

TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KONSENTRASI DALAM BERIBADAH PADA REMAJA

Novitasari Br Sinaga¹, Robert R. Siby², Deisye Supit³, Anita Amelia Ole⁴

^{1,2,3,4}FKIP, Universitas Klabat, Minahasa Utara, Indonesia

¹s22129009@students.unklab.ac.id, ²rsiby@unklab.ac.id,

³deisyesupit@unklab.ac.id, ⁴anitaameliaole@unklab.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the level of online game addiction among adolescents, the level of concentration in worship, and whether there is a significant relationship between the two variables. The independent variable is online game addiction and the dependent variable is concentration in worship. This study employed a quantitative descriptive and correlational design. The sample consisted of 77 Class XI students at SMA Unklab Airmadidi, selected using convenience sampling. Data were collected through the Game Addiction Scale (GAS-21) adapted from Hosnaini (2022) with 19 items, and a worship concentration scale adapted from Siwu (2024) with 9 items. Reliability analysis yielded Cronbach's alpha of 0.88 and 0.83 respectively. Results revealed that online game addiction was in the moderate category (mean = 2.51), while concentration in worship was in the high category (mean = 3.91). Pearson correlation analysis yielded $r = -0.338$ with $p = 0.003 < 0.05$, indicating a significant but low-strength negative relationship between online game addiction and concentration in worship among adolescents. This means the higher the online game addiction, the lower the worship concentration. These findings suggest that while adolescents maintain relatively high worship concentration, the moderate level of game addiction warrants ongoing attention from educators, parents, and church communities.

Keywords : Online Game Addiction, Worship Concentration, Adolescents

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan game online pada remaja, tingkat konsentrasi dalam beribadah, serta ada tidaknya hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Variabel bebas adalah kecanduan game online dan variabel terikat adalah konsentrasi dalam beribadah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan korelasional. Sampel berjumlah 77 siswa kelas XI SMA Unklab Airmadidi yang dipilih menggunakan convenience sampling. Data diperoleh melalui kuesioner Game Addiction Scale (GAS-21) dengan 19 butir pernyataan dan skala konsentrasi dalam beribadah dengan 9 butir pernyataan. Analisis reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,88 dan 0,83. Hasil menunjukkan bahwa kecanduan game online berada pada kategori menengah (rerata = 2,51), sedangkan konsentrasi dalam beribadah berada pada kategori tinggi (rerata = 3,91). Analisis korelasi Pearson menghasilkan $r = -0,338$

dengan $p = 0,003 < 0,05$, menunjukkan hubungan yang signifikan dengan kekuatan rendah bersifat negatif antara kecanduan game online dan konsentrasi dalam beribadah pada remaja. Artinya, semakin tinggi kecanduan game online, maka konsentrasi beribadah cenderung menurun.

Kata kunci : Kecanduan Game Online, Konsentrasi Beribadah, Remaja

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah melahirkan berbagai bentuk hiburan modern, salah satunya adalah game online. Game online merupakan permainan yang dijalankan melalui jaringan internet yang memungkinkan pemain terhubung dan berinteraksi secara langsung dari berbagai tempat (Cheah et al., 2022). Dalam beberapa tahun terakhir, game online menjadi salah satu kegiatan utama yang digemari oleh kalangan remaja di Indonesia. Menurut Sivalingam dan Subbaiyan (2018), generasi remaja masa kini memiliki akses yang sangat luas terhadap teknologi modern dan menggunakannya dengan berbagai cara, baik untuk keperluan positif maupun negatif.

Ketika game online dimainkan secara berlebihan tanpa kontrol diri, dapat menimbulkan kecanduan. Menurut World Health Organization (2024), kecanduan game online merupakan keadaan seseorang yang tidak

mampu mengendalikan kebiasaan bermainnya dan lebih mengutamakan game daripada kegiatan penting lainnya, sehingga kondisi ini telah diakui secara resmi sebagai gaming disorder (Király et al., 2023). Griffiths (2005) mengidentifikasi enam komponen kecanduan game online, yaitu: salience (pikiran yang selalu didominasi oleh game), mood modification (perubahan suasana hati melalui bermain), tolerance (peningkatan kebutuhan waktu bermain), withdrawal (ketidaknyamanan saat tidak bermain), conflict (konflik dengan lingkungan sosial), dan relapse (kecenderungan kembali bermain setelah berhenti). Lemmens et al. (2009) kemudian mengembangkan model ini dengan menambahkan komponen problems, sehingga menjadi tujuh komponen yang tertuang dalam Game Addiction Scale (GAS-21).

Dampak negatif kecanduan game online telah banyak didokumentasikan

dalam penelitian. Nugrahani et al. (2020) menemukan bahwa remaja yang berlebihan bermain game online sulit mengendalikan emosi dan berisiko mengalami ketagihan. Djala et al. (2025) menambahkan bahwa individu yang kecanduan cenderung menunjukkan perilaku agresif. Firmansyah dan Gumindari (2024) menemukan bahwa kecanduan game online memengaruhi kemampuan siswa dalam membagi waktu antara bermain dan mengerjakan tugas penting lainnya. Lebih jauh, Pamukti et al. (2024) menegaskan bahwa ketika siswa kecanduan game online, mereka sangat sulit berkonsentrasi dalam kegiatan sehari-hari, termasuk dalam beribadah.

Konsentrasi dalam beribadah merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan kerohanian seseorang. Santoso (2024) menegaskan bahwa dibutuhkan pikiran yang bersih dan tertuju pada Tuhan agar seseorang dapat menyadari kehadiran-Nya yang kudus dalam ibadah. Yousaf et al. (2024) menambahkan bahwa konsentrasi dalam beribadah membantu seseorang lebih fokus dan menghayati ibadah, sehingga memperkuat iman dan keyakinannya

kepada Tuhan. Dalam sudut pandang psikologi agama, Pargament (2001) mengidentifikasi empat dimensi positive spiritual coping yang relevan dengan konsentrasi beribadah, yaitu: (1) active religious engagement, keterlibatan penuh dan sadar dalam ibadah tanpa gangguan eksternal; (2) collaborative religious coping, partisipasi aktif dalam kegiatan ibadah; (3) seeking spiritual support, kemampuan merasakan kasih Tuhan dalam ibadah; dan (4) spiritual connection, perasaan terhubung secara personal dengan Tuhan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji keterkaitan antara game online dengan kehidupan keagamaan remaja, meskipun hasilnya tidak selalu konsisten. Gabriella et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan game online berpengaruh terhadap aktivitas ibadah salat siswa dengan kontribusi sebesar 14,7%. Fauzan et al. (2021) menemukan bahwa game online membawa pengaruh negatif terhadap perilaku ibadah salat remaja, di mana mereka lebih sering menunda bahkan mengabaikan ibadah. Maharani (2024) juga menemukan bahwa kecanduan game online mengakibatkan kelalaian dalam

pelaksanaan ibadah. Pong (2024) menemukan hubungan negatif signifikan antara kesejahteraan spiritual dan kecanduan game, yang berarti semakin tinggi kesejahteraan spiritual, semakin rendah kecanduan game. Di sisi lain, Fajar dan Mamnuah (2020) tidak menemukan hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku ibadah salat. Dari berbagai temuan tersebut, kajian spesifik mengenai hubungan kecanduan game online dengan konsentrasi dalam beribadah—bukan sekadar kehadiran atau perilaku beribadah—masih sangat terbatas. Berdasarkan observasi awal melalui wawancara di SMA Unklab Airmadidi, peneliti menemukan bahwa lima siswa kelas XI yang diwawancarai semuanya bermain game online dengan durasi dua hingga tiga jam per hari, dan dua di antaranya mengaku bermain game dari awal hingga akhir ibadah berlangsung. Kondisi ini menunjukkan potensi gangguan serius terhadap kualitas ibadah remaja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan: (1) mengetahui tingkat kecanduan game online pada remaja kelas XI SMA Unklab Airmadidi, (2) mengetahui tingkat konsentrasi dalam beribadah pada remaja tersebut, dan

(3) mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan konsentrasi dalam beribadah pada remaja. Hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan konsentrasi dalam beribadah pada remaja.

B. Metode Penelitian

Bagian ini mendeskripsikan prosedur metodologis yang digunakan dalam penelitian, meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis yang diterapkan. Seluruh tahapan dirancang secara sistematis untuk menjawab tiga rumusan masalah penelitian, yaitu mengetahui tingkat kecanduan game online, tingkat konsentrasi dalam beribadah, dan hubungan antara keduanya pada remaja siswa kelas XI SMA Unklab Airmadidi.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian berfokus pada data

berbentuk angka yang dapat diolah secara statistik (Syahrani, 2022). Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang diteliti secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018), sedangkan penelitian korelasional diterapkan untuk mengetahui sejauh mana terdapat hubungan antara dua variabel (Indah, 2017).

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMA Unklab Airmadidi. Sampel diambil dari siswa kelas XI yang berjumlah 113 siswa pada empat kelas paralel (XI A, B, C, dan D). Pengambilan sampel menggunakan teknik convenience sampling, yaitu teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang dipilih berdasarkan kemudahan akses dan ketersediaan responden (Golzar et al., 2022). Uji coba (pilot study) dilakukan pada 31 siswa kelas XI A, sementara real study melibatkan siswa kelas XI B, C, dan D. Karena lima siswa tidak hadir pada hari pengambilan data, jumlah responden final adalah 77 siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa kuesioner yang terdiri dari dua bagian. Pertama, variabel kecanduan

game online (X) diukur menggunakan Game Addiction Scale (GAS-21) yang diadaptasi dari Hosnaini (2022), terdiri dari 19 butir pernyataan yang mencakup tujuh komponen: salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, dan problems. Kedua, variabel konsentrasi dalam beribadah (Y) diadaptasi dari Siwu (2024) dengan 9 butir pernyataan berdasarkan teori spiritual coping Pargament (2001), mencakup empat indikator: penggunaan gadget dalam ibadah, fokus dalam kegiatan ibadah, merasakan kasih Tuhan, dan membangun hubungan dengan Tuhan. Skala yang digunakan adalah skala Likert lima poin (1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju).

Validitas, Reliabilitas, dan Analisis Data

Uji validitas menggunakan analisis Pearson correlation bivariate. Butir dinyatakan valid apabila $p < 0,05$ (Arosyadi & Suyantiningih, 2020). Pada variabel X terdapat 2 butir tidak valid (butir 17 dan 21), sedangkan pada variabel Y terdapat 1 butir tidak valid (butir 29), sehingga masing-masing butir tersebut dibuang. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's alpha, dengan hasil $\alpha = 0,88$ untuk variabel X dan $\alpha = 0,83$ untuk variabel

Y. Keduanya melebihi ambang batas 0,6 yang umumnya diterima (Anggraini et al., 2022), sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua, digunakan analisis rerata (mean) yang diinterpretasikan dengan kategori: sangat rendah (0,00–1,49), rendah (1,50–2,49), menengah (2,50–3,49), tinggi (3,50–4,49), dan sangat tinggi (4,50–5,00). Untuk menjawab rumusan masalah ketiga, digunakan uji Pearson correlation dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

C. Hasil dan Pembahasan

Bagian hasil dan pembahasan ini menyajikan temuan utama penelitian mengenai tingkat kecanduan game online dan tingkat konsentrasi dalam beribadah pada remaja, serta menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut. Penyajian diawali dengan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum kondisi responden, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan yang mengaitkan hasil penelitian dengan teori dan temuan penelitian terdahulu. Selain itu, bagian ini juga menginterpretasikan makna dari data yang diperoleh secara lebih mendalam, sehingga dapat

memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana kecanduan game online berhubungan dengan kualitas konsentrasi beribadah pada siswa SMA Unklab Airmadidi.

Tingkat Kecanduan Game Online

Analisis statistik deskriptif terhadap 77 responden menunjukkan bahwa nilai rerata (mean) kecanduan game online adalah 2,51 (SD = 0,772) dengan nilai minimum 1 dan maksimum 4. Berdasarkan kategori interpretasi, nilai tersebut berada pada kategori menengah. Secara distribusi frekuensi, sebanyak 48,05% responden berada di kategori menengah (skor 3), 35,06% di kategori rendah (skor 2), 10,39% di kategori sangat rendah (skor 1), dan 6,49% di kategori tinggi (skor 4). Hasil ini ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif
Kecanduan Game Online

Variabel	N	Min	Maks	Rerata	SD
Kecanduan Game Online	77	1	4	2,51	0,772

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online pada siswa SMA Unklab Airmadidi berada di tingkat menengah, yang berarti

sebagian siswa sudah memiliki kecenderungan bermain game online yang cukup terlihat, namun belum mencapai tahap kecanduan berat. Hasil ini sejalan dengan temuan Lisnawati (2021) yang menemukan bahwa 36,3% responden berada pada kategori kecanduan menengah. Berbeda dengan penelitian Hosnaini (2022) yang menemukan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori kecanduan berat (52,5%), perbedaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh karakteristik responden dan lingkungan sekolah yang berbeda.

Analisis per butir menunjukkan bahwa empat butir memiliki nilai rerata di atas 3, yaitu bermain game online untuk melupakan masalah (butir 7), menghilangkan stres (butir 8), merasa lebih baik setelah bermain (butir 9), dan menyadari banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain (butir 17). Temuan ini mengindikasikan bahwa komponen mood modification paling dominan di antara komponen lainnya. Hal ini sejalan dengan Griffiths (2005) yang menyatakan bahwa bermain game sering dijadikan sebagai sarana pelarian emosional sementara. Kaya et al. (2024) juga mengidentifikasi escapism (pelarian dari stres dan

masalah sehari-hari) sebagai salah satu faktor utama yang mendorong seseorang bermain game online secara berlebihan. Pada konteks remaja, kondisi stres akademis dan tekanan sosial membuat mereka rentan menggunakan game online sebagai mekanisme koping yang kurang adaptif.

Meskipun berada pada kategori menengah, kondisi ini tetap perlu mendapat perhatian. Berdasarkan penelitian Vyas (2021), keterlibatan berlebihan dalam game dapat menciptakan kondisi flow yang membenamkan pemain sepenuhnya dalam dunia virtual, sehingga menyebabkan ketidakpedulian terhadap aktivitas dunia nyata, termasuk beribadah. Selain itu, Tambunan (2024) mengingatkan bahwa kecanduan game online dapat membuat remaja lupa dengan jati diri dan tanggung jawab keagamaannya.

Tingkat Konsentrasi dalam Beribadah pada Remaja

Analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rerata konsentrasi dalam beribadah sebesar 3,91 (SD = 0,729) dengan nilai minimum 2 dan maksimum 5. Nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa

50,65% responden berada di kategori tinggi (skor 4), 20,78% di kategori sangat tinggi (skor 5), 27,27% di kategori menengah (skor 3), dan hanya 1,30% di kategori rendah (skor 2). Hasil ini disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Statistik Deskriptif
Konsentrasi dalam Beribadah**

Variabel	N	Min	Maks	Rerata	SD
Konsentrasi Beribadah	77	2	5	3,91	0,729

Hasil ini menunjukkan bahwa remaja siswa kelas XI SMA Unklab Airmadidi secara umum memiliki tingkat konsentrasi beribadah yang tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Siwu (2024) yang menemukan rerata konsentrasi beribadah sebesar 3,61 pada kategori tinggi. Analisis per butir menunjukkan bahwa lima butir memiliki rerata di atas 4, yaitu: fokus saat berdoa (butir 24), fokus saat memuji Tuhan (butir 25), mendengarkan firman Tuhan dengan penuh perhatian (butir 26), terdorong menerapkan ajaran firman Tuhan dalam kehidupan sehari-hari (butir 27), dan merasa hubungan dengan Tuhan semakin baik ketika mengikuti ibadah dengan penuh perhatian (butir 28). Butir 28 memiliki rerata tertinggi (4,40), mengindikasikan bahwa siswa

merasakan manfaat nyata dari keikutsertaan aktif dalam ibadah terhadap hubungan mereka dengan Tuhan.

Hasil ini dapat dijelaskan melalui teori spiritual coping Pargament (2001) yang menekankan bahwa keterlibatan aktif dan penuh dalam ibadah membantu seseorang lebih fokus dan dekat dalam hubungannya dengan Tuhan. Hutagalung dan Ferinia (2020) menambahkan bahwa kebiasaan berdoa, membaca Alkitab, dan menghadiri ibadah secara rutin berkontribusi positif terhadap pertumbuhan kerohanian. Tapingku (2020) juga menegaskan bahwa ibadah bukan sekadar kegiatan rutin, melainkan pengalaman rohani yang mendalam yang melibatkan hati seseorang, sehingga ketika dilaksanakan dengan sepenuh hati, ibadah mampu menghasilkan konsentrasi yang tinggi.

Akan tetapi, perlu dicermati bahwa meskipun rerata konsentrasi beribadah tergolong tinggi, terdapat butir-butir pada dimensi penggunaan gadget dalam ibadah yang menunjukkan nilai lebih rendah dibandingkan butir-butir pada dimensi fokus dan koneksi spiritual. Rerata butir 20–23 (penggunaan gadget dan

chat saat ibadah) berkisar antara 3,29–3,91, mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih menggunakan perangkat digital mereka selama ibadah berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan temuan Padang et al. (2024) yang menyebutkan penggunaan gadget selama ibadah sebagai salah satu faktor eksternal yang dapat mengalihkan perhatian dan mengurangi konsentrasi remaja dalam beribadah.

Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Konsentrasi dalam Beribadah

Hasil analisis bivariate Pearson correlation menunjukkan nilai koefisien korelasi $r = -0,338$ dengan nilai signifikansi $p = 0,003 < 0,05$, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3. Berdasarkan kriteria interpretasi kekuatan korelasi (Sari et al., 2023), nilai $r = -0,338$ termasuk dalam kategori rendah (0,20–0,399). Karena $p < 0,05$, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Tabel 3. Hasil Korelasi Variabel X dan Variabel Y

Variabel	Pearson's r	p- value	Kategori
Kecanduan Game Online – Konsentrasi Beribadah	-0,338	0,003**	Rendah (Negatif)

Temuan ini membuktikan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan game online dan konsentrasi dalam beribadah pada remaja, meskipun kekuatan hubungannya tergolong rendah. Arah hubungan yang negatif berarti semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah konsentrasi remaja dalam beribadah. Temuan ini konsisten dengan penelitian Pamukti et al. (2024) yang menyatakan bahwa kecanduan game online menyebabkan kesulitan berkonsentrasi dalam berbagai kegiatan sehari-hari, termasuk beribadah. Maharani (2024) juga menemukan bahwa kecanduan game online mengakibatkan kelalaian dalam pelaksanaan ibadah karena waktu untuk beribadah tergantikan dengan bermain game. Fauzan et al. (2021) menambahkan bahwa remaja yang kecanduan game online cenderung merasa cepat bosan dalam ibadah, sementara mereka merasa bersemangat saat bermain game.

Hubungan ini dapat dijelaskan dari perspektif neuropsikologis. Menurut Király et al. (2023), gaming disorder memengaruhi sistem reward

otak sehingga individu yang kecanduan game cenderung mengalihkan perhatian ke pikiran tentang game, bahkan ketika sedang melakukan kegiatan lain. Kondisi ini disebut *salience*, di mana pikiran tentang game mendominasi kesadaran seseorang (Griffiths, 2005). Dalam konteks ibadah, dominasi pikiran terhadap game akan mengganggu kemampuan individu untuk memusatkan perhatian pada kegiatan ibadah. Ahnur et al. (2025) memperkuat hal ini dengan menyatakan bahwa faktor internal seperti emosi yang tidak stabil dan kebiasaan digital yang berlebihan dapat mengganggu fokus remaja saat beribadah.

Meskipun demikian, kekuatan hubungan yang rendah ($r = -0,338$) mengindikasikan bahwa kecanduan game online bukanlah satu-satunya faktor yang memengaruhi konsentrasi beribadah remaja. Faktor internal lain seperti krisis identitas, konflik nilai, dan emosi yang tidak stabil (Ahnur et al., 2025), serta faktor eksternal seperti pengaruh keluarga, teman sebaya, kepemimpinan pemimpin ibadah, dan suasana ibadah yang monoton (Padang et al., 2024) juga berperan penting. Hal ini didukung

oleh Király et al. (2023) yang menyatakan bahwa dampak game online terhadap kehidupan sosial dan psikologis individu sangat bervariasi tergantung pada faktor individu, lingkungan, serta pola dan intensitas bermain.

Temuan menarik lainnya adalah bahwa meskipun siswa memiliki tingkat kecanduan game online pada kategori menengah, mereka masih mampu mempertahankan konsentrasi beribadah yang tinggi. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh karena kecanduan game online yang dialami siswa lebih banyak terjadi dalam aktivitas sehari-hari dan bukan secara langsung saat ibadah berlangsung. Santoso (2024) menyatakan bahwa konsentrasi beribadah yang tinggi dapat dipertahankan ketika individu memiliki kesadaran akan pentingnya ibadah sebagai kebutuhan rohani. Pong (2024) juga menemukan bahwa tingkat kesejahteraan spiritual yang tinggi berkorelasi negatif dengan kecanduan game, menunjukkan bahwa fondasi rohani yang kuat dapat menjadi pelindung terhadap dampak negatif penggunaan game online. Dengan demikian, memperkuat kehidupan rohani remaja dapat menjadi strategi efektif dalam

mengurangi dampak negatif kecanduan game online terhadap kualitas ibadah mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan menunjukkan bahwa kecanduan game online berpotensi merusak kualitas kehidupan kerohanian remaja, meskipun tidak secara dramatis. Wijaya et al. (2024) menemukan dampak negatif serupa dari kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar siswa, menunjukkan pola yang konsisten bahwa kecanduan game online berdampak luas pada kemampuan kognitif dan regulasi perhatian remaja. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif dari berbagai pihak—remaja itu sendiri, orang tua, institusi pendidikan, dan komunitas keagamaan—untuk mengelola penggunaan game online secara bijak sekaligus memperkuat keterlibatan remaja dalam kehidupan rohani.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal berikut. Pertama, tingkat kecanduan game online pada remaja siswa kelas XI SMA Unklab Airmadidi berada pada kategori menengah (rerata = 2.51),

yang menunjukkan bahwa penggunaan game online oleh remaja masih dalam batas yang belum terlalu tinggi, namun tetap perlu diperhatikan, terutama karena game digunakan sebagai sarana untuk mengatasi stres dan masalah sehari-hari. Kedua, tingkat konsentrasi dalam beribadah berada pada kategori tinggi (rerata = 3.91), yang menggambarkan bahwa remaja secara umum mampu fokus saat berdoa, memuji Tuhan, mendengarkan firman, serta terdorong untuk menerapkan nilai-nilai rohani dalam kehidupan. Ketiga, terdapat hubungan yang signifikan dengan kekuatan rendah dan bersifat negatif antara kecanduan game online dan konsentrasi dalam beribadah ($r = -0.338$, $p = 0.003$). Artinya, semakin tinggi kecanduan game online, maka konsentrasi beribadah remaja cenderung menurun, meskipun kekuatan hubungannya tergolong rendah.

REKOMENDASI

Bagi remaja, disarankan untuk menjaga konsentrasi dalam ibadah dengan tidak menggunakan handphone atau bermain game saat ibadah berlangsung, serta mengatur waktu bermain game secara bijak

menggunakan fitur screen time atau app timer, dan menjadikan ibadah sebagai sumber ketenangan yang menggantikan pelarian dari stres. Bagi institusi pendidikan, SMA Unklab Airmadidi diharapkan memperkuat program bimbingan dan konseling serta mengintegrasikan pembinaan rohani melalui program ibadah yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Bagi orang tua, diharapkan aktif mengawasi penggunaan gadget dan game online di rumah serta menjadi teladan rohani dengan membiasakan ibadah bersama. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel seperti kontrol diri, lingkungan keluarga, dan pengaruh teman sebaya, serta melibatkan sampel yang lebih beragam dari berbagai sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Klabat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dosen pembimbing Bapak Robert R. Siby, M.Div., ketua prodi Dr. Deisye Supit, M.Pd., seluruh guru dan siswa SMA Unklab Airmadidi, serta Adventist Aviation

Indonesia (AAI) atas dukungan beasiswa selama masa perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnur, T. P., Pratiwi, D. F., & Hariry, S. (2025). Faktor internal dan eksternal sebagai pemicu gangguan dalam perkembangan jiwa keagamaan remaja. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(03), 1663–1671. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/910>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Arosyadi, M. I., & Suyantiningsih, S. (2020). Korelasi antara persepsi pengelolaan dan layanan pustaka dengan motivasi belajar di digital library UNY. *Epistema*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.21831/ep.v1i1.32489>
- Cheah, I., Shimul, A. S., & Phau, I. (2022). Motivations of playing digital games: a review and

- research agenda. *Psychology & Marketing*, 39(5), 937–950.
<https://doi.org/10.1002/mar.21631>
- Djala, F. L. (2025). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri Poso. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, 4(2), 70–78.
<https://doi.org/10.70570/jikmc.v4i2.1625>
- Fajar, J., & Mamnuah. (2020). Hubungan tingkat kecanduan game online dengan tingkat perilaku ibadah shalat pada remaja di SMK Muhammadiyah 2 Sleman. Universitas Aisyiyah Yogyakarta.
<https://digilib.unisayogya.ac.id/5031>
- Fauzan, N. M., Ma'arif, B. S., & Arif, M. F. (2021). Pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat. *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(2), 85–91.
<https://doi.org/10.29313/jrkpi.v1i2.379>
- Firmansyah, A., & Gumiandari, S. (2024). Dampak kecanduan game online terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(1), 37–54.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.285>
- Gabriella, M., Asmahasanah, S., & Kamalludin, K. (2022). Pengaruh penggunaan game online terhadap aktivitas ibadah shalat siswa. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 233.
<https://doi.org/10.32832/jpg.v3i3.7339>
- Golzar, J., Noor, S., & Tajik, O. (2022). Convenience sampling. *International Journal of Education & Language Studies*, 1(2), 72–77.
https://www.ijels.net/article_162981.html
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hosnaini, F. (2022). Hubungan kecanduan bermain game online dengan kontrol diri pada remaja. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. <https://digilib.uin-suka.ac.id/50310>

- Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2020). Menjelajahi spiritualitas milenial: apakah membaca alkitab, berdoa, dan menghormati acara di gereja menurun? *Jurnal Teruna Bhakti*, 2(2), 97–111. <https://ejournal.stakterunabhakti.ac.id/index.php/teruna/article/view/50>
- Indah, N. R. (2017). Desain penelitian korelasional kebahasaan. *Semester*, 5(1), 1–7. https://repository.uin-malang.ac.id/2126/7/2126.pdf?utm_source
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2024). Online gaming addiction and basic psychological needs among adolescents: the mediating roles of meaning in life and responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22(4), 2413–2437. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>
- Király, O., Koncz, P., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: a summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122, 152376. <https://doi.org/10.1016/j.comppsych.2022.152376>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lisnawati. (2021). Gambaran kecanduan game online pada siswa. Universitas Islam Riau. <https://repository.uir.ac.id/13803/1/168110044.pdf>
- Maharani, C. N. (2024). The impact of online games on student's religiosity. *Indonesian Journal of Islamic Education and Local Culture*, 2(2). <https://doi.org/10.22437/ijielc.v2i2.34634>
- Nugrahani, E. R., Yusuf, A., Andayani, S. R. D., Zulka, A. N. A. N., Kholidah, N., & Lestari, D. I. (2020). Factors associated with emotion regulation among adolescent online game users in Indonesia. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 3(1), 80–86. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v3i1.185>

- Padang, D., Siburian, B., Sihombing, H., Sihombing, W. F., & Limbong, N. (2024). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minimnya kehadiran pemuda remaja dalam mengikuti ibadah penelaahan Alkitab. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*, 2(4), 266–279. <https://doi.org/10.61132/tritunggal.v2i4.721>
- Pamukti, A., Nuqul, F. L., Alfain, S. N. I., & Hannani, R. (2024). The impact of online game addiction on student's attention. *Sahafa Journal of Islamic Communication*, 6(2), 35–44. <https://doi.org/10.21111/sjic.v6i2.10558>
- Pargament, K. I. (2001). *The psychology of religion and coping: Theory, research, practice*. Guilford Press.
- Pong, H.-K. (2024). The relationship between spiritual well-being and game addiction of youths: a cross-sectional study. *Journal of Beliefs & Values*, 45(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/13617672.2022.2152262>
- Santoso, K. T. (2024). Membangun relasi dengan Ilahi: proses pencarian dan penemuan kehadiran Tuhan. *Jurnal Magistra*, 2(2), 45–60.
- Sari, F. (2024). Dampak kebiasaan game online remaja desa Buttu Sawe terhadap aktivitas ibadah pada Masjid Nurul Jannah Maung Kabupaten Pinrang. IAIN Parepare.
- Sari, F. M., Hadiati, R. N., & Sihotang, W. P. (2023). Analisis korelasi Pearson jumlah penduduk dengan jumlah kendaraan bermotor di Provinsi Jambi. *Multi Proximity: Jurnal Statistika Universitas Jambi*, 2(1), 39–44. <https://doi.org/10.22437/multiproximity.v2i1.25568>
- Sivalingam, D., & Subbaiyan, M. (2018). The modern technology are using education for adolescents. *Journal of Applied and Advanced Research*, S1–S3. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.155>
- Siwu, F. E. (2024). Hubungan antara penggunaan gadget dengan fokus beribadah remaja. Universitas Klabat.

- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *Jurnal Al-Mustafa*, 2(3), 43–56.
- Tambunan, D. M. (2024). Pengaruh penggunaan game online terhadap perkembangan rohani remaja Kristen. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Didaxte*, 1(2), 109–120. <https://www.journal.sttrem.ac.id/index.php/jpd/article/view/110/83>
- Tapingku, J. (2020). Ibadah yang disukai Tuhan dalam agama Kristen menurut teks Amos 5:21-24. *Religi: Jurnal Studi Agama-Agama*, 16(2), 132. <https://doi.org/10.14421/rejusta.2020.1602-01>
- Vyas, M. (2021). Experience of flow in games and using it to improve well-being: a critical review. *Indian Journal of Health & Wellbeing*, 12(1).
- Wijaya, F. K., Yulianti, & Sutja, A. (2024). Pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP). *GCouns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(3), 1387–1394. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.5902>
- World Health Organization. (2024). Clinical descriptions and diagnostic requirements for ICD-11 mental, behavioural and neurodevelopmental disorders. WHO.
- Yousaf, O., Love, S., & Ramsay, J. E. (2024). The relationship between mindfulness and religious faith: validation of the mindfulness during worship scale (MWS). *Mental Health, Religion & Culture*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/13674676.2024.2374353>
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom: Jurnal Media dan Komunikasi*, 1(2), 83–90.