiah sebelumnya. Penelitian Januereva (2023) mengungkapkan bahwa konseling yang dilakukan oleh gereja kepada anak remaja yang sudah kecanduan mampu (Januareva, 2023). Penelitian lain yang berjudul: "Mengantisipasi dan Mengatasi Kecanduan dalam Perspektif Teologi Injil" (Elvis, 2020). Sedangkan penelitian ini berfokus kepada keteladanan kerohanian orang tua bagi anak remaja untuk dapat mencegah supaya jangan sampai kecanduan *game online*. Keteladanan kerohanian orang tua menurut perspektif teologis menjadi dasar yang kuat dalam memahami dan mengatasi masalah kecanduan anak remaja. Kejadian 1:26-27 menuliskan kronologi bagaimana Allah menciptakan manusia menurut gambar dan rupa-Nya (*Imago Dei*). Jadi segala unsur rohani dalam diri manusia harusnya sama seperti Allah. Hal inilah yang membuat manusia dikatakan sebagai ciptaan yang mulia (Sugiarto et al., 2022). Sebaliknya jika hubungan dengan Allah rusak maka hal ini akan menjadi awal kecanduan. Tujuan pada penelitian ini, peneliti mengharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih luas bagi para orang tua untuk menjadi teladan dalam kerohanian sehingga anak-anak remaja tidak sampai kecanduan *game online*.

METODE

Menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan pada studi ini, peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif. Peneliti mengumpulkan dan mengkaji beberapa buku dan beberapa jurnal yang berhubungan dengan kecanduan *game online* dan keteladanan kerohanian orang tua. Penulis menyusunnya menjadi suatu karya tulis ilmiah yang sistematis dan saling berhubungan antara satu bagian dengan bagian lainnya, sehingga akan menjadi suatu kajian deskriptif yang logis dan terdiri dari fakta-fakta hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan kesesuaian dengan jawaban atas masalah penelitian ini, sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan yang baik dari hasil analisis Alkitab maupun dari penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Era Digital, Game Online dan Dampaknya

Era digital adalah periode di mana mayoritas individu dalam masyarakat menggunakan sistem digital dalam aktivitas sehari-hari mereka. Istilah digital berasal dari bahasa Yunani, yakni kata *Digitus* yang berarti jari. Digital merupakan sebuah sistem yang rumit dan adaptif, menjadikannya elemen vital dalam kehidupan manusia. Salah satu yang paling penting dalam era digital adalah konektivitas yang semakin luas dan cepat, yang memungkinkan individu untuk berkomunikasi dan bertukar informasi secara seketika di seluruh dunia. Internet berfungsi sebagai fondasi dari revolusi digital ini, menghubungkan miliaran orang dan

perangkat secara global. Dengan kemajuan digital, terjadi pula transformasi dari permainan tradisional menuju permainan yang didasarkan pada teknologi informasi.

Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar masyarakat pada era ini menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-hari. Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu, kata *Digitus* yang berarti jari jemari. Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia (Aji, 2016). Salah satu aspek kunci dari era digital adalah konektivitas yang semakin luas dan cepat, yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi dan berbagi informasi secara instan di seluruh dunia. Internet menjadi tulang punggung dari revolusi digital ini, menghubungkan miliaran orang dan perangkat di berbagai penjuru dunia (Astuti, 2017). Seiring dengan perkembangan digital ini membawa perubahan juga di dalam permainan dari yang konvensional menjadi permainan yang berbasis teknologi informasi.

Game online muncul pertama sekali pada tahun 1969, dan awalnya hanya bisa dimainkan oleh dua orang anak. Kemajuan dan perkembangan *game online* ini tidak dapat dilepaskan dari kemajuan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Kemajuan *game online* merupakan salah satu cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya hanya berskala kecil selanjutnya sampai menjadi internet dan terus berkembang sehingga menjadi jaringan yang sangat luas. Pada awal munculnya *Game online* kebanyakan permainannya adalah permainan simulasi perang-perangan atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer (Utomo, 2019).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, sekarang ini sudah banyak macam-macam *game online* yang diciptakan oleh perusahaan penciptanya. Berbagai jenis permainan *Game online* seperti strategi, petualangan, olahraga dan ada juga yang mengandung unsur kekerasan. *Game online* biasanya ada peraturan batasan usia untuk dapat memainkannya. Tetapi banyak game yang harusnya dimainkan orang dewasa bisa juga dimainkan oleh anak-anak hingga remaja. *Game online* yang mengandung unsur kekerasan dapat membuat tingkat agresif seseorang lebih meningkat. Jika hal ini dibiarkan maka akan berbahaya bagi para penggunanya termasuk para remaja (Fitrajaya et al., 2022).

Menurut Kurniawan (2017) *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan di dalam komputer, tablet, laptop, gawai (*hand phone*) secara *online* dengan bantuan jaringan internet yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang atau beberapa orang dengan bersamaan (Kurniawan, 2017).

Untuk bermain *game online*, ada beberapa perangkat yang diperlukan, seperti komputer, laptop, gadget, dan telepon genggam dengan spesifikasi yang memadai serta akses internet. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang bisa dimainkan oleh satu orang atau beberapa orang (kelompok), dengan perangkat yang umumnya digunakan meliputi komputer, laptop, telepon genggam (*handphone*), dan tablet, semuanya memanfaatkan jaringan internet.

Beragamnya jenis *game online* mendorong para pemain untuk terus mengembangkan keterampilan mereka agar bisa meraih kemenangan di setiap permainan. Selain itu, kemudahan akses internet saat ini memungkinkan remaja untuk bermain *game online* kapan saja dan di mana saja. Frekuensi bermain *game online* yang tinggi bisa mengakibatkan individu mengalami kecanduan atau ketergantungan.

Game online memiliki dampak positif jika penggunaannya dikelola dengan baik, namun juga dapat menimbulkan dampak negatif. Beberapa dampak positif dari *game online* adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, karena banyak petunjuk dalam game menggunakan bahasa tersebut. 2) Meningkatkan kecerdasan otak, karena *game online* dapat memperbaiki kemampuan analisis baik dalam game maupun di luar game, serta membantu pemain menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah yang muncul (Manggena et al., 2017). 3). *Game online* juga dapat menjadi hiburan bagi penggunanya apabila dipergunakan secukupnya. 4). Dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi terhadap suatu masalah. Setiap *game online* memiliki berbagai tingkat kesulitan yang berbeda, yang dapat melatih pemain untuk memenangkan permainan dengan lebih cepat, efisien, dan memperoleh lebih banyak poin. Konsentrasi pemain akan meningkat karena mereka perlu menyelesaikan berbagai tugas, mencari celah yang bisa dimanfaatkan, dan memantau jalannya permainan. Semakin tinggi tingkat kesulitan game, semakin besar pula kebutuhan akan konsentrasi yang dibutuhkan. 5) *Game online* juga dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. 6). *Game online* dapat memperluas pengetahuan tentang komputer serta media elektronik lainnya. Agar dapat menikmati permainan dengan nyaman dan mendapatkan kualitas gambar yang baik, pemain *game online* biasanya akan mencari informasi tentang spesifikasi komputer, media lainnya, dan koneksi internet yang sesuai.

Berbagai dampak negatif *game online* menurut Ghuman & Griffiths (2012) akan ada masalah yang timbul dari kegiatan bermain *game online* yang berlebihan. Masalah yang timbul antara lain: kurangnya kepedulian terhadap kegiatan sosial, banyak waktu yang terbuang sia-sia, prestasi akademik yang akan menurun, relasi sosial yang tidak baik, kerugian dalam bidang keuangan, masalah dalam kesehatan, dan masalah dalam fungsi kehidupan lainnya (Rischa Pramudia Trisnani, n.d.).

Waktu berlebihan yang dipakai untuk bermain *game online* akan mengakibatkan terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King, D. L., & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain, akibatnya remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.

Berbagai dampak negatif bagi remaja yang mengalami kecanduan *game online* meliputi:

1) Bidang Kesehatan. Kecanduan *game online* dapat merusak kesehatan. Remaja yang terjebak dalam kecanduan game sering kali mengalami penurunan daya tahan tubuh akibat

kurangnya aktivitas fisik, tidur yang tidak memadai, serta pola makan yang tidak teratur, bahkan terkadang sampai lupa makan. Penelitian oleh Lam (2014) menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan game online cenderung mengalami kualitas tidur yang buruk, durasi tidur yang singkat, dan pada akhirnya bisa mengarah pada insomnia (Lam, 2014).

2) Bidang Psikologis. *Game online* banyak menampilkan tindakan atau perilaku kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan. Hal ini dapat mempengaruhi alam bawah sadar remaja, sehingga mereka mungkin mulai melihat kehidupan nyata seperti di dalam game. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*: kecenderungan mudah marah, emosional yang sulit dikendalikan, dan kebiasaan mengucapkan kata-kata kasar secara spontan (W.N.Sandy, 2019). Pengalaman peneliti saat mengunjungi warnet untuk mencetak tugas sekolah anak, para remaja yang sedang bermain *game online* sering mengucapkan kata-kata tidak pantas saat bermain.

3) Bidang Akademik. Usia remaja umumnya merupakan masa sekolah. Jika remaja kecanduan game online, prestasi akademik mereka bisa menurun. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar malah sering dialihkan untuk bermain *game online*. Akibatnya, konsentrasi belajar remaja terganggu, sehingga kemampuan mereka dalam menyerap materi pelajaran dari guru menjadi kurang optimal.

4) Bidang Sosial. Beberapa pemain video *game online* merasakan bahwa mereka menemukan jati diri mereka melalui koneksi emosional ketika berpartisipasi dalam permainan daring, yang menyebabkan mereka terbenam dalam dunia imajinasi yang mereka bentuk sendiri. Hal ini memungkinkan peluang pengabaian terhadap realitas dan berkurangnya hubungan sosial. Walaupun ada pertumbuhan dalam sosialisasi di dunia maya, ada juga penurunan dalam interaksi di kehidupan nyata. Remaja yang sering berinteraksi di dunia maya sering kesulitan saat bergaul di dunia nyata, menunjukkan sikap antisosial, dan kurang berkeinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, serta teman-teman (Sahat Saragi, 2019).

5). Bidang keuangan. Bermain *game online* memerlukan biaya yang cukup besar, terutama karena memerlukan koneksi internet yang harus dibeli. Remaja yang belum memiliki penghasilan cenderung berbohong kepada orang tua mereka dan mungkin melakukan tindakan seperti pencurian untuk mendapatkan uang guna bermain game online.

Ciri-ciri Remaja Kecanduan Online

Kecanduan adalah dorongan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkan, sehingga seseorang akan berusaha keras untuk mencapainya. Contohnya, kecanduan *game online*, menonton sinetron, belanja, belanja *online*, makanan tertentu, seks, narkoba, olahraga, atau bahkan pekerjaan. Seseorang dianggap kecanduan jika tidak bisa mengendalikan

keinginannya untuk melakukan suatu aktivitas, yang pada akhirnya dapat menyebabkan dampak negatif, baik secara fisik maupun psikologis (Sahat Saragi, 2019).

Menurut World Health Organization (2018), kecanduan *game online* merupakan gangguan mental yang telah dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Gangguan ini ditandai dengan kurangnya kontrol terhadap permainan, di mana game menjadi prioritas utama dibandingkan aktivitas lainnya. Perilaku ini terus berlangsung meskipun menimbulkan dampak negatif bagi individu tersebut. Pada remaja, kecanduan game online seringkali menghabiskan banyak waktu mereka.

Kardefelt-Winther (2017) pada penelitiannya mengungkapkan bahwa pada awalnya kecanduan hanya dikaitkan dengan berbagai zat adiktif seperti psikotropika, narkoba, alkohol, dan rokok. Zat adiktif ini masuk ke dalam aliran darah dan mempengaruhi komposisi kimia di otak sehingga menimbulkan kecanduan (Kardefelt-Winther, 2017). Seiring dengan perkembangan masyarakat, pemahaman tentang kecanduan telah berkembang. Istilah kecanduan kini tidak hanya terkait dengan obat-obatan, tetapi juga dengan berbagai aktivitas atau hal lain yang dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan atau tergantung, baik secara fisik maupun psikologis, termasuk kecanduan game online. Ketergantungan atau kecanduan terhadap apa pun, termasuk game online, sangat merugikan. Jika dilakukan secara berlebihan, hal ini dapat merusak hubungan pribadi, keluarga, pekerjaan, pendidikan dan Tuhan.

Menurut Chen dan Chang (2008), ciri-ciri seseorang yang kecanduan *game online* meliputi: 1) Adanya dorongan kuat dari dalam diri untuk terus bermain game online secara berulang-ulang. 2) Penarikan diri: Ketidakmampuan untuk menjauh atau melepaskan diri dari segala sesuatu yang terkait dengan game online. 3) Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan. Pecandu cenderung mengabaikan hubungan interpersonal dan kesehatan mereka karena hanya fokus pada keinginan untuk terus mengulangi aktivitas tersebut. 4). Toleransi yaitu adanya sikap toleransi dalam menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat kecanduan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya (Kardefelt-Winther, 2017).

Penyebab Kecanduan

Menurut Detria (2013:22), ada dua faktor yang menyebabkan remaja bisa mengalami kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Detria, 2013). Faktor internal yang berkontribusi pada kecanduan *game online* antara lain: 1) Keinginan kuat dari dalam diri remaja untuk meraih poin tinggi dalam permainan, yang membuat mereka semakin penasaran dan termotivasi untuk terus bermain demi mendapatkan poin lebih tinggi. Ketika berhasil meraih nilai tinggi, mereka merasa senang dan puas, sedangkan jika mendapatkan nilai rendah, mereka akan terdorong untuk mencoba lagi. 2) Ketidakmampuan remaja dalam mengatur prioritas kegiatan yang harus dilakukan. Dengan skala prioritas yang jelas,

diharapkan remaja dapat membedakan mana kegiatan yang harus diprioritaskan dan mana yang bisa ditunda. 3) Rasa bosan yang dialami remaja saat berada di rumah atau di sekolah, yang membuat mereka cenderung mencari kegiatan yang bisa mengatasi kebosanan tersebut. 4) Kurangnya pengendalian diri, sehingga remaja kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang mungkin timbul akibat bermain game online secara berlebihan.

Faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, adalah: 1). Lingkungan yang kurang baik. Apabila di dalam lingkungan banyak teman-teman yang bermain *game online*, akan mempengaruhi remaja yang lain supaya ikut bermain *game online*. 2). Hubungan sosial yang kurang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai kegiatan yang dapat menyenangkan daripada melibatkan diri dari kegiatan-kegiatan di komunitas seperti komunitas di sekolah, komunitas di gereja dan komunitas yang lainnya.

Keteladanan Orang Tua

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keteladanan berasal dari kata "teladan," yang berarti sesuatu yang layak ditiru atau dijadikan contoh (*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/Daring (Dalam Jaringan)*, n.d.). Perilaku keteladanan mencakup aspek perbuatan, sikap, dan sifat orang tua yang patut dicontoh. Keteladanan mengacu pada hal-hal yang dapat ditiru oleh orang lain (Detria, 2013). Keteladanan orang tua memiliki pengaruh besar terhadap anak-anak, karena mereka cenderung meniru dan menerapkan apa yang mereka lihat dari orang tuanya. Dalam perencanaan pengasuhan, orang tua menggunakan metode yang efektif, yaitu dengan memberikan contoh melalui tindakan mereka. Semakin banyak orang tua memberikan keteladanan, semakin baik perkembangan nilai moral anak, karena orang tua dianggap sebagai panutan terbaik oleh anak-anaknya.

Keteladanan orang tua sangat penting dalam pendidikan perilaku dan spiritualitas remaja, karena orang tua menjadi pusat dan pembina utama bagi anak-anak mereka. Oleh karena itu, keteladanan adalah cara paling efektif untuk membentuk perilaku sosial yang baik dan akal sehat pada anak. Dengan kata lain, orang tua harus memberikan contoh yang baik, karena anak-anak adalah peniru terbaik dari apa yang mereka lihat dari orang tuanya. Keteladanan orang tua memiliki peran krusial dalam mencegah kecanduan pada remaja. Berikut adalah langkah-langkah praktis yang dapat dilakukan:

Mengajarkan Firman Tuhan kepada Anak

Sesuai kitab Ulangan 6:7-8, salah satu perintah Tuhan kepada orang tua sebagai pengajar primer adalah supaya mengajarkan firman Tuhan kepada anak-anaknya secara berulang-ulang. Apabila ada kesempatan berkumpul, maka disitulah orangtua mengajarkan atau menyampaikan kebenaran firman Tuhan kepada anak-anaknya.

Tanggung jawab yang diberikan Allah kepada orang tua untuk menjaga pertumbuhan jasmani anak, memenuhi kebutuan kerohanian atau spiritual anak, sudah sepatutnya dilakukan

dengan baik karena merupakan perintah Allah. Orang tua mempunyai tugas sebagai pengajar bagi anak-anaknya untuk pertumbuhan kerohanian anak-anaknya. Dengan menjalankan fungsinya untuk mendidik anak-anak dengan baik maka orang tua telah melaksanakan perintah Allah untuk mengajarkan firman Allah kepada anak-anak (Jane Arianci, 2021). Jadi di dalam setiap kesempatan yang ada, orangtua harus mendidik dan mengajarkan kepada anak-anaknya mengenai firman Tuhan dengan berulang-ulang. 2 Timotius 3:16, menjelaskan bahwa setiap teks yang diinspirasi oleh Allah memiliki manfaat untuk mengajar, menunjukkan kesalahan, memperbaiki kehidupan pribadi, serta membimbing orang menuju kebenaran. Kitab suci merupakan wahyu dari Allah yang diterima secara langsung. Kalimat yang tertuang dalam kitab suci berfungsi sebagai panduan menuju keselamatan, mengajarkan kita bagaimana mengidentifikasi kesalahan, dan memberikan pendidikan bagi anak-anak dalam kebenaran. Dengan secara konsisten mengajarkan firman Tuhan kepada anak-anak kita, kita dapat menjaga kesehatan rohani mereka. Ini dapat membantu mengurangi, bahkan mencegah, anak-anak remaja dari keterpakuhan atau terjebak dalam ketergantungan fisik maupun psikologis pada permainan *game online*.

Membangun Mezbah Doa Keluarga

Dalam kitab Kejadian 2:18, lembaga yang pertama dibentuk Allah dalam dunia adalah keluarga. Keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak. Keluarga adalah bagian dari rencana penciptaan Allah, bukan sekadar bagian dari sistem sosial yang diciptakan oleh manusia. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk membesarkan anak-anak, memenuhi kebutuhan mereka, menjaga, merawat, dan mengajarkan mereka tentang firman Tuhan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan firman Tuhan kepada anak-anak adalah melalui mezbah doa.

Mezbah doa keluarga adalah kegiatan di mana seorang kepala keluarga memimpin seluruh anggota keluarga dalam persekutuan untuk memuji dan menyembah Tuhan bersama. Kegiatan ini berfungsi sebagai sarana untuk membangun hubungan dengan Allah serta mempererat hubungan antar anggota keluarga, dengan tujuan menciptakan keharmonisan dalam keluarga (Septerianus Waruwu, 2006).

Di dalam Yosua 24:15 "*Tetapi aku dan seisi rumahku, kami akan beribadah kepada Tuhan*" (LAI, n.d.). Ayat ini adalah pernyataan tegas dari Yosua yang mengatakan bahwa Yosua dan keluarganya akan beribadah kepada Tuhan. Hal ini menjadi suatu contoh yang harus ditiru oleh keluarga Kristen, supaya tetap melakukan mezbah doa dengan anggota keluarga. Waktu melakukannya mezbah doa ini disepakati bersama dengan anggota keluarga dan yang bertugas sebagai pimpinan pujiyah, yang membawakan firman Tuhan dan yang berdoa bisa bergantian antara sesama anggota keluarga.

Membangun Komunikasi Yang Sehat dengan Anak

Orang tua dan anak harus dapat membangun komunikasi yang baik setiap hari. Sebagai orang tua harus mengerti bagaimana cara melakukan komunikasi yang baik kepada anak dan kapan waktu yang tepat melakukan komunikasi kepada anak. Demikian juga anak harus tetap melakukan komunikasi dengan orang tua.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Intan Permata Sari, Rama W. Kusuma, & Ahmad Syaiful Amal (2020) berjudul “Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi,” dijelaskan bahwa pola komunikasi orang tua adalah metode yang sangat efektif untuk mengatasi kecanduan remaja terhadap gadget atau ketergantungan pada game online. Jurnal tersebut juga mengungkapkan bahwa pola komunikasi yang baik antara orang tua dan anak memiliki pengaruh besar dalam pembentukan karakter dan sifat anak.

Dengan kata lain, jika orang tua tidak menerapkan pola komunikasi yang tepat antar anggota keluarga, hal ini dapat berdampak negatif pada pembentukan karakter anak. Sebaliknya, jika pola komunikasi yang diterapkan sudah benar, hal ini akan memberikan dampak positif pada pembentukan karakter anak. Pola komunikasi dalam keluarga sangat menentukan bagaimana orang tua dapat melindungi anak-anaknya dari dampak negatif penggunaan gadget dan game online.

Melalui komunikasi yang efektif, orang tua dapat terus memberikan pemahaman, mengawasi, dan menjaga kendali atas kondisi psikologis anak. Kedekatan hubungan antara orang tua dan anak sangat penting dalam menerapkan pola komunikasi yang baik, baik secara interpersonal, verbal, maupun nonverbal. Dengan pendekatan ini, orang tua dapat menjaga anak remaja tetap dalam pengawasan mereka, bahkan menentukan apa yang boleh diakses dan dimainkan dalam gadget tanpa penolakan dari anak.

Kedekatan hubungan ini harus dibangun sejak anak masih dalam kandungan, dan pola komunikasi mulai dikembangkan pada saat itu. Tanpa kedekatan yang kuat antara orang tua dan anak, akan sangat sulit untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi anak remaja. Peran orang tua sepanjang proses pertumbuhan dan perkembangan anak sangat krusial. Kemampuan orang tua untuk menerima dan mengelola kelebihan serta kelemahan anak merupakan kunci untuk melindungi remaja dari dampak negatif game online dan memastikan perkembangan karakter yang baik dan benar.

Pengaturan Waktu Digital yang Bijak

Keteladanan orang tua memainkan peran yang sangat krusial dalam penggunaan media digital. Sebagai *role model*, orang tua merupakan sosok yang selalu diamati dan ditiru oleh anak-anak, orang tua perlu menunjukkan perilaku positif saat berinteraksi dengan media digital. Meskipun remaja pada umumnya mampu menggunakan perangkat digital, mereka belum sepenuhnya menyadari cara penggunaan yang benar. Contohnya, ketika orang tua menetapkan batasan waktu dalam berinteraksi dengan media digital, hal ini akan memberikan

pelajaran kepada anak-anak tentang pentingnya mengatur waktu mereka saat menggunakan media digital seperti yang dicontohkan oleh orang tua mereka.

Keteladanan orang tua juga diperlukan terkait dengan penggunaan media digital. Orang tua sebagai model yang dilihat setiap hari dan ditiru anak-anak, perlu memberi teladan dalam bermedia digital. Anak usia remaja umumnya telah mampu mengoperasikan media digital, hanya mereka belum memiliki kemampuan untuk menggunakan media digital secara baik dan benar (Ruat Diana, 2019). Sebagai contoh, orang tua menjadi teladan yang dapat membatasi waktu penggunaan media digital sehingga perilaku tersebut akan mendidik anak supaya anak dapat membatasi waktu penggunaan media digital sebagaimana yang dilakukan oleh orangtuanya.

Partisipasi dalam Aktivitas Anak

Pola asuh anak usia remaja merupakan fase yang penting dalam perkembangan remaja. Dalam fase perkembangan tersebut orangtua juga harus memberikan ruang yang cukup bagi anak remaja untuk bereksplorasi dan mengejar hobi (Budi, 2023). Hobi anak bisa dalam bidang: olahraga, kesenian, masak-memasak, literasi dan yang lainnya. Jika anak mempunyai banyak kekosongan waktu maka kecenderungan untuk melakukan hal-hal yang negatif akan semakin besar. Sebaliknya jika kekosongan waktu dipakai untuk melakukan kegiatan-kegiatan sesuai dengan hobinya maka hal ini akan berkaitan dalam mencegah kecanduan bermain. Orangtua perlu memfasilitasi hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan hobi anak remaja.

Menciptakan Lingkungan Rumah yang Positif

Salah satu unsur eksternal yang sangat penting bagi perkembangan manusia selama hidupnya adalah keberadaan atau kondisi keluarga. Keluarga merupakan kelompok sosial terkecil yang ada di mana saja sehingga bisa ditemukan di semua masyarakat di dunia atau dalam sistem sosial yang lebih luas. Proses pembelajaran yang pertama kali didapatkan anak-anak tentang banyak hal berasal dari keluarga, termasuk metode pemenuhan kebutuhan dasar mereka sehingga mampu menyesuaikan diri dengan kehidupan di masyarakat. Hal inilah yang mendasari pernyataan bahwa Orang tua harus dapat menciptakan lingkungan keluarga yang sehat sehingga anak merasakan kenyamanan tinggal di rumah.

Dukungan keluarga dalam menciptakan lingkungan rumah yang bersih dan nyaman secara fisik, psikologis dan sosial sangat penting untuk membantu anak remaja tumbuh menjadi pribadi yang berkualitas dan sehat. Orang tua perlu membangun suasana keluarga yang baik agar anak merasa nyaman berada di rumah. Kondisi keluarga yang memiliki interaksi yang kondusif akan membantu anak remaja terhindar dari perilaku negatif. Sebaliknya, keluarga yang situasinya tidak baik akan membuat kenakalan remaja lebih mudah terjadi, yang terkait dengan kecanduan. Orang tua harus memastikan bahwa suasana rumah mendukung perkembangan anak secara integratif baik secara biopsikososial dan spiritual.

Perlakuan orang tua yang tepat melibatkan beberapa prinsip. Pertama, orang tua harus menetapkan aturan berperilaku yang tinggi namun mudah dimengerti, sehingga anak dapat bertindak sesuai dengan usianya. Kedua, orang tua perlu memberikan hukuman dan penghargaan ketika anak melakukan tindakan tertentu. Ketiga, penting untuk menjelaskan alasan atau tujuan saat meminta anak melakukan sesuatu atau melarang mereka melakukan hal lain. Selanjutnya, dorong anak untuk mempertimbangkan efek dari perilakunya terhadap orang lain. Keempat, konsisten dalam menerapkan aturan-aturan yang telah ditetapkan.

Mengedukasi Anak tentang Bahaya Kecanduan

Bahaya kecanduan seperti yang sudah diuraikan sebelumnya, meliputi: (1) Menurunnya kesehatan, (2) terjadinya gangguan psikologi atau gangguan mental, (3) menurunnya prestasi akademik, (4) kurangnya sosialisasi di masyarakat (5) dampak negatif terhadap penggunaan keuangan. Salah satu faktor pencegahan kecanduan yang dapat dilakukan orangtua adalah melakukan pendekatan melalui edukasi (*education*) atau pendidikan kepada anak akan bahaya yang akan dialami apabila sampai kecanduan. Pada prosesnya, edukasi ini bertujuan untuk mengarahkan semua potensi alami yang dimiliki oleh anak-anak, supaya mereka dapat berkembang sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat, membangun kognisi atau membangun mentalitas yang optimal sehingga remaja memahami bahaya kecanduan terhadap fisik dan psikologisnya. Upaya preventif ini penting dilakukan karena pemain mungkin tidak menyadari potensi konsekuensi negatif dari *game online* hingga mempu memberikan peluang adiksi (Maumere, 2022). Dengan adanya edukasi ini diharapkan dapat membuka ruang komunikasi, diskusi dan interaksi yang optimal antara orangtua dan anak akan bahaya kecanduan ini.

Konsistensi dalam Mendisiplinkan Anak

Keteladanan juga ditunjukkan melalui konsistensi dalam mendisiplinkan anak untuk menerapkan aturan keluarga. Orang tua perlu memastikan bahwa batasan yang dibuat, seperti waktu bermain game, ditegakkan dengan adil dan konsisten. Pendisiplinan dalam keluarga merupakan instrumen yang dapat digunakan orangtua dalam menanamkan nilai agar anak-anak memiliki kemampuan dalam menaati peraturan yang telah ditetapkan pada diri sendiri maupun orang lain. Orangtua mengajarkan kepada anak untuk melakukan aturan-aturan mengenai perilaku moral yang diterima oleh kelompok. Tujuannya adalah untuk memberitahukan kepada anak perilaku mana yang baik dan mana yang buruk serta mendorong untuk berperilaku agar sesuai dengan standar yang diperlukan. Orang tua harus mempertimbangkan kebutuhan anak untuk disiplin yang baik dan membantu anak-anak berkembang menjadi individu yang disiplin dan mampu mengontrol diri.

Pengajaran, bimbingan, dan dorongan yang diberikan oleh orang tua kepada anak atau orang yang lebih muda dalam proses pendisiplinan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pengajaran. Titik berat pada proses pendisiplinan harus diberikan sesuai dengan perkembangan anak sehingga anak tidak akan merasa paksaan dari orang tua. Anak akan

belajar menggunakan disiplin untuk kehidupan yang lebih baik dan kebahagiaan sendiri. Pada akhirnya, proses pendisiplinan dilakukan untuk mengajarkan anak cara hidup yang lebih baik.

Menjadi Panutan dalam Kehidupan Kerohanian

Selain membangun mezbah doa dan mendidik anak sesuai firman Tuhan, keteladanan kerohanian atau keteladanan spiritual orang tua akan membantu mengembangkan kesadaran kerohanian anak remaja. Melalui pembelajaran dan praktik spiritual yang ditunjukkan oleh orang tua, anak-anak dapat mulai memahami arti hidup, mencari makna yang lebih dalam, dan mengembangkan pemahaman tentang keberadaan mereka di dunia ini. Penting bagi orang tua untuk menjadi contoh yang baik dalam kehidupan spiritual mereka dan memperhatikan praktik-praktik spiritual yang mereka tunjukkan kepada anak-anak mereka, karena hal ini dapat membentuk landasan kuat untuk pertumbuhan rohani anak dalam jangka panjang. Contoh praktik panutan yang dapat ditunjukkan orangtua kepada anak adalah panutan dalam beribadah, panutan mempraktikkan kasih, panutan untuk selalu berdoa, panutan membaca alkitab, panutan dalam kegiatan keagamaan. Melihat panutan-panutan yang dipraktekkan orang tua anak akan cenderung meniru apa yang dipraktekkan oleh orangtuanya.

REKOMENDASI PENGEMBANGAN PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada peran keteladanan orang tua sebagai upaya pencegahan kecanduan *game online* pada anak remaja. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan dorongan bagi para orangtua maupun orang Kristen lainnya untuk menjadi teladan agar melalui keteladanan tersebut dapat mencegah kecanduan *game online* kepada anak remaja dan juga jemaat yang lainnya, serta dapat sebagai referensi tambahan bagi pengembangan, pembahasan, dan penerapan keteladanan orangtua terkadi dengan pencegahan kecanduan *game online*.

KESIMPULAN

Game online sebagai bentuk permainan dari perkembangan teknologi saat ini perlu diperhatikan dengan baik dan bijaksana agar anak remaja tidak sampai kecanduan pada *game online*. Kecanduan *game online* mempunyai dampak negatif yang lebih banyak dibandingkan dengan dampak positif. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pencegahan agar jangan sampai kecanduan *game online* melalui keteladanan hidup orang tua dalam keluarga. Keteladanan orang tua merupakan media pembelajaran yang langsung dapat dilihat setiap hari oleh anak di dalam lingkungan keluarga. Apa yang dilakukan oleh orang tua dalam kehidupan sehari-hari itu pula yang akan terekam dalam diri anak sehingga anak akan meniru apa yang dilakukan oleh orangtuanya. Oleh sebab itu keteladanan hidup orang tua dalam berprilaku dalam keluarga sangat dibutuhkan dalam rangka mencegah anak supaya jangan sampai kecanduan *game online*.

Ramot Sirait, Yanto Paulus Hermanto

BIODATA



Ramot Sirait, SE

Ramot Sirait adalah mahasiswa pasca sarjana Sekolah tinggi Teologi Kharisma Bandung. Bekerja sebagai profesional di sebuah perusahaan textile di Bandung, sebagai manager pembelian dan juga sebagai hamba Tuhan di Gereja Pentakosta Indonesia Sidang Cibadak Bandung.

Surel:ramot.sirait@gmail.com



Assoc. Prof. Dr. Yanto Paulus Hermanto, M.Th

Assoc. Prof. Dr. Yanto Paulus Hermanto, M.Th adalah dosen dan ketua Sekolah Tinggi Teologi Kharisma Bandung, Peneliti Qualitative Research (CIQaR), Pendeta di GBI Bethel Bandung dan sebagai Konselor. Dia sudah menulis berbagai karya ilmiah yang berfokus kepada teologia, kepemimpinan dan karakter. Tulisan-tulisannya merupakan pelayanan bagi generasi untuk berbagai usia yang memberikan kontribusi dalam hal sikap hidup dan moral kekristenan yang berdasarkan Alkitab, serta terus melakukan penelitian yang bertujuan membangun kerajaan-Nya

Surel:yantopaulush@gmail.com

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>
- Astuti, Y. D. (2017). Peperangan Generasi Digital Natives Melawan Digital Hoax Melalui Kompetisi Kreatif. *Informasi*, 47(2), 229. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16658>
- Budi, P. (2023). *Polas Asuh Anak Usia Remaja*. Pustaka Referensi.
- Detria. (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*. UPI.
- Elvis, M. (2020). Mengantisipasi dan Mengatasi Kecanduan Games Online dalam Perspektif Teologi Injili. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*.
- Fembi, P. N., Nelistia, Y., Vianitati, P., Fakultas, D., Kesehatan, I.-I., Nusa, U., & Abstrak, N. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerburu Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688. <https://doi.org/https://zenodo.org/records/7124153>
- Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. In *Jurnal Cakrawala Promkes* (Vol. 4, Issue 2, pp. 102–113). <https://doi.org/10.12928/promkes.v4i2.5651>
- H.Samsu Yusuf LN, Nani M.Sugandhi, A. S. (2021). *Bimbingan dan Konseling Remaja* (N. Asri (Ed.); Pertama).
- Jane Arianci, M. P. . E. M. S. P. K. W. S. T. J. (2021). *PERANAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DALAM MEMBANGUN KELUARGA KRISTEN*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT.
- Januareva, T. S. (2023). Bimbingan Konseling dalam Gereja untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak Remaja. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 67–78.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. (n.d.).
- Kardefelt-Winther, D. (2017). *Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process?* *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, .
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. Academic Press.
- Kurniawan, E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3 (1).

<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JKKP.102.03>

LAI. (n.d.). *Alkitab*. Lembaga Alkitab Indonesia.

Lam, L. T. (2014). *Internet Gaming Addiction, Problematic Use of the Internet, and Sleep Problems: A Systematic Review*. <https://doi.org/10.1007/s11920-014-0444-1>.

Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>

Maumere, A. (2022). *EDUKASI PENCEGAHAN BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI SMPN ALOK MAUMERE*. 1(8), 1645–1652.

Pratama, R. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(2), 11.

Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. In *Jurnal Politikom Indonesiana* (Vol. 4, Issue 2, pp. 98–103). <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>

Rischa Pramudia Trisnani, S. Y. W. (n.d.). *Stop Kecanduan Game Online, Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online*. Universitas PGRI Madiun.

Ruat Diana. (2019). Prinsip Teolog Kristen Pendidikan Orang Tua terhadap Anak di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 4666, 27–39.

Sahat Saragi, A. L. (2019). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan game online. 2016.

Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>

Septerianus Waruwu. (2006). *Pentingnya Mezbah Doa Dalam Keluarga Kristen Berdasarkan 2 Samuel 24:25* (pp. 299–306).

Sugiarto, J., Gaol, R. F., & Litaay, S. G. (2022). Imago Dei sebagai Suatu Relasi: Analisis tentang Dampak Dosa terhadap Gambar dan Rupa Allah. *HUPERETES: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 138–147. <https://doi.org/10.46817/huperetes.v3i2.116>

Utomo, A. A. K. dan A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*.

W.N.Sandy, H. (2019). *Game Mobile Learning*. Multimedia Edukasi.

Zen, E., & Hermanto, Y. P. (2021). Membangun Iman Anak Melalui Keteladanan Orang Tua

Ramot Sirait, Yanto Paulus Hermanto

Ditinjau Dari Perspektif Alkitab dan Perkembangan Anak. *Davar : Jurnal Teologi*, 2(1), 30–42. <https://doi.org/10.55807/davar.v2i1.21>