

test similarity

by Turnitin .

Submission date: 08-Dec-2021 07:02AM (UTC-0500)

Submission ID: 1724332979

File name: test_similarity.docx (560.32K)

Word count: 3179

Character count: 20967

KEBUTUHAN PENDAMPINGAN PASTORAL UNTUK MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE REMAJA DI JEMAAT GMAHK PIONEER TOMPASO

Micle Edwin Tumundo, Rudolf Sagala, Stimson Hutagalung

Program Pascasarjana Magister Filsafat Universitas Advent Indonesia
Tumundomicle73@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to know the importance of pastoral assistance for those who are addicted to online gaming. The method used is a survey method with questionnaires that are shared with respondents. Data collection techniques use questionnaires with non-probability sampling. The number of questionnaires collected was 66 out of the active Congregation population of 130 people. The object of the study was the Seventh Day Adventist Church Congregation Pioneer Tompaso Jl. Pemuda Kamanga Village 2 Tompaso District Minahasa District of North Sulawesi Province. The data in the analysis corresponds to 5 respondent preferences for questionnaire answers ranging from strongly agreeing to strongly disagreeing. The results showed 75.8% agreed and strongly agreed that online gaming had a bad impact on their future and 71.4% wanted to escape the addiction of online games. The results also showed that 62.1% needed pastoral assistance and believed in the guidance and advice of pastors.*

Keywords: *Pastoral Assistance, Addiction, online gaming.*

23

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pentingnya pendampingan pastoral bagi mereka yang kecanduan *game online*. Metode yang di gunakan adalah metode *survey* dengan kuisisioner yang di bagikan kepada responden. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner dengan *non probability sampling*. Jumlah kuisisioner yang terkumpul adalah 66 dari populasi Jemaat yang aktif 130 orang. Objek penelitian adalah Jemaat Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Pioneer Tompaso Jl. Pemuda Desa Kamanga 2 Kecamatan Tompaso Kabupaten Minahasa Provinsi Sulawesi Utara. Data di analisa sesuai dengan 5 preferensi responden atas jawaban kuisisioner mulai dari sangat setuju sampai pada sangat tidak setuju. Hasil menunjukkan 75.8% setuju dan sangat setuju bahwa *game online* berdampak buruk pada masa depan mereka dan 71.4% berkeinginan untuk terlepas dari kecanduan *game online*. Hasil juga menunjukkan bahwa 62.1% responden membutuhkan pendampingan pastoral dan percaya kepada bimbingan dan nasehat pendeta.

Kata Kunci: Pendampingan Pastoral, Kecanduan, *game online*.

Pendahuluan

Kompleksitas permasalahan dalam Berbagai segi, senantiasa hadir pada kehidupan manusia. Setiap manusia mempunyai masalah yang berbeda-beda, masing masing membutuhkan jalan keluar, baik secara mandiri , maupun melalu bantuan dari pihak lain. Pendampingan pastoral merupakan sebuah solusi yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut (Nugroho, 2017).

Pendampingan adalah sebuah aktifitas memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan. Orang yang mendampingi disebut dengan pendamping. Pihak yang mendampingi dan yang di dampingi terjadi hubungan timbal balik yang setara atau sejajar. Dengan demikian menurut Beek, istilah pendampingan berarti kegiatan menjadi mitra dalam: tolong-menolong, membagi, menghabiskan waktu bersama dengan tujuan saling menumbuhkan (Hutagalung, 2021). Pelayanan pastoral Kristen dapat berupa: mendengarkan, mendorong, mengunjungi, keramahan, memberi advokasi, pendampingan, berteman, merayakan, membantu, berdoa, menghibur, memampukan (British & Society, 2000). Lebih lanjut Hutagalung mengatakan *Pastoral* berasal dari kata "*pastor*" yang memiliki arti gembala. Tanggung jawab seorang gembala Secara tradisional adalah memelihara dan merawat umat gembalaannya. Menurut Kamus Merriam-Webster, arti *pastoral* adalah "*of or relating to spiritual care or guidance especially of a congregation*"

Dalam pendampingan kepada Pemuda remaja Kristen, gereja menghadapi tantangan yang serius seiring dengan kemajuan teknologi digital. Permainan yang sebelumnya berhubungan dengan gerakan fisik, perlahan tapi pasti berpindah ke permainan digital yang menggunakan perangkat Komputer, Smart handphone baik off line maupun online. Menurut Eryzal Novrialdy Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersentuhan dengan kecanggihan-kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan remaja saat ini, yang juga disebut generasi *post-millennials*. Lebih lanjut Eryzal Novrialdy mengatakan salah satu cirinya adalah mereka bertumbuh pada

erah teknologi yang dapat diakses dengan begitu mudahnya, sehingga mereka sangat memahami perkembangan teknologi terkini (Novrialdy, 2019).

17 game online adalah permainan komputer yang dimainkan oleh lebih 21 dari satu pemain yang memanfaatkan media jaringan komputer (LAN atau 9 Internet). Perusahaan penyedia jasa online atau dikenal juga dengan warnet (warung internet), warnet tidak hanya dijumpai di perkotaan saja tetapi sudah banyak tersedia di desa-desa saat ini (Ali & Dwikumaningsih, 2019). game online juga dapat dimainkan di *Smartphone* melalui jaringan nirkabel.

5 Kecanduan adalah sebuah perilaku yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik secara fisik fisiologis maupun psikologis. Menurut sejarah, kecanduan telah didefinisikan hanya untuk suatu hal yang berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau, obat-obatan) yang masuk melewati 20 darah kemudian ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia di otak. Arti kecanduan sendiri berkembang, sehingga istilah tersebut tidak sepenuhnya berbicara tentang obat-obatan tetapi juga pada aktifitas apapun yang dilakukan terus menerus dapat membuat kecanduan bagi seseorang secara fisik maupun psikologi (Psychologymania, 2008).

Game online dimanfaatkan sebagai hiburan, yang memiliki dampak berkurangnya stress dan kepenatan. Namun fakta mengatakan, aktifitas *game online* semakin dilakukan dengan berlebihan bahkan menjadi tempat pelarian dari kenyataan hidup, selanjutnya dilakukan secara terus menerus menghasikkan kecanduan. Dampak Kecanduan pada remaja meliputi beberapa aspek seperti Keuangan, akademik, kesehatan, psikologis dan sosial. (Novrialdy, 2019).

begitu banyak penelitian menjelaskan bahwa video game dapat menjadi salah satu penyebab kecanduan. Sebuah survei dari Lu dan Wang pada tahun 2008, 60% *Video gamer* menyatakan bahwa mereka terlibat dalam aktifitas *game online* setiap hari dan selanjutnya 33% menyatakan bahwa mereka menggunakan waktu lebih dari 3 jam setiap sesi. (Hermawan, 2019).

Pertemanan mempengaruhi kecanduan game online karena selain adanya fasilitas *chat room* pada beberapa *plat form online gaming* yang memungkinkan sesama pengguna berbincang bincang sambil bermain. Bahkan para *gamer* kemudian dapat membuat satu komunitas sesama *gamer* lewat *Whatsapp group* dimana mereka dapat berkomunikasi setiap saat sehingga memotivasi mereka untuk terus bermain.

Peneliti memilih Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh Jemaat Pioneer Tompaso Jl Pemuda Desa Kamanga 2 Tompaso Sebagai tempat Objek penelitian. Di Jemaat tersebut memiliki jumlah anggota jemaat milenial di atas 50 % sehingga ada potensi penggunaan *game online* sebagai salah satu pilihan rekreasi. Penelitian ini akan memberikan perkiraan mengenai salah satu solusi dalam menghadapi kecanduan *game online*, dengan mengadakan pendampingan pastoral.

Dari beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan pendampingan pastoral dan konseling pastoral, membahas tentang dampak dan saran penanganan. Sebagai contoh penelitian sebelumnya tentang ² Pendampingan Pastoral Terhadap Perilaku Anak Sekolah Minggu Akibat Ketergantungan Penggunaan Gadget dengan ² tujuan penelitian Tujuan

penelitian adalah Mengkaji perilaku anak sekolah minggu akibat ketergantungan penggunaan gadget. (Agata, 2017).

Selanjutnya penelitian yang membahas tentang, Konseling Pastoral Krisis dengan tujuan penelitian; adanya kesadaran orang tua dan gereja akan kecanduan gadget merupakan isu penting yang perlu segera mendapatkan penanganan (Kurniawan, 2020). Berbeda dengan kedua penelitian sebelumnya penelitian ini bertujuan, untuk menemukan apakah signifikan atau tidak kebutuhan pendampingan pastoral pada remaja yang kecanduan game online. Penelitian ini akan memberikan perkiraan mengenai salah satu solusi dalam menghadapi kecanduan game online adalah mengadakan pendampingan pastoral kepada pemain *game online*.

Definisi pemuda menurut kamus besar bahasa indonesia **pemuda**/pe·mu·da/ orang muda laki-laki; remaja; teruna (Setiawan, 2021). Pemuda adalah seorang laki-laki atau perempuan yang akan mencapai tahap usia dewasa, baik secara fisik maupun mental.

Pemuda sebagai agen perubahan, juga adalah sebagai agen kontrol sosial menjadi sebuah amunisi dari maju mundurnya sebuah bangsa yang senantiasa siap untuk selalu mengambil peran dan menuntut sumbangsuhnya demi kemajuan kehidupan berbangsa dan bernegara (Januarharyono, 2019). Dapat dibayangkan apa yang akan terjadi bila pemuda yang adalah aset bangsa, pada saat yang sama pemuda Kristen adalah juga aset gereja, terjebak dalam kecanduan aktifitas yang tidak bermanfaat bagi masa depan mereka.

Metode

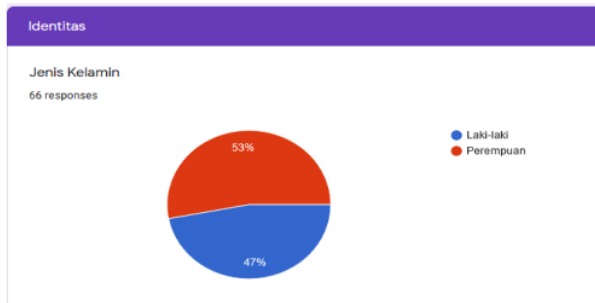
Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Survey*. Untuk mengumpulkan informasi berbentuk opini dari sejumlah besar orang terhadap topik atau isu-isu tertentu. Sampel penelitian diambil dengan teknik *sampling kuota*, yaitu menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Siswanto et al., 2021).

Survei memiliki tujuan utama yaitu untuk mengetahui gambaran umum cirikhias dari sebuah populasi (Untari, 2018), dijelaskan pula mengenai populasi dan sampel penelitian. Pada pembicaraan populasi ditunjukkan wilayah mana dijadikan penelitian dan bagaimana representasi sampel penelitian, bagaimana pertimbangan-pertimbangan pengambilan sampel tersebut dan teknik sampling apa yang digunakan (Nofianti & Qomariah, 2017).

Peneliti mengadakan survey melalui kuisinor dengan target responden 50 % yaitu 66 anggota jemaat dari Jumlah anggota sidang yang aktif di GMAHK Jemaat Pioneer Tompasso Jl. Pemuda Desa Kamanga 2 Tompasso yang adalah 130 anggota. Dari kuisinor yang sudah disebar ke semua anggota, peneliti menetapkan kuota penerimaan jawaban akan di tutup jika 65 responden atau 50 % dari jumlah populasi telah masuk.

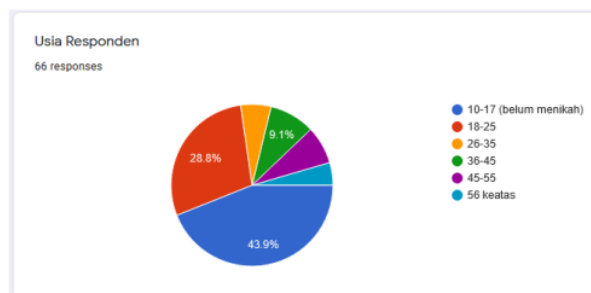
Profil Responden

Dari hasil penerimaan kuisinor melalui link google form, ternyata yang memberikan jawaban ada 66 responden dari 65 yang dibutuhkan, lebih 1 responden. Karena selisinya tidak signifikan maka tetap diterima.



Gambar 1. Jenis Kelamin

Dari hasil responden menunjukkan, 53% yang mengisi angket adalah perempuan dan sisanya 47% adalah laki laki.



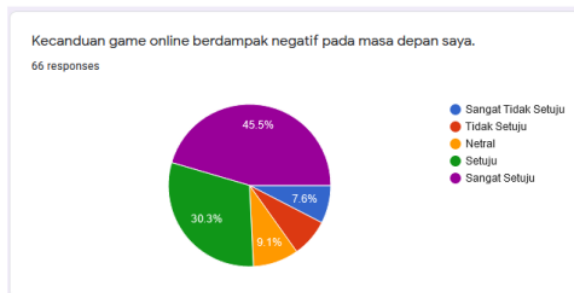
Gambar 2. Usia Responden

Data menunjukkan dari 6 klasifikasi umur yang ditentukan, yang mengisi angket tertinggi usia 10-17 tahun 43,9 %, kedua usiah 18-25 tahun 28,8% dan di urutan ke tiga adalah kelompok usia 36-45 tahun 9,15%. sisahnya tidak signifikan. Artinya yang mengisi angket terbanyak adalah remaja dan

pemudah 10-25 tahun 77,7% dan selanjutnya kelompok usia yang diperkirakan sebagai orang tua muda dengan usia 36-45. tahun 9.1 %.

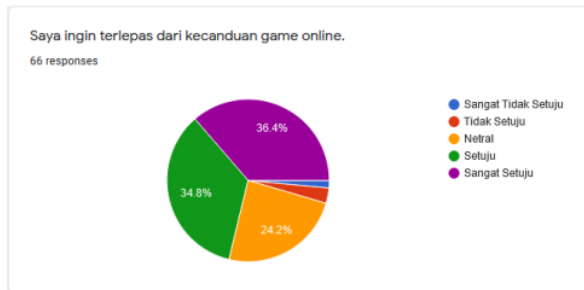
Pendapat Responden Tentang Pendampingan Pastoral Dan Kecanduan *game online*

Peneliti membuat 4 pernyataan yang diajukan kepada responden untuk menguji pandangan mereka tentang kecanduan *game online* dan pentingnya pendampingan pastoral dalam mengatasinya: 1) Kecanduan *online game* berdampak negatif pada masa depan saya. 2) Saya ingin terlepas dari kecanduan *online game*. 3) Saya membutuhkan pendampingan untuk mengatasi kecanduan *online game*. 4) Saya percaya pada nasehat dan bimbingan pendeta.



Gambar 3.

Pada pernyataan pertama ini, 75,8 % menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa kecanduan *game online* berdampak negatif pada masa depan. Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan, bahwa pemuda disetiap kebaktian gereja lebih konsentrasi ke *gadget* daripada pembahasan Firman Tuhan atau khotba bahkan ada yang sibuk bermain *game online*.



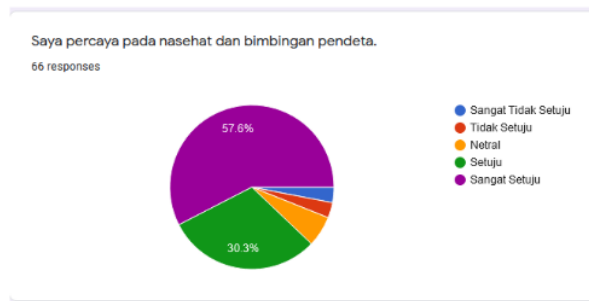
Gambar 4.

Pernyataan ke dua menunjukkan bahwa, jika kecanduan *game online*, 71,4 % dari responden setuju dan sangat setuju ingin terlepas dari kecanduan tersebut. Hasil ini memperlihatkan besarnya presentasi responden yang kecanduan *game online* yang ingin terlepas dari aktifitas tersebut.



Gambar 5.

Pada diatas 62,1 % dari reposponden setuju dan sangat setuju membutuhkan pendampingan dalam mengatasi kecanduan *game online*. Hasil ini menunjukan bahwa untuk mengatasi masalah ini, peran pendampingan sangat dibutuhkan.



Gambar 6.

Dari jawaban responden dari pernyataan ke empat, 87,9 % setuju dan sangat setuju "percaya pada nasehat dan bimbingan pendeta". Hasil ini menunjukan peran penting pendamping pastoral dalam hal ini pendeta.

PEMBAHASAN

Dampak Negatif *Game Online*

Berdasarkan Komisi Penyiaran Indonesia tahun 2017, saat ini, banyak tayangan media, khususnya *game online* yang kurang mendidik dan berdampak negatif bagi anak. Beraneka ragam jenis permainan hadir di media-media tersebut yang sarat dengan kekerasan dan sadism (Sumarsih & Nugroho, 2020). Sebagian besar dari para responden berpedapat yang sama.

Ada satu kota yang disebut Kota setia yang di tulis dalam Kitab Zakaria, kota itu adalah Yerusalem dimana dalam Zakharia 8:5 (TB) "Dan

jalan-jalan kota itu akan penuh dengan anak laki-laki dan anak perempuan yang bermain-main di situ.” Konsep bermain dalam Alkitab adalah bermain di *out door* atau di luar ruangan. Senada dengan itu E. G. White mengatakan “Ajarkan Pelajaran-pelajaran yang Pertama di Alam Terbuka. Para ibu, biarkanlah anak-anak kecil bermain di alam terbuka; biarlah mereka mendengarkan nyanyian-nyanyian burung dan mempelajari kasih Allah sebagaimana yang dinyatakan dalam hasil kerja-Nya yang indah itu” (White, 2015).

Memaksimalkan Niat Berhenti Dari Aktifitas *Game Online*

Memiliki niat yang besar untuk berubah, dan mulai menata kembali berbagai aktifitas harian yang terganggu akibat kecanduan *game* adalah salah satu solusi. Berdasarkan theory of planned behavior, terdapat salah satu variabel yang dapat mendukung niat seseorang untuk berperilaku, yakni *perceived behavioral control*. *Perceived behavioral control* adalah persepsi mengenai kemudahan atau kesulitan dalam melakukan perilaku dan diasumsikan merefleksikan pengalaman di masa lalu dan antisipasi mengenai halangan (Kevaladandra & Nurmala, 2019). Ketika kita menganggap mudah mengontrol kebiasaan buruk yang sedang dilakukan maka akan memperkuat niat untuk berubah.

Sebagian besar dari responden pada penelitian ini berkeinginan atau memiliki niat untuk berhenti dari aktifitas *online gaming*. Ini adalah suatu hal yang positif dalam penanganan masalah tersebut. Salah satu frase dari doa yang Yesus ajarkan adalah “ Lepaskanlah kami dari pada yang jahat” (Matius 6:13) menjelaskan bahwa adanya kebutuhan manusia untuk terlepas dari

sesuatu yang tidak baik. Hal ini juga dapat memotivasi gereja melalui pendeta, para penatua dan majelis jemaat mencari solusi.

Tuhan Yesus tidak tinggal di surga saja tetapi merendahkan diriNya sendiri, berinkarnasi menjadi manusia. (Fil 2: 5-8) Yesus dapat mengadvokasi manusia, setelah mengalami semua yang dihadapi umat manusia setiap hari. Pendeta, penatua dan gereja, harus Memiliki sikap yang sama dengan Kristus (Haines, 2011). Gereja harus menawarkan pengharapan melalui misi ini sebagai bagian dari penginjilan, supaya banyak orang yang boleh diselamatkan (Tendean et al., 2021)

Pendampingan Pastoral Sebagai Solusi

³ Pendampingan Pastoral (*Pastoral Care*) ini berlaku umum dan disediakan untuk semua anggota komunitas beriman. Tujuan dari pendampingan ini adalah untuk mengaktualisasikan kasih Allah dalam kehidupan komunitas beriman. Bentuk pendampingan pastoral dalam kehidupan komunitas beriman bisa berwujud (Hendri Wijayatsih, 2011).

²⁷ Ibrani 10:25 (TB) “ Janganlah kita menjauhkan diri dari pertemuan-pertemuan ibadah kita, seperti dibiasakan oleh beberapa orang, tetapi marilah kita saling menasihati, dan semakin giat melakukannya menjelang hari Tuhan yang mendekat.” Saling menasehati adalah sebuah dasar Alkitab dalam melakukan pendampingan pastoral.

Fibry Jati Nugroho mengatakan Jemaat bukanlah sebagai objek saja, lebih dari pada itu jemaat juga dapat menjadi subjek dari pendampingan pastoral. Artinya pendampingan pastoral dilakukan oleh semua pihak dalam jemaat. Lebih lanjut beliau mengaskan Pelayanan pendampingan pastoral

juga adalah terkait dengan terpeliharanya kerohanian anggota jemaat. Pemeliharaan kerohanian ini terlihat pada dipeliharanya hubungan sesama anggota sidang, yang membuahkan hasil sifat tolong menolong dalam kehidupan bermasyarakat (Nugroho, 2017).

Dengan mengunjungi anggota jemaat pendamping pastoral dapat membangun hubungan saling membutuhkan, saling menopang, saling memberi menasehati bahkan saling mendoakan. Penggembalaan dalam pemeliharaan berperan penting terkait dengan pemeliharaan manusia, Pemeliharaan merupakan sebuah dorongan dari hati setiap manusia yang muncul dalam melakukan segala kegiatan melalui pelayanan penggembalaan yang seutuhnya. Abineno menjelaskan bahwa pemeliharaan penggembalaan adalah kebutuhan manusia. Dimana manusia yang menerima atau memelihara pengalaman rohani dalam percakapan, kehidupan dan kebutuhan rohani sehari-hari (Hutagalung et al., 2021)

Beberapa manfaat Pendampingan pastoral adalah: ² meringankan beban penderitaan sesama, menempatkan manusia dalam relasi dengan Allah dan sesama dalam pengertian menumbuhkan dan membentuk manusia pada keutuhan dalam kehidupan spiritualnya. (Agata, 2017) Pendampingan pastoral bisa berupa bimbingan konseling kepada anggota jemaat. Salah satu faktor penting dalam proses konseling adalah *trust* atau kepercayaan dari yang mau dibimbing (konseli). Pendampingan pastoral melibatkan pembentukan hubungan khusus yang ditandai dengan keterbukaan dan kepercayaan (Redding, 2012). ¹³ Konseling harus merebut ¹³ kepercayaan publik (*public trust*), kepercayaan publik akan melanggengkan

profesi konseling, karena dalam public trust terkandung keyakinan publik akan kompetensi konselor (Suryono, 2016).

Pada gambar 6 atau pernyataan ke 4 menunjukkan bahwa 87,9% responden setuju dan sangat setuju, "percaya pada nasehat dan bimbingan pendeta". hal ini sangat menunjang keberhasilan bimbingan konseling pada pelayanan pendampingan pastoral. Ini merupakan kekuatan bagi para pendamping pastoral: pendeta, penatua, guru jemaat dan anggota majelis jemaat.

Hasil penelitian ini membuktikan akan adanya kebutuhan pendampingan bagi mereka yang kecanduan *game online*. Hal itu terlihat pada angka 62,1 % responden setuju dan sangat setuju, membutuhkan pendampingan pastoral. Di lain pihak, sudah menjadi tanggung jawab gereja dalam hal ini para pendeta, penatua, guru injil bahkan anggota majelis jemaat untuk hadir di setiap bagian kehidupan anggota-anggota jemaat dalam membimbing dan menggembalakan mereka, tidak terkecuali bagi mereka yang kecanduan *game online*.

KESIMPULAN

Pendampingan pastoral adalah satu pelayanan yang sangat penting dalam pemeliharaan kerohanian anggota gereja. Tugas ini merupakan bagian dari amanat agung dari Yesus Kristus dalam Matius 28:20 "dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah Kuperintahkan kepadamu..." Perintah ajarkanlah dapat juga dimaknai sebagai sebuah pembimbingan. Perintah Yesus yang lain juga mengatakan dalam Yohanes 21:15 "... Kata Yesus kepadanya: Gembalakanlah domba domba-Ku." Perintah ini ditujukan

kepada Petrus, tapi perintah ini secara tidak langsung ditujukan juga kepada Gereja.

Fenomena kecanduan *game* secara umum dan *game online* secara khusus, menjadi masalah bukan saja bagi masyarakat tetapi juga bagi warga gereja. Kesadaran sebagian besar responden tentang dampak buruk dari aktifitas *game online* dan keinginan untuk terlepas dari kecanduan tersebut, merupakan satu hal yang baik bagi penanganan masalah ini. Solusi yang ditemukan peneliti adalah dengan diadakanya pendampingan pastoral kepada anggota jemaat yang kecanduan aktifitas tersebut.

Adanya kebutuhan pendampingan pastoral dan kepercayaan yang tinggi kepada nasehat dan bimbingan pendeta merupakan temuan yang baru melalui hasil penelitian ini, yang berbeda dengan penelitian penelitian sebelumnya. Hal ini membuat peneliti menyimpulkan bahwa pendampingan pastoral itu sangat penting dilakukan, untuk menolong mereka yang terjebak dalam kecanduan *game online*.

Sebagai saran yang pertama adalah, gereja melalui pendeta, penatua, guru injil dan majelis jemaat untuk melakukan pelayanan pendampingan pastoral kepada mereka yang terjebak dalam kecanduan game pada umumnya dan *game online* pada khususnya. Saran yang kedua adalah perlu diadakanya penelitian lanjutan terkait dengan hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

Agata, R. (2017). Kajian Pendampingan Pastoral Terhadap Perilaku Anak Sekolah Minggu Akibat Ketergantungan Penggunaan Gadget di Gereja Batak Karo Protestan Galaxi, Bekasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(2), 1689–1699. [https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance Notebook 2.6 Smoke.pdf](https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance%20Notebook%202.6%20Smoke.pdf)

Commented [VD1]: Rujukan yang ditandai warna kuning adalah tulisan populer, tidak bisa dijadikan rujukan untuk argumentasi yg sifatnya ilmiah. Silakan diganti dengan sumber dari jurnal atau buku atau skripsi/tesis/disertasi atau prosiding.

- Ali, Z., & Dwikumaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 122–133.
- British, T., & Society, N. (2000). *Guidelines for Good Practice in Neuropathology*. 1–7.
- Haines, J. (2011). *A Biblical Foundation To Pastoral Care* .
- Hendri Wijayatsih. (2011). Pendampingan dan Konseling Pastoral. *Gema Teologi*, Vol35no1/2, 3–10.
- Hermawan, E. (2019). Artikel Kecanduan Game Digital Online : Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 149–162.
- Hutagalung, S. (2021). Pendampingan Pastoral. In B. Purba (Ed.), *Yayasan Kita Menulis* (Vol. 53, Issue 1). Yayasan Kita Menulis.
- Hutagalung, S., Nainggolan, B. D., Hendriks, A. C., Walukouw, Y. R., Hutabarat, R., Karosekali, E., Manurung, F., Sianipar, J. H., Simbolon, M., Hutabarat, M. S., & Sagala, R. W. (2021). *Konseling Pastoral*. Yayasan Kita Menulis.
- Januarharyono, Y. (2019). Peran Pemuda Di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Magister Ilmu Administrasi*, 13(1), 9.
- Kevaladandra, Z., & Nurmala, I. (2019). Persepsi Kontrol Perilaku dalam Niat Berhenti Mengonsumsi Minuman Beralkohol pada Mahasiswa di Surabaya. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 4(1), 74–80. <https://doi.org/10.30651/fjkm.v4i1.2071>
- Kumiawan, K. (2020). *Fakultas teologia universitas kristen duta wacana yogyakarta 2020*.
- Nofianti, L., & Qomariah. (2017). Ringkasan Buku Metode Penelitian Survey. In *Journal of Chemical Information and Modeling*. [https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance Notebook 2.6 Smoke.pdf](https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance%20Notebook%202.6%20Smoke.pdf)
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugroho, F. J. (2017). Pendampingan Pastoral Holistik: Sebuah Usulan Konseptual Pembinaan Warga Gereja. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*, 1(2), 139. <https://doi.org/10.46445/ejti.v1i2.71>
- Psychologymania. (2008). Definisi Kecanduan. *PT. Nirmala Satya*

Development <https://www.psychologymania.com/2012/12/definisi-kecanduan.html>

Redding, G. (2012). *Pastoral Care Handbook*. October, 50.

Setiawan, E. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. KBBI Online. <https://kbbi.web.id/pemuda>

Siswanto, D., Sagala, R., & Hutagalung, S. (2021). KEKUATAN DAN TANTANGAN PENGAJARAN KRISTEN TENTANG PERNIKAHAN DALAM PERSPEKTIF JEMAAT GMAHK PUTRA AGUNG SURABAYA. *3*(1), 127–146.

Sumarsih, T., & Nugroho, F. A. (2020). Edukasi Dampak Negatif Bermain Game Online Dan Tontonan Kekerasan Pada Siswa Smp Muhammadiyah Gombong. *Jurnal EMPATI (Edukasi Masyarakat, Pengabdian Dan Bakti)*, *1*(1), 71. <https://doi.org/10.26753/empati.v1i1.411>

Suryono, B. (2016). Public Trust Dan Profesi Bk Bermartabat Menuju Karakter Konselor Yang Dibutuhkan. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *2*(1). <https://doi.org/10.25273/counsellia.v2i1.195>

Tendean, J. J., Nainggolan, B. D., & Hutagalung, S. (2021). *Pandemic Covid-19, Health Literature and Great Commission Pandemi Covid – 19, Literatur Kesehatan dan Amanat Agung*. 1–11.

Untari, D. T. (2018). metodologi penelitian: Penelitian Kontemporer Bidang Ekonomi dan Bisnis. In *Pena Persada, Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia*. www.penapersada.com

White, E. G. (2015). *Membina Anak Yang Bertanggung Jawab*. Bandung: Indonesia Publishing House.

test similarity

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.sttstarslub.ac.id Internet Source	2%
2	id.123dok.com Internet Source	1%
3	journal-theo.ukdw.ac.id Internet Source	1%
4	pt.scribd.com Internet Source	1%
5	www.psychologymania.com Internet Source	1%
6	www.ejournal.stikesmuhgombong.ac.id Internet Source	1%
7	text-id.123dok.com Internet Source	1%
8	skripsikologi.wordpress.com Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	1%

10	dimasadipermana.blogspot.com Internet Source	1 %
11	adzrahdz.wordpress.com Internet Source	1 %
12	jbasic.org Internet Source	1 %
13	moam.info Internet Source	1 %
14	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	1 %
15	www.cermati.com Internet Source	1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	Prida Harkina, Rismijati Koesma, Esti Wungu. "PELATIHAN "STRATEGI PENGELOLAAN DIRI" UNTUK MENINGKATKAN SELF CONTROL PADA REMAJA DENGAN ADIKSI GAME ONLINE TINGKAT SEDANG", Jurnal Psikologi Malahayati, 2019 Publication	<1 %
18	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	<1 %
19	files1.simpkb.id Internet Source	

<1 %

20

Submitted to Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara

Student Paper

<1 %

21

annisarachmadila.wordpress.com

Internet Source

<1 %

22

jdih.bengkulutengahkab.go.id

Internet Source

<1 %

23

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

24

repository.untirta.ac.id

Internet Source

<1 %

25

www.parokimbk.or.id

Internet Source

<1 %

26

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

27

www.agungraditiaw.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On