

PERAN PENATUA DALAM MENGATASI PEMUDA YANG KECANDUAN GAME ONLINE PADA WAKTU KEGIATAN *MARGURU* (IBADAH PEMUDA) DI GEREJA PROTESTAN PERSEKUTUAN PARHORBOAN RESORT TAPANULI UTARA II.

Lewi Sehat Natalia Girsang¹, Erman S. Saragih², Nurelmi Limbong³, Bernhardt Siburian⁴.
Teologi, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung, Sumatera Utara

E-Mail: *lewigirsang72@gmail.com¹, ermansaragih9@gmail.com², limbongnurelmi01@gmail.com³,
siburianbernhardt@gmail.com⁴.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana Peran penatua dalam mengatasi mengatasi pemuda yang kecanduan bermain game online pada waktu kegiatan *marguru* (ibadah pemuda) di GPP Parhorboan. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi, dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah 2 penatua dan 2 pemuda. Hasil penelitian menunjukan bahwa penatuaan melakukan perannya dalam mengatasi pemuda yang kecanduan game online pada waktu kegiatan *marguru*, dengan cara sebagai pembimbing, memberikan motivasi, serta melibatkan pemuda dalam kegiatan *marguru*. Kecanduan game online adalah tantangan yang dihaapi penatua. Namun penatua dapat mengatasinya dengan pendekatan personal, motivasi, dan dukungan yang diberikan. Oleh karena itu penelitian ini menunjukan bahwa peran penatua sangat strategis dalam merangkul pemuda secara personal. Penatua harus tetap menjadi pembimbing yang baik bagi pemuda dan terus mengembangkan pelayanan secara inovatif, dan relevan dengan kehidupan pemuda masa kini. Penatua juga harus merangkul pemuda agar mereka siap dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawab mereka sebagai pemuda gereja, penatua harus memberikan motivasi untuk maju dan bertumbuhnya pemuda karena pemuda yang jelas menjadi tulang punggung gereja dengan mengemban potensi yang dimiliki masing-masing pemuda dalam berbagai bidang

Kata kunci

Penatua, Game Online, Marguru (Ibadah Pemuda)

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the role of elders in addressing youth addiction to online games during marguru (youth worship activities) at GPP Parhorboan. The research employed a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The respondents in this study consisted of two elders and two youths. The findings indicate that elders carry out their role in overcoming youth addiction to online games during marguru activities by serving as mentors, providing motivation, and actively involving youths in worship activities. Online game addiction represents a significant challenge faced by the elders. However, they address this issue through personal approaches, consistent motivation, and supportive guidance. Therefore, this study demonstrates that the role of elders is highly strategic in personally engaging and nurturing youths. Elders are expected to remain effective mentors while continuously developing innovative and relevant ministry approaches that align with the realities of contemporary youth life. Furthermore, elders should embrace and empower youths to prepare them to fulfill their responsibilities as members of the church. Providing continuous motivation for growth and development is essential, as youths constitute the backbone of the church and possess diverse potentials that can be developed across various fields.

Keywords

Elder, Online Game, Marguru (Youth Worship Service)

1. PENDAHULUAN

Penatua adalah sebuah jabatan gerejawi yang ada di dalam gereja, dan dapat diartikan sebagai pemimpin jemaat. Konsep ini mungkin mengikuti contoh kepemimpinan dalam sinagoge. Dalam Kisah Para Rasul sudah memberikan penjelasan tentang penatua dalam gereja atau jemaat mula-mula (Kis. 16:4; 20:17; 21:18). Penatua terpenggil menjadi seorang pelayan firman Allah karena Allah sudah menetapkan, mengutus seorang untuk menjadi seorang pelayan firman Allah (Yoh 15:6) Kepada orang yang haus akan firman Allah dan yang tersesat. Menurut Hadiwijono mengemukakan "penatua tersebut penelik jemaat (Titus 1:5-7)". Peran penatua di tengah gereja turut mendukung berkembangnya GPP Parhorboan. Penatua harus dapat memberikan teladan yang positif dalam segala hal yang mereka lakukan terutama dalam kegiatan rohani kepada pemuda sehingga menjadi berkat bagi gereja.

Kaum Pemuda merupakan generasi penerus bagi masyarakat, khususnya bagi gereja untuk melanjutkan dan mewujudkan pelayanan bagi masa depan gereja. Maka dari itu, Gereja perlu memperhatikan pertumbuhan spiritualitas iman kaum pemuda di tengah gerejanya. Para pelayan yang ada di gereja seperti Pendeta, Penatua dan para pelayan gereja yang lainnya sangat perlu memperhatikan kehadiran pemuda dalam mengikuti ibadah disetiap persekutuan pemuda. Dengan melihat kehadiran pemuda dalam mengikuti ibadah ini akan berpengaruh terhadap pertumbuhan, kualitas, moralitas, kerohanian, dan minat pemuda.

Charles M. Shelton mengatakan :Masa muda adalah masa proses peralihan masa kanak-kanak menuju masa dewasa, suatu masa yang paling menentukan perkembangan manusia di bidang emosional, moral, spiritual dan fisik. Masa muda ini adalah masa perkembangan dan perubahan, masa goncang dan penuh pemberontakan. Tidak jarang kita temui banyak kaum muda kehilangan pegangan dan usaha menemukan dirinya. Dalam masa ini kaum muda memang membutuhkan pendampingan kaum dewasa yang bisa memahami dan membimbing mereka tumbuh dewasa (Charles:1990).

Faktor usia menjadi penting diperhatikan dalam proses pertumbuhan bagi pemuda Kristen. Usia Pemuda adalah 17-22 tahun. Masa muda merupakan masa yang menyenangkan dan penuh pengharapan, pada batas usia pemuda perlu diajarkan tentang kegiatan rohani, karena pada usia ini pemuda sudah mengetahui atau memilih hal-hal baik dan hal-hal buruk secara sadar. Pada usia ini, sangat tepat diajarkan apa tugas dan tanggung jawab pemuda untuk gereja (Jahja:2015).

Perkembangan teknologi terus berkembang, yang membuat akses informasi menjadi lebih mudah. Perkembangan ini juga menghasilkan berbagai aplikasi, seperti aplikasi game, yang memberi pengguna berbagai pengalaman dan hiburan. Dalam menggunakan teknologi manusia harus bijak supaya tidak terjerumus dalam situasi negative (Arniwati:2019). Seperti yang terjadi dalam keseharian pemuda di Jemaat GPP PARHORBOAN, game online merupakan hal yang ikut berkembang bagi para pemuda. Karena sebagian anak muda yang menghabiskan waktu bermain game online, sehingga pemuda tidak aktif lagi dalam ibadah, tidak fokus lagi dalam ibadah yang sedang dilakukan, khususnya dalam ibadah pemuda karena pemuda lebih memilih mementingkan game online dan bercerita tentang keseruan dalam permainan daripada ibadah.

Oleh karena itu, sangat penting memberikan dorongan atau arahan kepada pemuda yang kecanduan bermain game online. Penatua gereja memiliki peran penting dalam mengarahkan dan membimbing pemuda agar tidak melakukan hal-hal yang merugikan diri sendiri, keluarga, gereja, dan masyarakat secara keseluruhan. *Marguru*

ataupun ibadah pemuda biasa dilakukan setiap malam Minggu. Dalam kegiatan *Marguru* ada beberapa yang dilakukan seperti bernyanyi, berdoa, renungan atau penyampaian Firman Tuhan, diskusi, dan kegiatan koor.

Gereja Protestan Persekutuan yang disingkat GPP berdiri pada tanggal 18 Mei 1975 dengan nama Gereja Punguan Partangiangan disingkat dengan nama GPP dan dalam Sinode Agung III tahun 1978 diganti menjadi Gereja Protestan Persekutuan. Gereja Protestan Persekutuan akan terus melayani sampai waktu yang tidak terbatas, Gereja Protestan Persekutuan berkantor pusat di kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia (Buku Tata Gereja GPP:2021).

Menurut pengamatan penulis, pemuda di GPP Parhorboan ketika sedang melaksanakan *Marguru*, yang dilaksanakan setiap malam minggu masih ada sebagian dari pemuda yang menunjukkan perilaku yang tidak baik seperti rasa malas untuk hadir setiap malam minggu untuk mengikuti dalam kegiatan *Marguru*, ada juga pemuda yang masih enggan untuk membawakan lagu pujian dan memimpin doa dan ketika penyampaian renungan mereka lebih memilih memainkan handphone dan membuka sosial media ataupun game online, selain itu ada juga pemuda yang asik bercerita dengan temannya saat ibadah berlangsung sehingga kurang menghargai teman lainnya saat membawakan ibadah.

Masalah game online dalam *Marguru* merupakan salah satu masalah yang sering terjadi pada kehidupan bergereja, jika tidak ditangani dengan baik, maka akan mengakibatkan pada kemunduran perkembangan dan pelayanan pemuda di gereja. Berdasarkan pengamatan inilah penulis termotivasi untuk mengangkat masalah ini yang akan diteliti dengan judul: "Peran Penatua Dalam Mengatasi Pemuda Yang Kecanduan Game Online Pada Waktu Kegiatan *Marguru* (Ibadah Pemuda) Di Gereja Protestan Persekutuan Parhorboan Resort Tapanuli Utara II".

2. METODE PENELITIAN

Metode deskriptif pendekatan kualitatif, penelitian ini mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai Peran Penatua Dalam Mengatasi Pemuda Yang Kecanduan Game Online Pada Waktu Kegiatan *Marguru* (Ibadah Pemuda) Di Gereja Protestan Persekutuan Parhorboan Resort Tapanuli Utara II. Data dihimpun dengan seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetil disertai dengan catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan *Marguru* (Ibadah Pemuda) Di GPP Parhoboan

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang dilakukan penulis dapat diketahui bahwa Gereja Protestan Persekutuan Resort Tapanuli Utara II telah menerapkan bentuk pelaksanaan kegiatan *marguru* (Ibadah Pemuda) untuk diterapkan setiap malam minggunya untuk pembinaan bagi pemuda dan melibatkan pemuda mengambil peran dalam kegiatan *marguru*

St. E Hasugian Menyampaikan pendapatnya:

"Jadwal pelaksanaan marguru dilakukan setiap malam minggu jam 19.30. Juga pemuda dilibatkan untuk terlibat dalam mengambil kegiatan setiap malam minggunya, kegiatan marguru juga bisa tidak terlaksana pada malam minggu yang disebabkan oleh cuaca, ataupun kegiatan pribadi dari muda-mudi dan selesai ibadah para muda akan melanjutkan kegiatan untuk persembahan pujian untuk hari minggunya"

Gr. B Lumbantoruan menyampaikan pendapatnya:

"Kegiatan marguru sudah dijadwalkan setiap malam minggu dan dijam 19.30. Kegiatan marguru dilaksanakan digereja dan tata ibadah pemuda pun sudah dibuat. Pemuda juga diharapkan untuk terlibat dalam kegiatan marguru, tapi kegiatan marguru bisa diundur karena faktor cuaca atau alasan dari pemuda."

3.2 Bentuk Kegiatan Marguru (Ibadah Pemuda) Di GPP Parhorboan

Liturgi Ibadah Muda-Mudi :

- a. Saat teduh : ibadah diawali dengan doa atau saat teduh sejenak untuk kesiapan hati
- b. Bernyanyi atau pujian : melibatkan pujian dan penyembahan kepada Tuhan
- c. Doa pembuka : doa dibawakan yang bertugasn sebagai mc
- d. Bernyanyi atau pujian : melibatkan pujian dan penyembahan kepada Tuhan
- e. Renungan : pemberitaan Firman Tuhan dan implikasinya bagi kehidupan muda-mudi
- f. Doa syafaat : doa untuk keperluan pribadi, jemaat dan pemimpin gereja
- g. Bernyanyi atau pujian : melibatkan pujian dan penyembahan kepada Tuhan
- h. Doa penutup : Doa Bapa Kami yang diucapkan secara bersamaan dengan ajakan yang bertugas pemberita firman Tuhan.

3.3 Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Marguru Tidak Terlaksana

- a. Faktor Dari Dalam Diri Pemuda

Melihat keberadaannya sebagai pemuda gereja, terkadang sebagian dari mereka masih meragukan dirinya sendiri, dengan menganggap dirinya terlalu muda untuk terlibat dalam pelayanan. Kesiapan mental, rasa kepercayaan diripun belum ada dalam diri pemuda. Mereka masih ada rasa takut, malu, dan merasa belum.

- b. Faktor Dari Luar Diri Pemuda

Semakin berkembangnya zaman, membuat para Pemuda harus memenuhi segala kebutuhan hidupnya dan cita-citanya, baik itu dengan bekerja maupun berkuliah (Gr. B Lumbantoruan:2024). Faktor lain yang membuat pemuda jarang hadir dalam mengikuti kegiatan *marguru* yaitu pergaulan. Masih ada pemuda yang memilih untuk menghabiskan malam minggunya untuk bersenang-senang untuk nongkrong dengan teman-teman mereka. Sebagian pemuda masih mau bebas dengan dunianya sendiri dan aturan mainnya sendiri (Fitria:2013).

- c. Faktor Cuaca

Kondisi cuaca juga menjadi alasan untuk Pemuda mengundur kegiatan *marguru* yaitu seperti hujan, maka kegiatan *marguru* yang dilakukan pada malam minggu dibatalkan. Mengingat juga sebagian Pemuda yang memiliki jarak rumah jauh dari sekitar lokasi gereja. Hal demikian juga dibenarkan oleh *Amang St. Hasugian* selaku pembina Pemuda bahwa cuaca menjadi faktor penyebab kegiatan *marguru* terpaksa harus tidak terlaksanakan (St. Erman Hasugian:2024).

- d. Dampak Marguru Bagi Pemuda

Gr. B Lumbantoruan menyampaikan pendapatnya:

"Kegiatan marguru membawa dampak yang baik dalam perubahan perilaku pemuda. Dimana pemuda dibentuk melalui khotbah sebagai arahan perubahan dan ayat Alkitab sebagai acuan perubahan agar mereka tau bagaimana seharusnya perilaku yang harus diterapkan. Perubahan yang terlihat salah satunya jika terjadi perbedaan pendapat pemuda sudah mau melakukan diskusi untuk mengambil keputusan tidak lagi terjadi perselisihan karena adanya perbedaan pendapat"

St. E Hasugian Menyampaikan pendapatnya:

"Kegiatan marguru sangat berdampak baik bagi perubahan perilaku pemuda karena mereka memang diajarkan untuk sebagai generasi selanjutnya. Dapat melakukan tanggung jawab mereka sebagai pemuda gereja sudah menjadi perubahan perilaku bagi pemuda. Sebagai pembina pemuda meluangkan waktu untuk datang pada hari Sabtu ke gereja bersama pemuda mengajarkan untuk saling menghargai dan menunjukkan rasa peduli kepada pemuda sehingga mereka juga melakukan hal demikian saling menghargai dan saling peduli sehingga sikap tidak baik itu dapat pemuda hindari dengan lebih baik"

Berdasarkan wawancara dengan Amang Guru dan Pembina Pemuda GPP Parhorboan penulis dapat menyimpulkan bahwa program gereja GPP Parhorboan yaitu kegiatan *marguru* yang dilakukan setiap malam Minggu tidak gagal dalam perubahan perilaku pemuda, ibadah pemuda ternyata berhasil membawa dampak positif terhadap perubahan perilaku pemuda melalui khotbah yang menjadi arahan dan ayat Alkitab yang menjadi acuan perubahan (Gr. B Lumbantoruan:2024). Salah satu cara Pembina pemuda untuk mengajarkan secara langsung bagaimana menunjukkan perilaku yang baik seperti meluangkan waktu untuk hadir dalam ibadah pemuda agar pemuda merasa dihargai dan merasa bahwa mereka memang dipedulikan, sehingga pemuda juga melakukan hal demikian kepada Pembina ataupun kepada mereka sesama Pemuda (St. Erman Hasugian:2024).

3.4 Faktor Penyebab Pemuda Bermain Game Online Di Waktu Kegiatan *Marguru* (Ibadah Pemuda)

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang dilakukan penulis, ternyata masih ada pemuda yang bermain game online selama kegiatan *marguru* dilaksanakan. Faktor yang menyebabkan pemuda bermain game online selama kegiatan *marguru* berlangsung dipengaruhi oleh beberapa hal seperti, ibadah yang monoton sehingga munculnya rasa bosan, pengaruh dari teman, datang hanya untuk sekedar mengisi absen saja, kecanduan, khotbah maupun arahan yang diberikan kepada pemuda sering dianggap lebih menyalahkan pemuda sehingga tidak enak untuk didengar.

Paulus dalam suratnya menuliskan Roma 12:2 *"Janganlah kamu menjadi serupa dengan dunia ini, tetapi berubahlah oleh pembaharuan budimu, sehingga kamu dapat membedakan manakah kehendak Allah: apa yang baik, yang berkenan kepada Allah dan yang sempurna."* Game online hanya perantaraan yang memberikan kebahagiaan yang sementara bagi pemuda, Firman Tuhan menolong pemuda untuk semakin bijak dalam memilih dan mengelola dan juga menggunakan game online.

3.5 Peran Penatua Mengatasi Pemuda Yang Kecanduan Bermain Game Online Di Waktu Kegiatan *Marguru* (Ibadah Pemuda)

Berdasarkan hasil wawancara dan penelitian yang dilakukan penulis terhadap penatua tentang bagaimana peran penatua dalam mengatasi pemuda yang kecanduan bermain game online sewaktu ibadah pemuda dilakukan, penatua mengatakan dikemajuan jaman sekarang ini ternyata masih ada pemuda yang tetap bermain game online diwaktu kegiatan *marguru* tetapi para penatua tidak bersikap acuh akan pemuda tersebut para penatua berupaya dengan memberikan bimbingan, arahan, nasehat, serta motivasi kepada pemuda karena seperti yang dikatakan *Amang Guru Huria dan Amang St Pembina Naposo* bahwa merekalah para pemuda generasi penerus yang akan melanjutkan pelayanan digereja sehingga para pemuda yang kecanduan game online harus dirangkul dan diarahkan untuk mengembangkan masa depan mereka terlebih dalam pelayanan. Hal ini dapat dilihat dalam pernyataan berikut:

"Kalau digereja maka saya yang berperan sebagai orangtua pemuda, maka kami sering memberikan bimbingan kepada pemuda yang bermain game dengan cara berbicara

secara pribadi dengan bahasa yang bersahabat agar mereka tidak merasa dihakimi dan menanyakan mengapa dia bersikap demikian ketika kegiatan marguru dan tidak lupa juga memberikan nasihat untuk tidak mengulangi hal yang serupa, juga ketika khotbah atau memberikan arahan maka tidak hanya yang kecanduan game online yang dibimbing semua pemuda disama ratakan agar tidak ada perbandingan antar pemuda. Melibatkan mereka dalam pelayanan setiap malam minggunya juga merupakan salah satu strategi kami agar mereka tidak merasa jenuh sehingga mereka merasa ada rasa tanggungjawab yang harus mereka kerjakan (St. Erman Hasugian:2025).

“Dengan memberikan bimbingan kepada mereka yang kecanduan game online kami berharap pemuda dapat merubah cara pandang mereka sehingga mereka dapat bertumbuh dalam Tuhan. Dengan memberikan bimbingan kepada pemuda yang bermain game online ketika kegiatan marguru juga sebagai bentuk teguran bahwa apa yang dia lakukan tidak seharusnya dilakukan ketika ibadah karna selain merugikan diri sendiri teman yang disebelahnya juga akan terganggu fokusnya dalam ibadah. Memberikan motivasi yang bersikap positif juga penting agar pemuda tau melakukan kewajibannya dalam beribadah dan memberikan arahan agar ketika kegiatan marguru pemuda tidak membuka aplikasi diluar dari yang dibutuhkan untuk kegiatan marguru.” (Gr. B Lumbantoruan:2025).

a. Sebagai Pembimbing

Dari pernyataan di atas maka peran sebagai pembimbing yang dilakukan penatua terhadap pemuda yang kecanduan game online dilakukan secara pribadi dan menanyakan apa penyebabnya dengan cara terbuka maka penatua dapat memberikan bimbingan kepada mereka untuk kebaikan pemuda itu sendiri dan kebaikan bersama, diharapkan dapat membawa perubahan dalam diri pemuda itu sendiri. Dituliskan dalam kitab Amsal 1:5 *“baiklah yang bijak mendengar dan menambah ilmu dan baiklah orang yang berpengertian memperoleh bahan pertimbangan”* melalui nats Alkitab tersebut diajarkan bahwa Allah mengkehendaki kita dapat mengembangkan diri dan memperoleh pertimbangan dalam diri kita mana yang baik dan mana yang tidak baik.

b. Sebagai Motivator

Motivasi yang diberikan para penatua kepada pemuda diharapkan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan arahan sehingga pemuda yang kecanduan game online dapat memahami ajaran yang diberikan. Seperti yang dikatakan R.P. Borrang bahwa memotivasi adalah ungkapan bahasa batin maupun kecenderungan dalam hati manusia sebagai dasar penggerak. Memotivasi pemuda merupakan cara penatua untuk tidak menempatkan pemuda dalam posisi tidak nyaman dan pemuda tidak tergiur dalam keadaan bahagia yang diberikan game online yang bersifat sementara itu.

Amsal 1:8 *“Hai anakku, dengarkanlah didikan ayahmu, dan jangan menyalahkan ajaran ibumu.”* dari nats ini pemuda diajarkan bagaimana seharusnya kita mendengarkan setiap perkataan orangtua seperti yang sudah tercatat dalam firman yang menegaskan agar para pemuda mendengarkan segala hal yang dididik oleh orangtua.

c. Melibatkan Pemuda Dalam Pelayanan

Melibatkan pemuda dalam pelayanan gereja merupakan langkah strategis untuk membina dan mengembangkan potensi generasi muda dalam kehidupan bergereja dan juga cara pemuda untuk mengatasi pemuda agar tidak bermain game online selama marguru selesai dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara, GPP Parhorboan Resort Taput II secara konsisten memberikan kesempatan kepada pemuda untuk terlibat dalam berbagai bentuk pelayanan, seperti menjadi pemimpin pujian, singer, pemain musik, petugas persembahan, pelayanan multimedia.

3.6 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran penatua dalam mengatasi pemuda yang kecanduan game online pada waktu kegiatan *marguru* (ibadah pemuda) di Gereja Protestan Persekutuan Parhorboan Resort Taput II, terdapat temuan penting yang dapat dibahas yaitu:

Pertama bentuk pelaksanaan kegiatan ibadah pemuda, dimana kegiatan *marguru* dilakukan setiap malam minggunya dan dijam 19.30 dengan liturgi ibadah yang sudah disusun dan pemuda yang dilibatkan dalam pelayanan, diharapkan bisa melatih mental pemuda untuk semakin percaya diri dan semakin aktif dalam pelayanan karena GPP Parhorboan juga mengatakan bahwa para pemudalah kelak yang menggantikan mereka dalam pelayanan sehingga perlu dibimbing dan diarahkan, pemuda juga dikatakan sebagai “bunga-bunga ni huria” dimana pemuda dapat memberikan warna yang baru dan wangi yang baru digereja dan perkembangan gereja melalui pelayanan pemuda digereja.

Namun melalui hasil wawancara yang dilakukan penulis ternyata ibadah pemuda bisa tidak terlaksanakan secara konsisten yaitu dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti cuaca, dimana jika kondisi cuaca tidak memungkinkan seperti hujan, maka kegiatan *marguru* akan tidak terlaksanakan pada malam minggu. Penyebab selanjutnya dari diri pemuda itu sendiri dimana kegiatan *marguru* bisa tidak terlaksanakan jika banyak dari pemuda itu sendiri tidak dapat hadir untuk ibadah dengan alasan pribadi para pemuda.

Melalui wawancara penulis juga ternyata ada kelemahan juga yang didapat yaitu ibadah yang monoton sehingga menimbulkan rasa bosan terhadap pemuda, sehingga perlunya pembaharuan dalam kegiatan *marguru* agar lebih bervariasi.

Kedua mengenai game online yang mempengaruhi pemuda sehingga ada pemuda yang kecanduan game online dan bermain game online ketika kegiatan *marguru* dilaksanakan. Memang benar sangat mudah menarik perhatian pemuda untuk kecanduan game online sehingga ketika dimana ada kesempatan untuk bermain game maka secara reflek maka pemuda membuka handphonenya karena game online dapat mengurangi rasa jenuh dan memberikan kesenangan yang sementara bagi penggunanya. Namun tidak seharusnya pemuda bermain game online ketika ibadah sedang berlangsung meskipun itu cara mereka untuk menghibur diri mereka sendiri, mengingat mereka sedang melakukan ibadah apalagi ini merupakan persekutuan dengan Tuhan. Dalam Amsal 1:5 dikatakan dalam nats ini bahwa Allah mengkehendaki kita untuk dapat mengembangkan diri. Apalagi di jaman yang berkembang ini gereja tidak menolak perkembangan jaman tetapi gereja berharap pemuda juga dapat membatasi dirinya dan mempertimbangkan mana yang baik dan tidak.

Ketiga mengenai peran penatua dalam mengatasi pemuda yang bermain game online pada waktu kegiatan *marguru* (ibadah pemuda). Temuan penelitian adalah dimana penatua memberikan perhatian khusus kepada pemuda yang kecanduan game online. Penatua tidak membiarkan pemuda dengan aktivitas negatifnya selama ibadah pemuda berlangsung, penatua menjadi pembimbing dan memberikan motivasi serta arahan dan nasehat kepada pemuda yang kecanduan game online hal ini dengan sesuai dengan teori Brownlee yang menegaskan jika masalah terhadap pemuda terus terjadi dalam gereja, maka gereja akan jauh dari tujuan dan panggilannya. Oleh sebab itu, masalah ini tidak dianggap sepele oleh penatua karena berhubungan erat dengan kelangsungan hidup gereja di masa depan, dimana pemuda diharapkan sebagai generasi penerus gereja.

Hasil wawancara juga menguatkan bahwa melibatkan pemuda yang kecanduan game online dalam mengambil bagian dalam pelayanan merupakan salah satu peran penatua dalam mengatasi mereka untuk bermain game online selama ibadah, dimana pemuda diberikan rasa tanggungjawab dan diberikan arahan yang lebih jelas maka

pemuda tidak akan merasa diacuhkan dan dibiarkan terlenu oleh kesibuan dunyawinya tetapi pemuda dibimbing untuk kedewaan imannya. Dalam Amsal 22:6 jelas dituliskan dalam nats tersebut bagaimana peran penatua diharapkan dapat menuntun pemuda yang kecanduan game online agar mereka tidak menyimpang ke jalan yang tidak baik maka pemuda akan tau melakukan apa yang terbaik bagi kehidupannya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis mengenai Peran Penatua Dalam Mengatasi Pemuda Yang Kecanduan Game Online Pada Waktu Kegiatan *Marguru* (Ibadah Pemuda) Di Gereja Protestan Persekutuan Parhorboan Resort Tapanuli Utara II, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *marguru* dilaksanakan setiap malam minggu jam 19.30 dan liturgi ibadah pemuda sudah disusun seperti, saat teduh, bernyanyi, doa pembuka, renungan, doa syafaat, dan doa penutup. Para pemuda dilibatkan mengambil bagian dalam bertugas membawakan ibadah agar mereka terlibat dalam pelayanan dan terbiasa dalam pelayanan, selesai ibadah dilakukan para pemuda akan bertatih koor untuk persembahan pujian mereka untuk hari minggunya. Penatua juga terlibat dalam kegiatan *marguru* agar pemuda merasa mereka dipedulikan dan penatua dapat melihat secara langsung bagaimana perkembangan pemuda. Namun penelitian ini juga menemukan bahwa kegiatan *marguru* tidak berjalan secara konsisten yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, diri pemuda sendiri dan faktor cuaca.

Penatua melaksanakan tugas dan tanggungjawab nya terhadap pemuda terlebih kepada mereka yang kecanduan game online, penatua melakukan perannya untuk mengatasi pemuda yang kecanduan game online karena penatua tidak menganggap kalau masalah pemuda ini masalah yang sering terjadi gereja, penatua memberikan rangkulan kepada mereka karna penatua menyadari bahwa pemudalah kelak yang menjadi penurus mereka dalam dunia pelayanan terlebih di gereja GPP Parhorboan. Penatua tidak membiarkan pemuda semakin jauh melewati jalurnya. Yang dilakukan penatua yaitu sebagai pembimbing, penatua memberikan bimbingan langsung kepada mereka yang kecanduan game online. Bimbingan yang dilakukan secara pribadi agar pemuda tidak merasa dipojokkan atau disalahkan didepan teman-teman pemuda yang lain, maka dari itu penatua memberikan bimbingan secara langsung. Penatua juga memberikan motivasi kepada pemuda sebagai bentuk kepedulian penatua kepada pemuda. Agar pemuda semakin termotivasi untuk membatasi dirinya bermain game online dan salah satu cara penatua agar pemuda tidak kecanduan game online ketika kegiatan *marguru* yaitu melibatkan mereka langsung dalam pelayanan maka dengan cara itu tidak akan ada pemikiran pemuda untuk membuka handphone nya secara reflek karena ada tanggungjawab yang diberikan kepada pemuda yang harus dikerjakan. Sehingga cara ini diharapkan semakin membawa perubahan bagi diri pemuda itu sendiri dan membatasi bertambahnya para pemuda yang kecanduan bermain game online ketika kegiatan *marguru*.

Dengan demikian penatua harus tetap menjadi pembimbing, motivator, dan pendidik bagi pemuda untuk meminimalisir bertambahnya pemuda yang kecanduan game online dan tetap memberikan bimbingan khusus kepada mereka yang kecanduan game online agar mereka merasa dirangkul dan dipedulikan sehingga tidak ada lagi mereka pemuda yang kecanduan game online, melakukan pembaharuan dalam ibadah dan memberikan arahan dengan yang lebih berhabat agar pemuda tidak merasa bahwa ibadah monoton dan pemuda yang seakan selalau disalahkan, maka GPP Parhorboan akan mampu mengatasi pemuda yang kecanduan game online di waktu kegiatan *marguru* dan

tidak adalagi alasan pemuda kecanduan game online karena rasa bosan, tetapi semakin melibatkan mereka dalam pelayanan karena mereka generasi penerus yang melanjutkan pelayanan di gereja kelak.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

a. Kepada Penatua

Kepada penatua diharapkan tetap menjadi pembimbing yang baik bagi pemuda, apapun yang menjadi masalah pemuda tetap diperhatikan secara khusus kepada pemuda agar mereka tidak merasa asing digereja sendiri. Penatua harus tetap merangkul pemuda agar mereka siap dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawab mereka sebagai pemuda gereja, penatua harus memberikan motivasi untuk maju dan bertumbuhnya pemuda karena pemuda yang jelas menjadi tulang punggung gereja dengan mengemban potensi yang dimiliki masing-masing pemuda dalam berbagai bidang

b. Untuk Pemuda

Untuk pemuda khususnya pemuda yang kecanduan game online ketika kegiatan *marguru* kiranya bimbingan, motivasi, dan arahan yang telah diberikan penatua dalam dilaksanakan untuk perubahan yang lebih baik bagi pribadi pemuda, agar tidak kecanduan lagi bermain game online.

Kepada pemuda GPP Parhorban tetap semangat dalam pelayanannya dan semakin berkembang agar kelak pemuda GPP Parhorboan semakin membawa dampak baik bagi sekitar dan bertumbuh dalam iman.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A.A Sitompul, *Di Depan Pintu Gerbang Pembinaan Warga Gereja*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1993), 56
- Abangiwang Kalsis Pantar Timur, Jurnal Manado Vol 7 N0 2, 2020 1 Timotius 4:7-9
- Abineno, *Pembangunan Jemaat, Tata Gereja dan Jabatan Gerejawi* (BPK : Gunung Mulia, 1992), 46
- Aldo Simanjuntak, *Wawancara Dengan Pemuda Yang Kecanduan Game Online* (Parhorboan, Rabu 15 Oktober 2025)
- Alen & Judith & Shelly, *Kebutuhan Rohani Anak Pedoman Untuk Para Orang Tua, Guru dan Perawat*, (Bandung: Kalam Hidup, 2003)
- Ali dan Asrori, *Psikologi Remaja*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 9
- Bethany Berdasarkan Yohanes 12:1-2, (Jurnal Tumou Tou, Vol.10 No.1) 2
- Brownlee, *Hai Pemuda Pilihlah!: Mengenai Masalah-Masalah Etika Pemuda*. (Jakarta: BPK Gunung Mulia)
- Budi Alamsyah Siregar, *Perilaku Organisasi* (Pasaman: CV.AZKA PUSTAKA, 2024), 10 2-103
- Buku Tata Gereja, Gereja Protestan Persekutuan, Anggaran Dasar (AD) Peraturan Rumah Tangga (PRT), 2021
- Ebenhaizer I Nuban Timo, *Gereja Lintas Agama* (Salatiga: Satya Wacana University Press, 2013), 5.
- Elyani N, *Bagaiman Memahami Alkitab* (Yogyakarta: Yayasan Gloria, 2005), 25
- Febriaman Lalaziduhu Harefa, *Spiritualitas Kristen di Era Postmodern*, (Mana Rafflesia, 2019), 10-13
- Fitri Awan, *Dinamika Psikologi Pada Pemuda*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2019), 3

- Fuxie, *Citra Diri* (Jakarta: Yayasan Pulihkan Indonesia, 2000), 12-13
- G. Riemer, *Ajarlah Mereka*, (Jakarta: Yayasan Komunikasi Bina Kasih/OMF, 1998), 21
- G. Riemer, *Cermin Injil: Ilmu Liturgi* (Jakarta: YKBK, 2015), 40
- G. Riemer, *Jemaat Yang Hidup*, (Jakarta: YKBK/OMF, 1994), 45-47
- Sadikin, Gunawan. (2006). *Rhema Sorgawi Volume 1: Menjadi Orang Kristen Yang Berbeda*. Jakarta: Pustaka Sorgawi, Tjengkir Mas.
- Gr. B Lumbantoruan, *Wawancara Dengan Guru Huria (GPP Parhorboan Resort Taput II)* Homrighausen dan Enklaar.
- Howard Rice, *Manajemen Umat* (Bandung, 1998) 92
- Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: GP Press, 2009) 135
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 243-254
- Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: GP Press, 2009), 136
- Jahja, *Psikolog Pertumbuhan*, 2015
- James Junaedy Takaliuang, *Ibadah Sebagai Gaya Hidup Roma 12:1 dan Implikasinya Bagi Ibadah Masa Kini (Missio Ecclesiae, Vol : No. 1, 2013)* 2
- James Mangaronda, *Peranan Pendidikan Agama Kristen Bagi Pemuda Kristen*, (Euangelion: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen 6(2), 2021), hal 105-106
- Jan Hendriks, *Jemaat Vital & Menarik* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), 26.
- Jean Antoni, *Strategi Yang Tepat Dalam Mengatasi Kehadiran Pemuda Dalam Ibadah*, Jurnal Pendidikan Agama Kristen vol 1, 64
- Jefri & Vitrya & Yuki, *Starategi Pembinaan Rohani Terhadap Keaktifan Kaum Muda Dalam Pelayanan Di GSJA Jemaat Filadelfia Mahalona*, (Jurnal: Pendidikan dan Teologi Kristen Volume 1), 55
- Jefri & Vitrya & Yuki, *Starategi Pembinaan Rohani Terhadap Keaktifan Kaum Muda Dalam Pelayanan Di GSJA Jemaat Filadelfia Mahalona*, (Jurnal: Pendidikan dan Teologi Kristen Volume 1), 56
- Jehonni Lagun Siang, dkk, *Tujuan Beribadah : Suatu Kajian Pengalaman Ibadah Maria Dari Jhon W. Cresswel, Reserch Design*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).
- Jonathan Matheus, *Peran Pembina Remaja Bagi Perkembangan Perilaku Remaja Di Gereja Kemah Injil Indonesia Tanjung Selor Kalimantan Utara*, STT Jaffray, 6-8
- Julinda Leko & Nelci Nafalia Ndolu, *Pemahaman Pemuda Tentang Ibadah Pemuda Di Jemaat Yedidyiah Abangiwang Klasis Pantar Timur*, (Jurnal Tumou Tou: IAKN MANADO, vol. VII)
- K.A.M. Jusuf Roni, *Doa dan Iman* (Yogyakarta: Andi, 1990), vi
- Kartono Kartini, *Kenakalan Remaja*. (Jakarta: PT. Grafinso Persada, 1980), 6
- Lerory Eims, *Pemuridan Seni Yang Hilang* (Yogyakarta: Lembaga Literatur Baptis, 2002), 96
- Lexy J. Moleong, M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 186
- R.J. Porter, *Katekisasi Masa Kini* (Jakarta: Bina Kasih, 1997), 18
- Rohani Siahaan, *Memahami Nyanyian Jemaat Sebagai Sentral Musi Gereja Apa Dan Bagaimana*, (Jurnal: Stt Jaffray vol. 10, 2012)
- Romlah, *Teori Dan Prakter Bimbingan Kelompok* (Jakarta: Depertemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 1989), 5
- Ronald. W. Leigh, *Melayani Dengan Efektif*, (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2007), 4
- S.J.J Balatau, *Teknik Diskusi Berkelompok* (Yogyakarta: Kanisius, 1997), 8
- Septian Sihombing, *Wawancara Dengan Pemuda Yang Kecanduan Game Online* (Parhorboan, Rabu 15 Oktober 2025)

- St. Erman Hasugian, *Wawancara Dengan Pembina Pemuda* (GPP Parhorboan Resort Taput II).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Suharsimi Arikunto, *Produser Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002. Cet II), 107
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukasi Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis* (Jakarta: Rhenika Cipta, 2005), 24
- Syamsu Yusuf dan Nani M Sugandi. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 12
- Thayer. H. Joseph, *Thayer's Greek-English Lexicon Of The New Testament*, (Massachusetts: Hendrikckson Publishe, 2007)
- Turang, *Kaum Muda, Misa dan Misi*, (Kupang: 13 Maret 2006), 12
- W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 445
- Wilson Simbolon, *Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Pertumbuhan Iman Pemuda Kristen di Wilayah Jabodetabek*. (S1 thesis, Universitas Kristen Indonesia, 2021), 3-4
- Yedidtyah Abangiwang, *Pemahaman Pemuda Tentang Ibadah Di Berbagai Jemaat*, (Jurnal: IAKN MANADO, 2020)
- Yohannes Calvin, *Insitutio Pengajaran Agama Kristen* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2004), 187