

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini menemukan bahwa *game digital* berpotensi signifikan dalam berkontribusi pada pembentukan amoralitas remaja di GTM Jemaat Nipa-Nipa Makassar. Analisis menggunakan teori etika moral K. Bertens menunjukkan bahwa dampak ini termanifestasi melalui beberapa mekanisme. Pertama, terjadi pengikisan otonomi moral remaja, di mana mereka cenderung mengadopsi norma amoral yang lazim dalam lingkungan *game* (misalnya, berbohong untuk keuntungan atau menggunakan cara curang) demi kepuasan pribadi atau penerimaan sosial, alih-alih berpegang teguh pada nilai-nilai moral yang seharusnya telah diinternalisasi. Kedua, terdapat indikasi penumpukan hati nurani yang terlihat dari desensitisasi remaja terhadap perilaku negatif seperti penggunaan bahasa kasar dan agresivitas tanpa rasa bersalah yang jelas, mencerminkan kurangnya kepekaan moral akibat paparan konten *game digital* yang menormalisasi perilaku tersebut. Ketiga, terjadi pengikisan tanggung jawab moral dan pengabaian nilai-nilai moral fundamental seperti kejujuran, disiplin, dan kepatuhan. Keterlibatan berlebihan dalam *game* membuat remaja mengabaikan kewajiban dasar mereka dalam kehidupan sehari-hari dan cenderung membenarkan ketidakjujuran demi keuntungan dalam *game*, yang merupakan karakteristik esensial dari sikap

amoral. Meskipun demikian, penelitian juga menyimpulkan bahwa peran orang tua dan gereja di GTM Jemaat Nipa-Nipa Makassar terbukti krusial sebagai benteng pertahanan dalam upaya mencegah pembentukan amoralitas remaja akibat *game digital*. Intervensi mereka, melalui pengawasan, pendampingan, dialog kritis tentang konten *game*, serta penanaman nilai-nilai moral Kristen melalui program gereja seperti Sekolah Minggu dan perkunjungan jemaat, secara efektif berupaya menajamkan kembali hati nurani, menguatkan otonomi moral, dan menanamkan kembali tanggung jawab moral remaja. Meskipun tantangan konsistensi dan kebutuhan akan program yang lebih spesifik masih ada, upaya kolektif dari lingkungan keluarga dan gereja ini menjadi fondasi penting dalam menahan dampak negatif *game digital* dan mengembalikan fokus remaja pada nilai-nilai moral fundamental Kristiani.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Remaja:**

- a. Meningkatkan kesadaran diri akan dampak *game digital* terhadap moralitas pribadi, terutama terkait penggunaan bahasa, emosi, dan kejujuran. Remaja perlu mengembangkan otonomi moral untuk memilah konten *game* dan menolak praktik amoral yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Kristen.

- b. Melatih pengendalian diri dalam durasi bermain *game* dan memprioritaskan kewajiban (belajar, ibadah, tugas rumah) sebagai bentuk tanggung jawab moral.
- c. Mengembangkan kepekaan hati nurani dengan merefleksikan kembali ajaran Alkitab dan nilai-nilai yang ditanamkan orang tua dan gereja, serta secara aktif mencari lingkungan pergaulan yang positif.

2. Bagi Orang Tua:

- a. Meningkatkan komunikasi dan dialog terbuka dengan remaja tentang konten *game* yang mereka mainkan, bukan hanya membatasi, tetapi juga menjelaskan dampak moralnya dari perspektif Kristen.
- b. Menjadi teladan dalam pengendalian diri dan penggunaan teknologi yang bijak.
- c. Menerapkan pengawasan yang konsisten dan tegas terhadap durasi dan jenis *game*, serta konsekuensi yang jelas jika tanggung jawab diabaikan.
- d. Aktif berpartisipasi dalam program pembinaan remaja di gereja dan berkolaborasi dengan pembina remaja untuk memperkuat pendidikan moral di rumah dan gereja.

3. Bagi Gereja (GTM Jemaat Nipa-Nipa Makassar):

- a. Mengembangkan program pembinaan remaja yang lebih spesifik dan terstruktur mengenai etika penggunaan *game digital* dari perspektif iman Kristen. Program ini dapat melibatkan ahli psikologi atau praktisi yang memahami dunia *game digital* remaja.
  - b. Mengintegrasikan materi tentang *game digital* dan dampaknya terhadap moralitas (terutama terkait otonomi moral, hati nurani, tanggung jawab moral, dan nilai-nilai fundamental) dalam kurikulum Sekolah Minggu atau Persekutuan Remaja secara rutin.
  - c. Menyediakan forum atau kelompok dukungan bagi orang tua untuk berbagi pengalaman dan strategi dalam menghadapi tantangan *game digital* pada remaja.
  - d. Mengoptimalkan peran pendeta dan majelis gereja dalam perkunjungan jemaat, tidak hanya untuk memantau, tetapi juga memberikan edukasi dan konseling proaktif kepada remaja dan keluarga mengenai penggunaan *game digital* yang bertanggung jawab.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya:
- a. Melakukan penelitian lanjutan dengan metode kuantitatif untuk mengukur secara lebih luas tingkat amoralitas yang

terbentuk dan korelasinya dengan berbagai variabel *game* digital (jenis *game*, durasi, interaksi sosial dalam *game*).

- b. Meneliti efektivitas program intervensi spesifik yang dirancang oleh gereja atau lembaga lain dalam mencegah amoralitas remaja akibat *game digital*.
- c. Mengkaji perspektif remaja tentang bagaimana mereka sendiri dapat mengembangkan ketahanan moral di tengah pengaruh *game digital*.