

ABSTRAK

Octoviano Armento Balino, 18. 75.6405. ***Video Game dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Iman Anak Di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali***. Skripsi. Program Studi Ilmu Teologi – Filsafat Agama Katolik, Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, 2022.

Tulisan dan penelitian ini hendak menyampaikan bagaimana *video game* yang terlihat sebagai suatu sarana hiburan yang ramah bagi segala usia, khususnya anak-anak, juga memiliki dampak buruk bagi perkembangan iman anak-anak, khususnya di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali. *Video game* merupakan salah satu dari sekian banyak produk teknologi yang sedang banyak digemari oleh segala usia, terkhusus anak-anak. Dalam perkembangannya, jika ditilik secara lebih saksama, *video game* dapat menjadi salah satu faktor yang menghambat perkembangan iman anak.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk (1) menganalisa *video game* yang sedang ramai dimainkan oleh banyak anak-anak dan (2) menilik bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan iman anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali. Objek kajian skripsi ini adalah anak-anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung, *video game*, dan pengaruhnya bagi perkembangan iman anak. Metode yang digunakan adalah metode studi pustaka, studi kasus, dan penelitian lapangan. Proses pengumpulan data ialah dengan cara kuesioner dan wawancara. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan interpretasi dan menyimpulkan hasil penelitian dengan bertolak dari teori-teori hasil studi pustaka.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *video game* dapat menjadi salah satu faktor terhambatnya pertumbuhan iman anak-anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung. *Video game* yang dimainkan secara berlebihan dapat memberikan dampak buruk bagi perkembangan iman anak-anak di Stasi Santa Sisilia Klungkung, Bali.

Kata kunci : *Video Game, Stasi Santa Sisilia Klungkung, Iman, Anak-anak.*