

Peran Orang Tua Kristen Dalam Mencegah Anak Yang Kecanduan Game *Online* Dikaji Dari Perspektif Fondasi Pendidikan Kristen

Julio Eleazer Nendissa

Sekolah Tinggi Teologi Transformasi Indonesia Manado

Email: julionendissa35@gmail.com

Abstract:

This research is based on the author's framework of thinking that online games are increasingly popular, attracting the attention of children to become interested in them. The children in question are Sunday school children, teenagers and young adults aged 9-17 years. Children also fall into playing online games so they forget to control themselves, as a result they become addicted and the negative impact is felt by them personally. Online games such as Freefire, PUBG, Mobile Legends are of interest to these children. Based on this problem, the author wants to examine the role of Christian parents in preventing their children from becoming addicted to playing online games and the foundation of Christian education as a perspective for studying this problem. This paper uses qualitative research with a literature review approach based on literature on this topic. The results of the research that the author got were the factors of children's curiosity about trying to play online games, feeling bored, unable to control themselves, a hostile environment which ultimately makes them not have good relationships with others.

Key Words: Online Games, Parents, Children, Addiction, Foundations of Christian Education.

Abstrak:

Penelitian ini dilandasi oleh kerangka berpikir penulis bahwa game *online* semakin marak yang mengundang perhatian dari anak-anak untuk meminatinya. Anak-anak yang dimaksud ialah anak sekolah minggu, remaja, dan pemuda berkisar umur 9-17 tahun. Anak-anak pun terjerumus dalam bermain game *online* sehingga lupa mengontrol diri mereka sendiri, akibatnya menjadi kecanduan dan dampak negatif dirasakan oleh mereka pribadi. Game *online* seperti *freefire*, *PUBG*, *mobile legend* menjadi peminat dari pada anak-anak tersebut. Berdasarkan masalah tersebut maka penulis ingin mengkaji peran orang tua Kristen dalam mencegah anak mereka yang kecanduan bermain game *online* dan fondasi pendidikan Kristen sebagai suatu perspektif untuk mengkaji permasalahan ini. Adapun tulisan ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka yang berdasarkan pada literatur-literatur sesuai topik ini. Hasil penelitian yang penulis dapatkan ialah faktor rasa penasaran anak-anak untuk mencoba bermain game *online*, merasakan kejenuhan, tidak dapat mengontrol diri, lingkungan yang tidak bersahabat sehingga pada akhirnya membuat mereka tidak memiliki relasi yang baik dengan sesama.

Kata Kunci: Game *Online*, Orang Tua, Anak-anak, Kecanduan, Fondasi Pendidikan Kristen

Article History

Submit: December 6 th , 2023	Revised: June 30 th , 2024	Published: June 30 th , 2024
--	--	--

Pendahuluan

Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman maka teknologi juga ikut berkembang. Hal ini terjadi dan telah dirasakan umat manusia saat ini, mau tidak mau manusia harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Zaman dulu, penggunaan handphone hanya dipakai oleh orang dewasa saja untuk keperluan komunikasi demi kelancaran pekerjaan yang mereka miliki. Hal itu berbanding terbalik pada zaman sekarang yakni anak kecil usia 5 tahun sudah diperbolehkan oleh orang tuanya untuk menggunakan handphone yang umumnya dipergunakan sebagai nonton film lewat *platform Youtube*. Oleh karena itu, zaman sekarang handphone mempunyai banyak fungsi bagi anak-anak salah satunya memainkan game *online*. Game *online* merupakan sebuah permainan yang banyak orang gemari untuk bermain di waktu yang sama dengan mengakses jaringan internet (Andri Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo, 2019). Situasi zaman seperti sekarang ini membuat para gamers semakin bermunculan dalam memainkan game *online* yang lagi trend. Awal munculnya game *online* ini sebenarnya hanya hiburan semata untuk mengisi waktu kosong atau liburan, akan tetapi permasalahannya ada pada pelaku atau orang yang memainkan game itu secara terus-menerus tanpa berhenti atau biasa disebut dengan kecanduan.

Pada umumnya game *online* merupakan jenis permainan yang dimainkan di komputer dengan memanfaatkan jaringan internet. Zaman yang semakin canggih ini membuat game *online* semakin berkembang dengan pesat yang dulunya hanya bisa dimainkan di komputer, sekarang telah dimainkan di handphone. Game *online* menjadi *lifestyle* anak-anak sekarang karena ada banyak game-game populer yang menarik perhatian mereka untuk memainkannya seperti game *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Mobile Legend*, dan *Genshin Impact*. Adanya berbagai macam game tersebut memiliki *downloader* atau pengguna terbanyak saat ini yang sudah pasti dari berbagai kalangan anak-anak, remaja, serta kaum dewasa.

Menurut penulis, munculnya game *online* ini yang juga mudah sekali diakses oleh semua kalangan khususnya anak-anak di era digital ini membuat berbagai macam persoalan terlihat jelas yaitu ketika jamnya untuk belajar, makan, istirahat, ibadah, justru mereka memanfaatkannya bermain game *online* yang membuat mereka menjadi pribadi individual artinya tidak mau berelasi dengan teman-teman, saudara, dan keluarga. Pada akhirnya, anak-anak tersebut mengalami yang dinamakan kecanduan game *online*.

Fokus dari tulisan ini kepada kelompok anak-anak, remaja, dan pemuda yang telah kecanduan game *online*. Kecanduan game *online* sudah bisa dipastikan sangat sulit untuk menghentikannya. Bahkan WHO mengatakan bahwa kecanduan game *online* itu

adalah penyakit yang dapat menyebabkan gangguan mental. Gangguan mental tersebut memiliki karakter sikap saat bermain game *online* tersebut seperti tidak bisa mengontrol dirinya terhadap game yang membuat pecandu menghiraukan aktivitas bersosial lainnya. Pecandu game *online* akan merasakan kecenderungan secara psikologis seperti ada rasa butuh, moodnya berubah-ubah, hilangnya kontrol diri. Selanjutnya, memberikan dampak yang buruk bagi setia aktivitas atau tingkah laku pecandu tersebut (Maryatul Kibtyah, et al., 2023). Kecanduan game *online* juga dipengaruhi oleh macam-macam faktor yaitu agresi, depresi, harga diri rendah, kontrol diri rendah, dan merasa cemas, relasi yang tidak stabil antara pecandu dengan keluarga, kurangnya keterlibatan orang tua, kurangnya kohesi keluarga (Kwon, J, et al., 2016). Dalam hal ini pecandu tidak bisa membedakan antara aktivitas dunia nyata dan dunia *online* yang mereka mainkan dalam game.

Beberapa kasus di Indonesia telah terbukti nyata akibat kecanduan game *online*. Contoh kasus seperti pria di Tanjungbalai, Sumatera Utara yang meninju wajah istri sampai memar akibat tidak diberikan hotspot untuk bermain game *online* (Dany Garjito, 2022). Kasus lainnya, 2 orang pelajar SMP di Pringsewu mencuri tabung gas dan handphone milik warga dengan tujuan untuk menjual kembali hasil curian mereka untuk bermain game *online* (Riana Mita, 2023). Lainnya, pria di Bali berhasil ditangkap oleh pihak kepolisian karena tertangkap mencuri motor agar dipenuhinya kebutuhan game *online* (I Wayan Sui Suadnyana, 2022). Berbagai kasus di atas ini menunjukkan bahwa kecanduan game *online* menjadi suatu hal yang berdampak negatif bagi pecandu untuk bisa memenuhi kemauannya dalam bermain game *online* sehingga akan berakibat fatal nantinya bagi kepribadiannya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka anak-anak, remaja, dan pemuda yang menjadi pecandu game *online* harus diberikan pemahaman terkait fondasi pendidikan Kristen sehingga dapat diharapkan mampu menjawab persoalan-persoalan yang terjadi pada kehidupan pecandu game *online* serta menjadikan pengalaman yang kelam itu sebagai pembelajaran untuk pengambilan keputusan diri mereka sendiri di masa kini dan masa depan. Selain itu, orang tua juga memiliki peran penting dalam menjawab pergumulan para anak-anaknya yang kecanduan game *online*. Tanggung jawab orang tua ialah memberikan pendampingan bagi anak-anaknya sehingga mereka terbebas dari kecanduan tersebut.

Tulisan-tulisan yang berkaitan dengan kecanduan game *online* sudah beberapa orang yang membahas termasuk Dheri Hermawan dan Wahid Abdul yang meneliti tentang “Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Game *Online* di Era Digital”(Kudus, 2021). Tulisan ini menjelaskan bahwa orang tua mempunyai tugas yang penting dalam membina dan merangkul kehidupan anak mereka keluar dari kecanduan game *online* dengan cara melakukan komunikasi yang baik agar supaya mereka tidak

merasa terabaikan dan tidak kembali lagi kecanduan terhadap game *online*. Tulisan lain dari Rahmat, Teuku, Hilman terkait dengan “Kecanduan Game *Online* dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja” (Rahmat Muhazir, Teuk Tahlil, 2023). Tulisan ini membahas tentang identifikasi hubungan kecanduan game *online* dengan identitas diri, interaksi sosial dan perilaku agresif pada remaja yang pada akhirnya memiliki dampak negatif bagi pecandu seperti mengabaikan relasinya dengan orang lain hanya karena memainkan game *online* berjam-jam. Ferdinandus Jebarus dkk menulis topik “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game *Online* di Kelurahan Pa’baeng-baeng Kecamatan Tamalate, Kota Makassar” (Ferdinandus Jebarus, et al., 2023). Tulisan ini menjelaskan bahwa peran orang tua terhadap anak yang kecanduan game *online* ialah membatasi waktu dalam bermain handphone, mengawasi anak bermain handphone, dan menasehati anak dalam bermain handphone. Tulisan-tulisan terdahulu di atas jelas sangat berbeda dengan topik yang penulis akan teliti dikarenakan ketiga tulisan tersebut hanya berfokus pada cara penanganan orang tua terhadap anak yang kecanduan game *online*, sehingga belum mengaitkan dengan teori yang digunakan dalam topik ini yaitu fondasi pendidikan Kristen untuk menjawab persoalan-persoalan yang dihadapi oleh pecandu game *online*.

Metode

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *library research* atau kajian pustaka. Penelitian kualitatif merupakan penelusuran secara intensif menggunakan prosedur ilmiah untuk menghasilkan kesimpulan naratif baik tertulis maupun lisan berdasarkan analisis data yang dipakai (Sumendra, 2018). Pendekatan *library research* atau kajian pustaka adalah proses menelaah referensi berupa tulisan buku, artikel, internet, jurnal yang berhubungan dengan topik tulisan ini sehingga data yang didapatkan akurat. Pendekatan *library research* tentunya didasari oleh teori-teori dalam suatu masalah dan bidang khusus terkait dengan permasalahan yang diteliti. Selanjutnya peneliti mendapatkan informasi-informasi tambahan melalui penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kecanduan game *online* dan fondasi pendidikan Kristen (Creswell, 2009).

Hasil dan Pembahasan

Teori Fondasi Pendidikan Kristen

Tulisan ini memakai teori fondasi pendidikan Kristen untuk mengkaji dan menganalisis masalah kecanduan game *online* kepada anak-anak, remaja, dan pemuda. Pazmino menjelaskan bahwa ada 7 fondasi pendidikan Kristen yaitu:

1. Fondasi Alkitabiah

Fondasi ini tentu saja berpijak pada kitab suci yaitu Alkitab yang didalamnya ada Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru sebagai sumber esensial untuk mengerti keunikan pendidikan Kristen. Oleh karena itu, fondasi ini berlandaskan pada Alkitabiah untuk menganalisis berbagai macam pendidikan pada zaman dahulu dan masa yang akan datang (Robert W Pazmino, 2012).

2. Fondasi Teologis

Fondasi ini lebih menguatkan kepercayaan kepada Tuhan dengan bersumber pada kitab-kitab seperti sudah dijelaskan pada bagian fondasi Alkitabiah. Fondasi Teologis sendiri memiliki 4 elemen penting yaitu otoritas Alkitab(dijadikan payung sebagai tempat manusia untuk berteduh) (Robert W Pazmino, 2012). Kedua, Pentingnya pertobatan(melalui pemberitaan karya penyelamatan Tuhan lewat kelahiran, kehidupan, kematian, dan kebangkitan Yesus Kristus (Robert W Pazmino, 2012). Ketiga, karya penebusan Yesus Kristus(Yesus yang dilahirkan oleh Maria merupakan suatu kehidupan tanpa dosa dan kematian-Nya menebus dosa sedangkan kebangkitan-Nya suatu pengampunan bagi umat manusia) (Robert W Pazmino, 2012). Keempat, kekudusan pribadi(kehidupan yang dimulai dari pertobatan dan dipelihara terus-menerus) (Robert W Pazmino, 2012).

3. Fondasi Filosofis

Fondasi bercirikan filosofis ini merupakan sebuah kerangka berpikir yang dibangun atau dilandasi dengan hal-hal paling dasar sehingga melahirkan pola pikir dan tindakan nyata (Robert W Pazmino, 2012).

4. Fondasi Historis

Historis menjadi penting karena bagaimana kita melihat kembali sejarah perkembangan pendidikan agama Kristen sebagai fondasi yang sangat kuat sehingga bisa diketahui apakah masih relevan dengan pendidikan-pendidikan yang diterapkan pada masa kini atau tidak (Robert W Pazmino, 2012).

5. Fondasi Sosiologis

Fondasi ini mencerminkan pemikiran dan tingkah laku sebagai manusia sosiologis dan antropologi secara khusus antropologi budaya. Sama halnya Tuhan yang menciptakan manusia dengan segala kapasitas mengembangkan budaya serta membentuk masyarakat yang ada didalamnya. Tanpa adanya budaya, kekristenan akan selalu menjadi sesuatu yang abstrak (Robert W Pazmino, 2012).

6. Fondasi Psikologis

Fondasi psikologi menjadi landasan yang penting karena studi ini mempelajari alam bawah sadar, sifat-sifat, tingkah laku manusia untuk masuk dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, fondasi psikologi diintegrasikan menjadi obat yang baik untuk memahami manusia sepanjang perjalanan kehidupan mereka. Penjelasan ini

berkaitan dengan kekristenan yang memiliki pendekatan tentang manusia yang memiliki hubungan erat dengan perkembangan pendidikan agama Kristen, karena manusia akan terus menjalani setiap proses kehidupan untuk berkembang (Robert W Pazmino, 2012).

7. Fondasi Kurikulum

Fondasi ini memiliki tujuan untuk melakukan perubahan sikap hidup yang berdasarkan pada kebenaran. Kebenaran ialah konten yang esensial dalam pengajaran pendidikan agama Kristen. Kebenaran yang dimaksud ialah bercermin pada apa yang dilakukan Kristus dan Alkitab melalui pekerjaan tuntunan tangan Roh Kudus yang bisa kita perhatikan dalam seluruh ciptaan-Nya. Kebenaran bercirikan kasih, tanpa kasih maka akan menjadi keras dan lemah (Robert W Pazmino, 2012).

Ketujuh fondasi pendidikan Kristen yang penulis paparkan di atas dapat dipahami bahwa fondasi ini saling keterikatan satu sama lain dalam proses pendidikan Kristen yaitu saling memberikan dukungan agar pendidikan Kristen akan menjadi pendidikan bersifat nyata. Ketujuh fondasi pendidikan Kristen memberikan perkembangan kepada pribadi manusia khususnya bagian Iman dalam diri masing-masing sehingga dapat membantu pemuda-pemuda masa yang akan datang bertumbuh secara Iman agar sehat dan kuat.

Apa Itu Game *Online*?

Game *online* merupakan sebuah hiburan yang banyak diminati semua orang dalam hal ini lebih cenderung kepada anak-anak (Ananda Erfan Musthafa, 2015). Berkembang pesatnya game *online* tidak terlepas dari melonjaknya teknologi informasi dan komunikasi yang akhir-akhir ini semakin menunjukkan konsistensinya sehingga menambahkan kesenangan dan hiburan bagi orang-orang yang menikmati game *online* tersebut (Aristina Halawa, 2018). Game *online* memiliki situs tersendiri untuk diakses sebagai penyediaan macam-macam game yang tentu menghubungkan banyak orang tetapi di tempat yang berbeda dengan tetap dapat bermain Bersama (Syahrani, 2015). Oleh karena itu, game *online* menjadi penghibur baru bagi banyak orang ketika dalam keadaan waktu luang untuk bermain dengan teman-teman atau saudara-saudara yang jauh tetapi bisa terhubung lewat jaringan internet. Game *online* sebagai ruang untuk bertemu sapa satu dengan yang lain agar bisa menjalin relasi antar umat manusia dalam berbagai hal positif.

Anak-anak, Remaja, Pemuda Kecanduan Akan Game *Online*

Kecanduan game *online* akibat dari teknologi internet yang biasa dikenal sebagai *internet addictive disorder*. Hal ini juga menjadi bagian dari *computer game addiction* yang artinya terlalu berlebihan dalam bermain game. Oleh karena itu, game online menjadi banyak peminat untuk dimainkan sehingga membuat anak-anak, remaja,

dan pemuda kecanduan. Pada usia anak-anak sampai pemuda sangat cenderung bermain game *online* karena bagi mereka itu sebagai hal menarik. Dalam bermain game *online* terdapat target yang tinggi untuk dicapai sehingga membuat manusia dengan sifatnya yang selalu ingin jadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk bermain game *online*. Dalam game *online* apabila targer telah tercapai membuat anak-anak, remaja, dan pemuda akan menjaga intensitas dan konsisten dalam bermain game tersebut sehingga menjadi berlebihan yang mengakibatkan mereka kecanduan (Andri Arif Kustiawan, et al., 2019). Dalam hal ini, menjadi penting bagi anak-anak, remaja, pemuda untuk mengontrol diri mereka agar tidak bermain game *online* dengan durasi yang lama sebab akan berakibat pada kesehatan tubuh juga merasakan kecanduan berlebihan sehingga berdampak negatif bagi kehidupan bersosial.

Faktor-faktor yang Menyebabkan Anak-Anak, Remaja, Pemuda Kecanduan Game Online

1. Rasa Ingin Tahu

Di usia anak-anak, remaja, pemuda rasa ingin tahu atau penasaran akan sesuatu sangat tinggi. Hal ini juga dilakukan dalam bermain game *online*, karena target game *online* yang tinggi itu membuat semakin rasa penasaran dan semakin menaklukkan target tersebut.

2. Rasa Jenuh

Hal ini tentu menjadi pemicu anak-anak, remaja, dan pemuda kecanduan game *online* karena rasa jenuh yang dirasakan di rumah atau dimana pun serta tidak memiliki kemampuan untuk menjadwalkan kegiatan yang diprioritaskan akan membuat mereka memilih bermain game *online* sepuasnya.

3. Kurangnya Kontrol Diri

Seorang anak-anak, remaja, dan pemuda tidak dapat mengontrol diri mereka masing-masing sehingga dalam mengatasi kecanduan game *online* tidak bisa diatasi dengan baik.

4. Lingkungan Kurang Bersahabat

Ini berawal dari ketika melihat teman-temannya bermain game *online* terus-menerus sehingga membuat para anak-anak, remaja, pemuda ikut gaya hidup seperti itu dengan alasan menjaga pertemanan.

5. Relasi Sosial yang Kurang Baik

Tidak mau menjalin relasi dengan lingkungan sekitar membuat para anak-anak, remaja, pemuda lebih memilih menghabiskan waktu mereka untuk bermain game *online* sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi kehidupan mereka.

Menurut penulis, perlu adanya pendampingan bagi mereka yang sudah terlanjur terjerumus dalam dunia game *online*. Selain itu, memberikan motivasi lebih kepada

mereka sehingga bisa merasakan hangatnya kepedulian dan mampu keluar dari ruang lingkup kebiasaan bermain game *online*. Kemudian, diharapkan bisa melakukan hal-hal yang positif sehingga bisa merubah spiritual dalam diri ke arah yang lebih baik. Kedua, ketujuh fondasi pendidikan agama Kristen berperan sangat penting untuk memperbaiki kecanduan game *online* dengan menumbuhkan spiritual Iman anak-anak, remaja, pemuda zaman sekarang sehingga mereka tidak hanya terpaku dengan dunia maya saja melainkan menjalin relasi terhadap realitas kehidupan sebagai manusia beragama untuk menemukan jati diri mereka masing-masing.

Dampak Negatif Bermain Game *Online*

Menurut penulis, ada berbagai dampak negatif yang telah mempengaruhi anak-anak, remaja, dan pemuda ketika bermain game *online* yang pada akhirnya merugikan diri mereka sendiri.

1. Daya tahan tubuh terkuras dan kesehatan terganggu

Hal ini diakibatkan karena pecandu game *online* tidak bisa membagi waktu mereka dengan aktivitas lainnya sehingga membuat mereka hanya bertatap dengan layar *gadget* tersebut. Secara tidak sadar, radiasi sinar dari *gadget* tersebut dapat menguras daya mata manusia dan menyebabkan mata terasa lelah. Pecandu game *online* juga dapat merasakan kesakitan pada tubuh mereka karena seringkali bermain game *online* tanpa memandang waktu artinya tidak berhenti untuk memainkannya. Oleh sebab itu, pecandu juga mengabaikan waktu makan, minum, dan istirahat yang sudah melewati batas kenormalan manusia.

2. Terbatasnya relasi sosial

Pecandu game *online* tidak terlepas dari yang namanya egois atau menyendiri karena mereka sudah terbiasan dengan bermain game *online* sampai berjam-jam dan lupa untuk menjalin relasi dengan masyarakat sekitar. Tidak hanya dengan masyarakat saja melainkan keluarga mereka sendiri diabaikan akibat berlalu-larut dalam bermain game *online*. Oleh karena itu, pribadi pecandu game *online* tidak berkembang dari segi aspek sosial sehingga membuat mereka menjadi orang yang tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

3. Berkata kasar kepada orang lain

Dalam dunia game *online*, kalimat-kalimat kotor yang dilontarkan sudah biasa terjadi. Hal ini menjadi kebiasaan bagi para pecandu game *online* ketika berkata kasar kepada teman atau lawan yang berada dalam satu game tersebut. Kebiasaan buruk ini akan melekat kepada pecandu sehingga mereka dianggap sebagai orang-orang yang memiliki karakter yang jorok dalam bertutur kata dengan siapa pun.

4. Mengabaikan keberadaan orang lain

Seorang pecandu game *online* tidak peduli dimana tempat ia memainkan game *online* dan ada siapa saja disekitarnya. Oleh sebab itu, ketika pecandu tersebut memainkan game *online* maka orang-orang didekatnya yang sedang berbicara diabaikan. Kebiasaan ini terjadi bukan hanya ketika pecandu bersama dengan teman-temannya saja, akan tetapi ketika orang tuanya memberikan nasehat pun ikut terabaikan. Sikap tidak peduli terhadap orang lain ini muncul dalam diri pecandu karena mereka sering bermain game *online* melebihi batas.

Peran Orang Tua Kristen Dalam Mencegah Anak yang Kecanduan Game *Online*

Orang tua memiliki peranan penting dalam menjaga dan merawat setiap kegiatan anak-anak mereka sehari-hari, maka dari itu tentunya orang tua akan selalu memberikan yang terbaik bagi anak-anaknya dalam tumbuh kembangnya. Oleh karena itu, didikan orang tua terbilang keras, masuk akal, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk memiliki kepentingannya sendiri serta memberikan pengajaran sopan santun, tata krama untuk dipraktikkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan telaah pustaka ditemukan ada 5 faktor yang menyebabkan anak kecanduan game *online* yaitu, keingintahuan, kejenuhan, tidak dapat mengontrol diri dengan baik, lingkungan sekitar tidak bersahabat, dan kurangnya relasi dari anak tersebut. Oleh karena itu, kelima faktor tersebut menjadi tumpuan bagi orang tua untuk berperan dalam mencegah kecanduan game *online* kepada anak dengan cara sebagai berikut:

1. Peran orang tua dalam membagi waktu bermain anak

Kreativitas orang tua disini akan nampak ketika mencari ide supaya anak mereka tidak selalu bermain game *online*. Artinya, orang tua memiliki peran untuk mengajak anaknya melakukan aktivitas lain bersama dan mengatur waktu khusus untuk bersama dengan anak menjalani aktivitas lainnya agar bisa mengimbangi kegiatan sehari-hari serta anak tidak terus-menerus melakukan rutinitasnya bermain game *online*. Hal ini sejalan dengan fondasi kurikulum karena memiliki pola atau perubahan aktivitas anak ke arah yang lebih baik sehingga anak tersebut tidak terus-menerus melakukan aktivitas bermain game *online* dengan durasi yang lama dan tidak dicap sebagai pecandu.

2. Tegas sebagai peran orang tua kepada anak

Ketegasan orang tua dapat membimbing anak ke arah yang lebih baik dengan mengacuh pada tata krama yang berlaku dalam kehidupan sebagai manusia sehari-hari. Hal ini menjadi penting karena bisa mengarahkan anak agar dapat menyikapi bermain game *online* secara bijak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orang tua itu sendiri. Oleh sebab itu, ketika anak mampu menerapkan apa yang diarahkan oleh orang tuanya maka meminimalisir waktu bermain game *online* tersebut akan terealisasikan. Hal ini

selaras dengan fondasi psikologi dalam pendidikan Kristen karena terdapat sifat-sifat atau perilaku anak yang kurang berkenan di hati orang tua, oleh karena itu setiap proses perilaku dari anak tersebut akan menimbulkan sebuah pengalaman atau pelajaran bagi orang tua terlebih khusus dalam menumbuhkan pendidikan dan pengajaran yang lebih baik lagi kepada anak mereka.

3. Sentuhan Rohani orang tua Kristen kepada anak

Peran orang tua tidak hanya mendidik anaknya secara umum saja melainkan menanamkan kerohanian kepada anak tersebut. Kebutuhan rohani dalam pribadi anak sangatlah penting, mengingat mereka adalah anak-anak yang akan menjadi penerus bangsa, maka dari itu orang tua harus memberikan sentuhan Rohani kepada anaknya. Sentuhan Rohani yang dimaksud penulis ialah memberikan pengajaran kepada anak berupa pendidikan Kristen yang didalamnya terdapat mengajak mereka untuk membaca dan merenungkan Firman Tuhan, mengajak anak untuk aktif di kegiatan gereja, dan memberikan game-game yang bersifat Rohani. Tentu saja hal ini selaras dengan teori fondasi Kristen yang bercirikan Alkitabiah. Dalam hal ini, orang tua diajak untuk menerapkan fondasi Alkitabiah yang didalamnya terdapat perjanjian lama dan perjanjian baru sebagai landasan untuk anak-anak tumbuh sebagai anak yang takut akan Tuhan sehingga aktivitas-aktivitas yang berlebihan seperti bermain game *online* terlalu lama bisa terminimalisir.

Strategi Orang Tua Kristen Dalam Mendidik Anak yang Kecanduan Game *Online*

Strategi dapat diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designet to achives a particular educational goal* sehingga bisa menjadi garis besar haluan untuk bertindak dalam rangka mencapai sasaran yang telah ditentukan (Ahmad, 2020). Oleh karena itu, strategi penting bagi orang tua untuk membuat rancangan dalam mendidik anak-anak mereka agar tidak kecanduan game *online* sehingga bisa berdampak positif bagi kehidupan sehari-hari dari anak tersebut. Menurut penulis, orang tua harus memiliki strategi dalam menjaga dan mengajari anak-anak mereka dalam menyikapi suatu aktivitas, hal ini tentunya mengarah pada bermain game *online*. Orang tua perlu memiliki strategi yang dapat membentuk kepribadian anaknya untuk menyikapi kecanduan game *online* yang selama ini menjadi penyakit bagi anak-anak zaman sekarang.

Berbagai persoalan yang ditemukan dalam penelitian ini maka penulis menawarkan beberapa strategi yang wajib dilakukan oleh orang tua untuk mendidik dan membentuk anak-anak mereka dalam menyikapi kecanduan bermain game *online* di era digital ini:

1. Menanamkan Pendidikan Kristen kepada anak

Zaman sekarang anak-anak terbiasa dengan aktivitas bermain *gadget* sebagai keperluan hiburan. Oleh karena itu, peran orang tua dalam menanamkan pendidikan Kristen kepada anak begitu penting sehingga hidup mereka penuh dengan perkembangan Iman yang dapat membantu membentuk karakter rohani pada diri anak-anak tersebut. Menurut penulis, adanya pendidikan Kristen kepada anak akan berdampak positif bagi spiritual mereka untuk hidup dalam pendidikan yang jauh lebih baik dan terlepas dari kecanduan game *online* yang dampaknya mengganggu psikologis anak. Temuan ini sejalan dengan fondasi pendidikan Kristen secara teologis, yakni dapat merubah cara berpikir anak-anak melalui pemberitaan Firman Tuhan melalui pengajaran-pengajaran Yesus. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mendidik secara pendidikan Kristen kepada anak lewat saluran cerita-cerita Kristen sehingga dampaknya pada pola pikir anak dalam menyikapi atau menjalankan aktivitasnya tidak terpaku pada dunia maya saja melainkan fokus pada kegiatan yang membentuk Iman kepribadiannya kepada Tuhan.

2. Menjelaskan pengetahuan terkait game *online*

Strategi selanjutnya bagaimana cara orang tua untuk menjelaskan pengertian dari bermain game *online*, dampak positif dan negatif, manfaat bermain game *online*, dan berapa lama bermain game *online*. Hal ini harus ditegaskan oleh orang tua kepada anak-anak. Anak-anak zaman sekarang tidak terlepas dari yang namanya *gadget*. Strategi ini penting karena anak-anak zaman sekarang hanya memikirkan game *online* untuk hiburan saja melainkan tidak sama sekali mengetahui akibat dari kecanduan bermain game *online* terlalu lama. Oleh karena itu, strategi ini khususnya untuk memberikan informasi berkaitan dengan cara-cara anak tersebut dapat bermain game *online* tidak berdurasi lama atau kecanduan melainkan meminimalisir jam bermain game *online* sehingga anak-anak bisa melakukan aktivitas lainnya. Temuan ini selaras dengan fondasi filosofis karena pemikiran-pemikiran fondasi pendidikan Kristen bercirikan filosofis ingin memberikan pemahaman-pemahaman dari mendasar menjadi sangat tajam. Oleh karena itu, fondasi ini menjadi penting bagi orang tua untuk menjelaskan pengetahuan terkait game *online* secara mendasar namun tegas demi kepentingan baik anak-anak.

3. Meluangkan waktu dengan anak kecanduan game *online*

Perhatian menjadi strategi yang ampuh untuk orang tua dalam meluangkan waktu mereka agar berinteraksi dengan anak-anak sehingga mereka tidak kehilangan kasih sayang. Meluangkan waktu untuk berelasi dengan anak-anak dapat memberikan energi positif kepada mereka sehingga dapat mengalihkan perhatian anak-anak supaya tidak bermain game *online*. Dalam hal ini, strategi orang tua tidak hanya sekedar berinteraksi atau bermain bersama melainkan memberikan sentuhan komunikasi yang

baik kepada anaknya untuk tidak masuk dalam jurang kecanduan game *online*, sebaliknya orang tua memberikan pemahaman kepada anaknya untuk lebih baik menjalin relasi dengan teman-teman sekitar. Hal ini jelas selaras dengan fondasi sosiologis karena orang tua mengedukasi anaknya untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar, bukan hanya bermain game *online* di rumah saja yang dapat memberikan efek negatif kepada diri anak tersebut seperti *introvert* atau tidak akan meluangkan waktu dengan orang-orang sekitar.

Ketiga strategi di atas menjadi rekomendasi penulis dalam tulisan ini bagi orang tua Kristen untuk mendidik, membina, mengayomi pribadi anak-anak mereka agar terlepas dari kecanduan bermain game *online*. Pada sisi lain, strategi tersebut diharapkan dapat berdampak positif kepada anak-anak secara khusus mempunyai cerminan karakter yang berfondasi pada ajaran-ajaran pendidikan Kristen serta nilai-nilai Kristiani.

Kesimpulan

Adanya game *online* membuat anak-anak memiliki dunia hiburan dengan mengikuti zaman modern saat ini. Game *online* dijadikan sebagai salah satu media untuk menghibur diri mereka sendiri, tetapi anak-anak tidak memikirkan dampak negatif yang akan dialami oleh mereka ketika bermain game *online* terlalu lama atau kecanduan. Daya tahan tubuh, kesehatan tubuh melemah, tidak menjalin relasi dengan masyarakat sekitar, sering mengeluarkan kalimat-kalimat yang tidak sopan kepada lawan bicara, dan mengabaikan kehadiran orang lain yang berada di sekitar mereka. Hal itu yang dirasakan oleh pecandu game *online* dalam hal ini anak-anak. Oleh karena itu, peran aktif dan kreatif dari orang tua Kristen untuk mendampingi, membagi waktu dengan anak, memberikan pesan-pesan rohani, memberikan pendidikan Kristiani berdasarkan ajaran-ajaran Yesus, cara menyikapi game *online* tersebut sehingga anak-anak pun merasakan sentuhan yang membuat mereka merubah pola hidupnya agar tidak terpaku dengan hanya bermain game *online* saja. Hal lainnya yang penulis dapatkan ialah orang tua berperan tegas kepada anaknya dengan cara membuat janji untuk tidak bermain game *online* berlebihan, apabila dilanggar maka handphone akan disita dengan durasi yang lama. Adanya hal ini membuat anak-anak memiliki tanggungjawab pada diri mereka sendiri yang harus dijaga agar tidak melanggar apa yang sudah dikomitmenkan.

Daftar Rujukan

- Ahmad. (2020). *Manajemen Strategis*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Musthafa, Ananda Erfan. (2015). *Pengaruh Intensitas Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. Universitas Diponegoro.
- Kustiawan, Andri Arif & Utomo, Andy Widhiya Bayu. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Halawa, Aristina. (2018). Hubungan Bermain Game *Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 di MI Darussalam Jambangan Surabaya. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 7–15.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method*. London: SAGE Publications.
- Garjito, Dany. (2022). Kecanduan Mobile Legend, Pria ini Tega Tinju Wajah Istri Sampai Memar Akibat Tidak Diberi Hotspot. Retrieved from <https://www.suara.com/news/2022/07/27/184715/kecanduan-mobile-legend-pria-ini-tega-tinju-wajah-istri-sampai-memar-akibat-geram-tak-diberi-hotspot>.
- Jebarus Ferdinandus, Amir Arfenti, Salemuddin Reski, Sriwahyuni, H. K. (2023). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game *Online* di Kelurahan Pa'baeng-baeng Kecamatan Tamalate, Kota Makassar. *Education, Language, and Culture(EDULEC)*, 3(1), 56–68.
- Suadnyana, I Wayan Sui. (2022). Pria di Denpasar Nekat Gelapkan Motor Gegara Kecanduan Game *Online*. Retrieved from <https://www.detik.com/bali/berita/d-6124837/pria-di-denpasar-nekat-gelapkan-motor-gegara-kecanduan-game-online>
- Kudus, D. H. & W. A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Game *Online* di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–789.
- J, Kwon., Park, J E., Oh, J. Y. (2016). The Study Oh The Comparison on Factors Influencing Internet Game Addiction among Male Middle and High School Students. *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, 17(2), 75–86.
- Kibtyah Maryatul, Naqiya Chulayla, Niswah Zulfatun, Dewi Salsha Putri Riana. (2023). Dampak Kecanduan Game *Online* Terhadap Kesehatan Mental Remaja dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 25–38.
- Muhazir Rahmat, Teuk Tahlil, H. S. (2023). Kecanduan Game *Online* dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629.
- Mita, Riana. (2023). Kecanduan Game *Online*, Pelajar SMP di Pringsewu Curi Tabung Gas dan Handphone. Retrieved from <https://lampung.tribunnews.com/2023/01/23/kecanduan-game-online-pelajar-smp-di-pringsewu-curi-tabung-gas-dan-handphone?page=2>
- Pazmino, Robert W. (2012). *Fondasi Pendidikan Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Sumendra, I. W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*. Bali: Nila Cakra Publishing House.
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Game *Online* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 1(1), 84–92.