



**UMSURA**

Universitas Muhammadiyah Surabaya

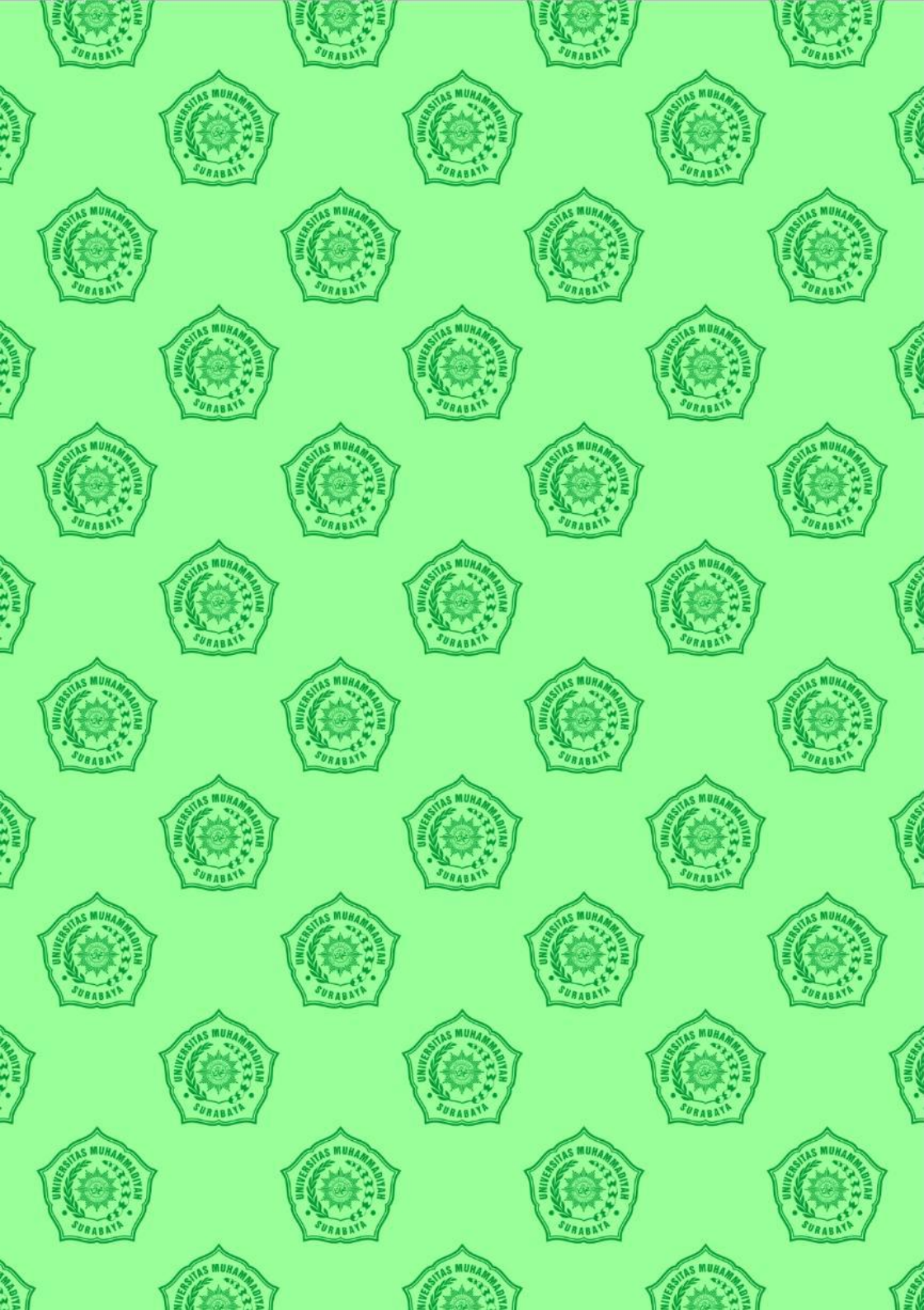
## **ARTIKEL**

**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP DAMPAK  
NEGATIF PERMAINAN ONLINE ROBLOX PADA  
SISWA SEKOLAH DASAR**

**DEVI RISMAWATI  
NIM. 20241115022**

**Dosen Pembimbing  
Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M. Pd.  
Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M. Si.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS PENDIDIKAN KOMUNIKASI DAN SAINS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA  
2026**



**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP DAMPAK NEGATIF  
PERMAINAN ONLINE ROBLOX PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**ARTIKEL**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Devi Rismawati  
NIM. 20241115022**

**Dosen Pembimbing  
Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.  
Holy Ichda Wahyuni, S.Pd., M.Si.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS PENDIDIKAN KOMUNIKASI DAN SAINS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA  
2026**



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

*“Hidup adalah anugerah, syukuri selalu”.*

Persembahan:

Artikel ini saya persembahkan kepada :

1. **Kedua Orang Tua**, atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti. Terima kasih atas segala bentuk pengorbanan dan dorongan yang telah diberikan selama ini.
2. **Kakak**, yang telah memberikan arahan, dan motivasi.
3. **Seluruh Keluarga Besar**, yang telah memberikan perhatian serta bantuan yang sangat berarti.

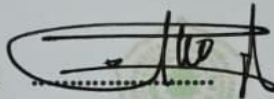
Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadi kontribusi bagi masyarakat.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang ditulis oleh Devi Rismawati NIM 20241115022 dengan judul "Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Permainan Online Roblox Pada Siswa Sekolah Dasar" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada tanggal 29 Januari 2026.

Dosen Pembimbing      Tanda Tangan      Tanggal

I. Lilik Binti Mirnawati,  
S.Pd.I., M.Pd.



27-09-2026

II. Holy Ichda Wahyuni,  
S.Pd., M.Si.



27-09-2026

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

## LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel ini yang ditulis oleh Devi Rismawati telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1), Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 29 Januari 2026.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

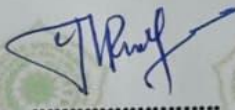
Tanggal

I. Meirza Nanda Faradita,  
S.Pd.,M.Pd.



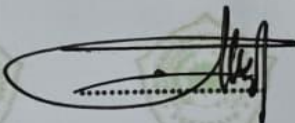
27-04-2026

II. Dr. Dra.Badruli Martati,  
SH.,MA.,M.Pd.



27-04-2026

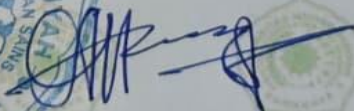
III. Lilik Binti Minawati,  
S.Pd.I., M.Pd.



27-04-2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains  
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devi Rismawati

NIM : 20241115022

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa artikel yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila kemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 21 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Devi Rismawati)

## ABSTRAK

Rismawati, Devi. 2025. Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Permainan Online Roblox Pada Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.. Pembimbing II: Holy Ichda Wahyuni, S.Pd.,M.Si

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa Sekolah Dasar, dengan fokus pada empat dimensi: sosial, akademik, finansial, dan psikologis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi fenomenologi. Sumber data terdiri dari data primer, yaitu orang tua dari tiga siswa SD aktif pengguna Roblox, dan data sekunder berupa dokumen pendukung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam semiterstruktur, observasi, dan dokumentasi. Adapun instrumennya berupa panduan wawancara dan lembar observasi. Analisis data dilakukan meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua mempersepsikan pengaruh buruk Roblox sebagai sebuah sindrom yang saling berkait. Pada aspek sosial, Roblox dipersepsikan menggeser interaksi anak ke dunia virtual dan mengganggu komunikasi keluarga. Pada aspek akademik, platform ini dianggap sebagai pengganggu utama konsentrasi dan pemicu kebiasaan menunda-nunda (procrastination). Pada aspek finansial, kekhawatiran meliputi transaksi tak terkontrol dan internalisasi nilai konsumtif berbasis status sosial virtual. Pada aspek psikologis, orang tua mengamati labilitas emosional dan gejala awal ketergantungan, di mana kesejahteraan emosional anak menjadi sangat terikat dengan pengalaman dalam game. Disimpulkan bahwa orang tua mempersepsikan Roblox bukan sekadar hiburan, melainkan sebuah ekosistem digital kompleks yang secara simultan berpotensi mengisolasi anak secara sosial, mengganggu prestasi akademik, mendistorsi pemahaman finansial, dan mengancam stabilitas psikologisnya.

**Kata kunci:** Persepsi Orang Tua, Pengaruh Buruk, Roblox, Sekolah Dasar

## ABSTRACT

Rismawati, Devi. 2025. Article, Parents Perceptions of The Negative Impact of the Online Game Roblox in Elementary School Students. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Surabaya. Advisor I: Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd., Advisor II: Holy Ichda Wahyuni, S.Pd.,M.Si

This study aims to describe parents' perceptions of the negative impact of the online game Roblox on elementary school students, focusing on four dimensions: social, academic, financial, and psychological. This study used a qualitative approach with a phenomenological study. Data sources consisted of primary data, namely the parents of three elementary school students who actively use Roblox, and secondary data in the form of supporting documents. Data collection techniques used were semi-structured in-depth interviews, observation, and documentation. The instruments used were an interview guide and observation sheets. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing and verifying conclusions. The results showed that parents perceived the negative influence of Roblox as a complex syndrome. Socially, Roblox was perceived as shifting children's interactions to the virtual world and disrupting family communication. Academically, the platform was considered a major distraction from concentration and a trigger for procrastination. Financially, concerns included uncontrolled transactions and the internalization of consumer values based on virtual social status. Psychologically, parents observed emotional lability and early signs of dependency, where children's emotional well-being became closely tied to in-game experiences. It was concluded that parents perceived Roblox as more than just entertainment, but rather a complex digital ecosystem that simultaneously has the potential to isolate children socially, impair academic achievement, distort financial literacy, and threaten their psychological stability.

**Keywords:** Parental Perception, Negative Influence, Roblox, Elementary School

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan waktu yang tepat. Tugas akhir berjudul Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Permainan Online Roblox Pada Siswa Sekolah Dasar. Tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Untuk menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Penulis menyampaikan ucapan serta rasa terima kasih, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains.
3. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberi bimbingan.
5. Holy Ichda Wahyuni, S.Pd.,M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberi bimbingan.
6. Bapak/ Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
7. Teman Teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun, yang dapat menjadi masukan berharga untuk perbaikan dan penyempurnaan tugas akhir ini di masa mendatang.

Dengan tersusunnya tugas akhir ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif, baik bagi penulis secara pribadi sebagai bekal pengalaman dalam dunia pendidikan, maupun bagi dunia pendidikan itu sendiri. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan inspirasi kepada pembaca atau pihak yang membutuhkan, serta menjadi referensi yang berguna dalam praktik pendidikan di kemudian hari.

Surabaya, 21 Januari 2026

Devi Rismawati  
20241115022

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN .....	iv
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
PENDAHULUAN .....	3
METODE PENELITIAN .....	5
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	8
KESIMPULAN .....	13
DAFTAR PUSTAKA .....	15

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....</b>	<b>19</b>
<b>Lampiran 2 Bukti Kendali Bimbingan.....</b>	<b>20</b>
<b>Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....</b>	<b>21</b>
<b>Lampiran 4 Instrumen Penelitian .....</b>	<b>22</b>
<b>Lampiran 5 Hasil Wawancara .....</b>	<b>24</b>
<b>Lampiran 6 Hasil Observasi.....</b>	<b>26</b>
<b>Lampiran 7 LOA (Letter of Acceptance).....</b>	<b>27</b>
<b>Lampiran 8 Surat Bebas Plagiasi .....</b>	<b>28</b>
<b>Lampiran 9 Endorsement Letter .....</b>	<b>29</b>
<b>Lampiran 10 Biodata Penulis .....</b>	<b>31</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 1. Tahapan Analisis Data Penelitian Kualitatif.....</b>	<b>7</b>
<b>Gambar 2 Wawancara Terhadap Orang Tua .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 3 Dokumentasi Lainnya .....</b>	<b>30</b>



---

## Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar

Devi Rismawati<sup>1)\*</sup>, Lilik Binti Mirnawati<sup>2)</sup>, Holy Ichda Wahyuni<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3)</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email : [devirisw@yahoo.com](mailto:devirisw@yahoo.com)

[lilikbintimitnawati@um-surabaya.ac.id](mailto:lilikbintimitnawati@um-surabaya.ac.id)

[holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id](mailto:holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa Sekolah Dasar, dengan fokus pada empat dimensi: sosial, akademik, finansial, dan psikologis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi fenomenologi. Sumber data terdiri dari data primer, yaitu orang tua dari tiga siswa SD aktif pengguna Roblox, dan data sekunder berupa dokumen pendukung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam semiterstruktur, observasi, dan dokumentasi. Adapun instrumennya berupa panduan wawancara dan lembar observasi. Analisis data dilakukan meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua mempersepsikan pengaruh buruk Roblox sebagai sebuah sindrom yang saling berkaitan. Pada aspek sosial, Roblox dipersepsikan menggeser interaksi anak ke dunia virtual dan mengganggu komunikasi keluarga. Pada aspek akademik, platform ini dianggap sebagai pengganggu utama konsentrasi dan pemicu kebiasaan menunda-nunda (procrastination). Pada aspek finansial, kekhawatiran meliputi transaksi tak terkontrol dan internalisasi nilai konsumtif berbasis status sosial virtual. Pada aspek psikologis, orang tua mengamati labilitas emosional dan gejala awal ketergantungan, di mana kesejahteraan emosional anak menjadi sangat terikat dengan pengalaman dalam game. Disimpulkan bahwa orang tua mempersepsikan Roblox bukan sekadar hiburan, melainkan sebuah ekosistem digital kompleks yang secara simultan berpotensi mengisolasi anak secara sosial, mengganggu prestasi akademik, mendistorsi pemahaman finansial, dan mengancam stabilitas psikologisnya.

**Kata kunci:** Persepsi Orang Tua, Pengaruh Buruk, Roblox, Sekolah Dasar

**Abstract**

*This study aims to describe parents' perceptions of the negative impact of the online game Roblox on elementary school students, focusing on four dimensions: social, academic, financial, and psychological. This study used a qualitative approach with a phenomenological study. Data sources consisted of primary data, namely the parents of three elementary school students who actively use Roblox, and secondary data in the form of supporting documents. Data collection techniques used were semi-structured in-depth interviews, observation, and documentation. The instruments used were an interview guide and observation sheets. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing and verifying conclusions. The results showed that parents perceived the negative influence of Roblox as a complex syndrome. Socially, Roblox was perceived as shifting children's interactions to the virtual world and disrupting family communication. Academically, the platform was considered a major distraction from concentration and a trigger for procrastination. Financially, concerns included uncontrolled transactions and the internalization of consumer values based on virtual social status. Psychologically, parents observed emotional lability and early signs of dependency, where children's emotional well-being became closely tied to in-game experiences. It was concluded that parents perceived Roblox as more than just entertainment, but rather a complex digital ecosystem that simultaneously has the potential to isolate children socially, impair academic achievement, distort financial literacy, and threaten their psychological stability.*

**Keywords:** Parental Perception, Negative Influence, Roblox, Elementary School

## PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 ditandai oleh transformasi digital yang masif, di mana perkembangan pesat teknologi internet dan perangkat mobile telah mengubah pola interaksi dan hiburan masyarakat, termasuk kalangan anak-anak (Hidayat, 2016). Dalam konteks ini, game online telah menjelma menjadi fenomena global dan bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari Generasi Z dan Alpha. Salah satu platform yang menonjol adalah *Roblox*. Berbeda dengan game konvensional, *Roblox* lebih dari sekadar permainan, melainkan sebuah *platform metaverse* yang menggabungkan unsur bermain, kreativitas, dan sosialisasi dalam satu ekosistem (Cheremnykh, 2024). Pengguna tidak hanya menjadi pemain, tetapi juga dapat berperan sebagai pembuat pengalaman (*experiences*) yang dinikmati oleh jutaan orang lain secara daring. Popularitasnya tercermin dari data statistik yang massif. Pada kuartal ketiga tahun 2023, Roblox Corporation melaporkan memiliki 70.2 juta Pengguna Harian Aktif (Daily Active Users/DAU) di seluruh dunia, dengan lebih dari setengahnya diperkirakan berusia di bawah 16 tahun (Bui, 2023). Dominasi pengguna dari kalangan usia Sekolah Dasar (SD) ini menjadikan *Roblox* sebagai ruang digital yang perlu dikaji lebih serius, khususnya mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak.

Kondisi ideal dari pemanfaatan *Roblox* adalah dapat memungkinkan pengguna membuat pengalaman (*experiences*) mereka sendiri, anak-anak dapat terlibat dalam proses pembelajaran berbasis proyek (*Project-based Learning*) yang autentik. Mereka belajar dasar-dasar pemikiran komputasional (*computational thinking*), logika pemrograman visual (*Lua scripting*), dan prinsip-prinsip desain game (Kaipainen, 2025). Aktivitas ini secara langsung mengasah kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*), kreativitas, dan ketekunan (*perseverance*) (Resnick, 2017). Namun, di balik potensinya sebagai wahana pembelajaran kreatif yang dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah dan bahkan memperkenalkan dasar-dasar *coding* melalui sistem pembuatan game-nya (Taylor, 2024), *Roblox* menyimpan sejumlah risiko dan pengaruh buruk yang patut diwaspadai, terutama bagi anak usia SD yang secara kognitif dan emosional masih dalam tahap perkembangan. Aspek negatif yang menjadi fokus dalam penelitian ini multidimensi. Pertama, desain platform yang sangat imersif berpotensi menimbulkan risiko kecanduan, yang dapat mengganggu manajemen waktu anak (Salmela-Aro dkk., 2017). Kedua, model *user-generated content* yang menjadi tulang punggung *Roblox* memunculkan celah bagi paparan konten tidak pantas, kekerasan, atau eksploitasi, yang dapat diakses anak baik secara sengaja maupun tidak sengaja (Zaman & Nouwen, 2016). Ketiga, fitur interaksi sosial seperti *chat* dan *private messages* membuka peluang interaksi dengan orang asing (*online stranger danger*), yang merupakan ancaman keamanan siber yang serius (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Keempat, mekanisme *in-app purchases* dan mata uang virtual (*Robux*) berisiko menyebabkan pengeluaran finansial tanpa izin orang tua (*unauthorized spending*). Terakhir, keseluruhan dinamika tersebut berpotensi berdampak negatif pada konsentrasi belajar dan prestasi akademik anak di sekolah, karena perhatian dan energi mental

mereka banyak tersita ke dalam dunia virtual (Valkenburg & Peter, 2013). Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai spektrum dampak negatif ini menjadi sangat krusial.

Di Indonesia, data awal menunjukkan penetrasi internet dan kepemilikan *smartphone* pada anak usia sekolah telah mencapai tingkat yang signifikan, membuat platform seperti *Roblox* mudah diakses. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 menunjukkan bahwa 91,8% anak usia 5-12 tahun telah menjadi pengguna internet, dengan perangkat *smartphone* sebagai alat akses utama. Kondisi ini diperkuat oleh laporan Wiyono dkk (2025) yang mengonfirmasi peningkatan pesat adopsi teknologi digital di kalangan anak-anak selama periode pembelajaran jarak jauh. Dalam ruang diskursus publik, termasuk forum orang tua dan pemberitaan media, telah muncul narasi yang terpolarisasi. Di satu sisi, *Roblox* dipuji sebagai wadah kreativitas dan pembelajaran coding. Di sisi lain, muncul laporan-laporan sporadis di media massa mengenai kasus pengeluaran finansial tanpa izin yang mencapai jutaan rupiah (Ferisca, 2025), interaksi dengan predator daring, serta keluhan orang tua di komunitas daring mengenai perubahan perilaku anak yang menjadi lebih tertutup atau mudah marah terkait aktivitas bermain game (Salisah dkk., 2024).

Dalam konteks yang penuh dengan perubahan ini, orang tua memiliki peran sentral sebagai penjaga dan pendamping utama anak dalam menjelajahi ekosistem game online. Sebagai figur yang paling dekat, orang tua sering kali menjadi pihak pertama yang menyaksikan langsung perubahan perilaku, emosi, dan pola sehari-hari anak, yang dapat menjadi indikator awal dampak dari aktivitas bermain game mereka (Livingstone & Blum-Ross, 2020). Lebih lanjut, persepsi orang tua, yang dibentuk secara kompleks oleh tingkat pengetahuan digital, pengalaman pribadi, serta nilai-nilai dan keyakinan yang dianut mengenai dunia maya, akan menjadi fondasi yang menentukan strategi pengasuhan digital (*digital parenting*) seperti apa yang akan diterapkan (Cranmer, 2014; Valkenburg, 2013). Persepsi yang akurat dan didasari pemahaman yang komprehensif tentang peluang dan tantangan *Roblox* cenderung akan melahirkan pendampingan yang lebih efektif, proaktif, dan komunikatif. Sebaliknya, persepsi yang keliru, apakah itu yang bersifat terlalu permisif tanpa kewaspadaan atau justru terlalu restriktif tanpa edukasi, berpotensi besar berujung pada dua hal, yakni konflik dalam hubungan orang tua-anak akibat larangan yang tidak dipahami dan pembiaran (*laissez-faire*) yang dapat membuat anak terpapar risiko secara tanpa kendali. Oleh karena itu, mengeksplorasi persepsi orang tua merupakan langkah kritis sebelum merancang intervensi atau panduan *digital parenting* yang tepat guna.

Beberapa penelitian terdahulu telah menyentuh aspek-aspek yang berkaitan dengan fokus penelitian ini, namun masih menyisakan celah untuk dikaji lebih mendalam. Pertama, penelitian oleh Patti (2024) mengungkap dualitas *Roblox* sebagai platform yang mampu memacu kreativitas namun sekaligus lemah terhadap risiko penyalagunaan data dan interaksi sosial yang tidak terkendali. Penelitian ini menjadi

landasan teoretis yang kuat bagi penelitian saat ini, khususnya dalam mengidentifikasi spektrum dampak yang mungkin terjadi. Namun, studi tersebut lebih berfokus pada perspektif pengguna secara umum dan tidak secara spesifik menyelami persepsi orang tua sebagai *stakeholder* utama. Kedua, sebuah studi oleh Martins dkk (2017) menemukan bahwa kekhawatiran orang tua terhadap dampak negatif game secara signifikan memengaruhi strategi mediasi yang mereka terapkan, seperti pembatasan waktu atau diskusi aktif. Temuan ini memperkuat kerangka berpikir bahwa persepsi merupakan prediktor penting bagi perilaku pengasuhan digital. Akan tetapi, penelitian tersebut tidak memfokuskan analisis pada platform *Roblox* secara spesifik, yang memiliki karakteristik unik dibandingkan game video konvensional. Ketiga, penelitian oleh Zendrato & Harefa (2022) mengonfirmasi adanya korelasi negatif antara intensitas bermain game online dengan konsentrasi belajar. Penelitian ini memberikan konteks yang berharga, akan tetapi pendekatannya lebih terfokus pada dampak terhadap anak dan belum mengangkat sudut pandang orang tua mengenai berbagai macam risiko di dalam platform *Roblox* secara komprehensif. Dengan demikian, ketiga penelitian tersebut mengonfirmasi pentingnya topik ini, sekaligus menunjukkan celah (*gap*) untuk sebuah penelitian yang secara khusus menginvestigasi persepsi orang tua terhadap beragam pengaruh buruk *Roblox* pada siswa SD.

Sebagai respons terhadap celah pengetahuan yang teridentifikasi di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online *Roblox* pada siswa SD. Secara spesifik, penelitian ini difokuskan untuk memetakan persepsi orang tua mengenai berbagai dimensi pengaruh buruk, yang meliputi aspek sosial (seperti interaksi dengan orang asing dan penurunan komunikasi keluarga), akademik (misalnya gangguan terhadap konsentrasi belajar dan penyelesaian tugas), finansial (khususnya risiko *in-app purchases* yang tidak terkontrol), serta psikologis (seperti potensi kecanduan dan paparan kecemasan) (Livingstone & Blum-Ross, 2020; Valkenburg, 2013). Adapun signifikansi penelitian ini dapat dijabarkan menjadi dua aspek. Secara teoretis, temuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengayaan khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang *digital parenting* dan psikologi media, dengan memberikan bukti empiris mengenai konstruksi persepsi orang tua dalam konteks platform *metaverse* yang spesifik seperti *Roblox*. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan bagi: (1) Orang Tua, untuk meningkatkan kesadaran dan membentuk strategi pendampingan yang lebih efektif dan komunikatif; serta (2) Lembaga Pendidikan, dalam merancang program literasi digital dan parenting yang lebih terarah guna memitigasi dampak negatif game online di kalangan peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi fenomenologi. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami secara mendalam makna, persepsi, dan pengalaman manusia dalam konteks naturalnya

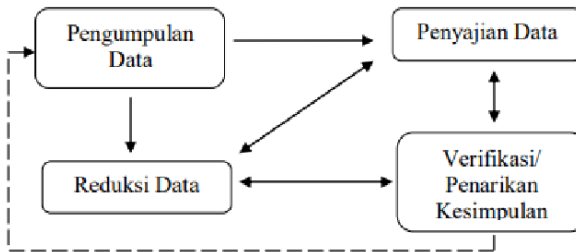
(Creswell & Poth, 2016). Secara spesifik, tujuan penerapan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah untuk menggali dan memperoleh pemahaman yang komprehensif dan kontekstual mengenai bagaimana orang tua memaknai, menafsirkan, dan mengalami pengaruh buruk dari permainan *Roblox* yang dimainkan oleh anak-anak mereka.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Karya Tunggal Surabaya dengan menggunakan dua sumber data, yakni sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian oleh peneliti untuk tujuan menjawab permasalahan penelitian spesifik (Sugiyono, 2019). Dalam konteks penelitian ini, sumber data primer adalah orang tua (ayah dan/atau ibu) dari siswa SD yang anaknya aktif memainkan *Roblox*. Kriteria ini dipilih untuk memastikan bahwa partisipan memiliki pengalaman yang cukup dan berkelanjutan dalam mengamati serta mendampingi anak mereka selama berinteraksi dengan platform tersebut, sehingga dapat memberikan informasi yang kaya dan kontekstual (Creswell & Poth, 2016). Sumber data sekunder adalah data yang tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti, tetapi diperoleh dari sumber-sumber yang telah ada sebelumnya (Johnston, 2014). Data ini berfungsi untuk memberikan konteks, memperkaya analisis, dan memperkuat temuan dari data primer. Dalam konteks penelitian ini, sumber data sekunder meliputi: (1) Siswa yang aktif memainkan *Roblox*; (2) Dokumen atau arsip: Catatan harian orang tua (jika ada dan bersedia berbagi) mengenai perubahan perilaku anak, *screenshot* percakapan dalam game, atau riwayat pembelian *in-app*; dan (3) Literatur ilmiah: Artikel dan buku yang relevan. Pemanfaatan data sekunder memungkinkan peneliti untuk melakukan triangulasi, yaitu memeriksa keabsahan data primer dengan membandingkannya terhadap berbagai sumber *evidence* yang telah ada (Neubauer dkk., 2019).

Untuk memperoleh data yang komprehensif dan menjawab tujuan penelitian, maka digunakan tiga teknik pengumpulan data utama, yaitu (1) Wawancara: Teknik yang dilakukan secara semiterstruktur untuk menggali persepsi, perasaan, pengalaman, dan pengetahuan orang tua secara mendalam dan terbuka (Brinkmann & Kvale, 2018) melalui instrumen pedoman wawancara, namun tetap memberikan keleluasaan bagi peneliti dan partisipan untuk mengeksplorasi jawaban yang muncul; (2) Observasi: Merupakan teknik mengamati aspek sosial (indikator: penurunan kualitas komunikasi keluarga, prioritas pada interaksi virtual, normalisasi interaksi dengan orang asing, serta pengucapan sosial dalam kegiatan keluarga), akademik (indikator: gangguan konsentrasi dan *attention residue*, kebiasaan menunda, penurunan kualitas dan tanggung jawab akademik, pergeseran motivasi intrinsik, finansial (indikator: risiko *unauthorized spending*, permintaan dan negosiasi untuk pembelian robux, pergeseran nilai konsumsi, tekanan sosial berbasis kepemilikan virtual), serta psikologis (indikator: labilitas emosional, reaksi berlebihan saat akses dibatasi, gejala *withdrawal* dan kecemasan, investasi emosional berlebihan pada aset virtual, identitas yang terikat pada dunia virtual) anak dalam konteks bermain *Roblox* melalui instrumen lembar observasi, baik secara langsung (jika memungkinkan) maupun dengan meminta orang tua mendeskripsikan situasi tertentu. Selain itu, pengamatan terhadap orang tua juga

dilakukan sebagai pendukung mengenai pengalaman yang cukup dan berkelanjutan dalam mengamati serta mendampingi anak mereka selama berinteraksi dengan permainan *Roblox*. Teknik ini bertujuan untuk mengonfirmasi dan memberikan konteks tambahan terhadap data yang diungkapkan dalam wawancara (Flick, 2022); dan (3) Studi dokumentasi: Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang relevan. Dokumen yang dianalisis dapat berupa catatan pribadi orang tua mengenai perilaku anak (jika ada), kebijakan sekolah terkait penggunaan gawai, atau artikel dan buku yang membahas fenomena *Roblox*. Analisis dokumen berfungsi untuk melakukan triangulasi data dan memperkaya pemahaman peneliti terhadap konteks sosial di mana persepsi orang tua tersebut terbentuk (Bowen, 2009).

Penelitian ini akan menganalisis data melalui tiga alur kegiatan yang dilakukan secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles et al., 2014). Pilihan terhadap model ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan desain penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur.



**Gambar 1. Tahapan Analisis Data Penelitian Kualitatif (Miles et al., 2014)**

Berikut adalah penjelasan setiap tahapannya, yaitu (1) Reduksi data merupakan proses seleksi, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari lapangan. Pada tahap ini, data dari transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen akan disaring dan difokuskan pada informasi yang relevan dengan fokus penelitian mengenai persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk *Roblox*; (2) Penyajian data adalah upaya menyusun sekumpulan informasi yang tersusun sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk matriks agar dapat membandingkan persepsi orang tua yang berbeda, sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola dan hubungan antardata (Miles dkk., 2014); dan (3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan penarikan makna dari data yang telah disajikan. Kesimpulan awal (*preliminary conclusions*) yang muncul selama proses analisis diverifikasi keabsahannya melalui triangulasi, yakni membandingkan dan mengecek temuan dari hasil wawancara dengan data observasi dan studi dokumen untuk

membangun kepercayaan terhadap temuan (Creswell & Poth, 2016), serta member *check*, yakni melakukan konfirmasi ulang kesimpulan sementara kepada partisipan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan maksud yang disampaikan oleh partisipan. Kesimpulan yang telah diverifikasi inilah yang akhirnya menjadi temuan substantif dari penelitian ini, yaitu sebuah pemahaman yang mendalam dan holistik mengenai persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online *Roblox*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis mendalam terhadap data wawancara dan observasi dari tiga orang tua, persepsi mereka mengenai pengaruh buruk *Roblox* pada anak Sekolah Dasar dapat disintesis ke dalam empat dimensi yang saling terkait.

**Aspek Sosial: Disrupsi Komunikasi Keluarga dan Pergeseran Relasi ke Dunia Virtual**  
Orang tua secara bulat mempersepsikan *Roblox* sebagai kekuatan yang menggerus kualitas interaksi sosial anak dalam keluarga. Mereka menyaksikan bagaimana platform ini menciptakan semacam "dinding virtual" yang mengisolasi anak. Narasumber A merasakan kerenggangan karena anaknya hanya membalas percakapan dengan singkat, "iya" atau "nanti dulu, Ma", sementara perhatian penuhnya tertuju pada layar. Pengamatan langsung menguatkan hal ini; saat diganggu adiknya, anak Narasumber A berteriak, "*Jangan ganggu aku, aku lagi ngobrol sama kakak adop!*", menunjukkan prioritas yang jelas pada interaksi virtual dengan orang asing. Pola serupa terlihat pada anak Narasumber B yang lebih memilih mengobrol lewat headset dengan teman game daripada bercakap di meja makan, serta anak Narasumber C yang memilih menyendiri membangun "taman virtual" selama arisan keluarga daripada bermain dengan sepupu-sepupunya. Intinya, orang tua memandang *Roblox* telah menggeser pusat gravitasi sosial anak dari lingkaran keluarga ke komunitas daring yang anonim, sehingga mengurangi secara signifikan kedalaman dan kehangatan komunikasi keluarga.

**Aspek Akademik: Gangguan Konsentrasi dan Budaya Menunda**  
Pada dimensi akademik, persepsi orang tua sangat tegas: *Roblox* dianggap sebagai pengganggu kognitif utama yang merusak disiplin belajar. Narasumber A mengeluh anaknya menjadi "susah fokus" karena pikirannya masih terikat pada dunia game, sebuah kesan yang diperkuat oleh observasi saat anaknya mengerjakan PR dengan mata yang kerap melirik ke arah tablet yang telah disita. Narasumber B mengidentifikasi pola menunda yang kronis, di mana janji "5 menit lagi" untuk menyelesaikan tugas bisa molor hingga setengah jam, yang berujung pada temuan PR yang tidak dikumpulkan karena anak lebih memilih merenovasi "rumah" di *Roblox*. Sementara itu, Narasumber C melihat penurunan kualitas secara langsung, di mana anaknya pernah tidak mengerjakan proyek sekolah demi menyelesaikan rintangan dalam game, dan seluruh kreativitasnya seolah tersedot hanya untuk mendesain dunia virtual. Sintesisnya, orang tua mempersepsikan *Roblox* bukan sekadar pengalih perhatian, melainkan agen yang secara

aktif melemahkan konsistensi, tanggung jawab, dan kualitas engagement anak terhadap kewajiban akademiknya.

Aspek Finansial: Dari Transaksi Tak Terkontrol ke Pola Konsumsi yang Tergeser  
Kekhawatiran finansial orang tua bersifat dua lapis. Lapisan pertama adalah risiko konkret transaksi tanpa izin, seperti yang dialami Narasumber A yang mendapat notifikasi bank dan langsung "marah besar dan menghapus semua data informasi mengenai kartu (ATM)". Namun, lapisan kedua yang lebih dalam dan mengkhawatirkan adalah pergeseran pola pikir konsumtif anak. Orang tua mengamati bagaimana nilai suatu barang di dunia nyata mulai diukur berdasarkan manfaat virtualnya. Narasumber B melihat anaknya memilih minuman di minimarket hanya karena ada bonus Robux, sementara anak Narasumber A berargumen bahwa membeli item akan membuat karakternya "jadi paling keren di server", menunjukkan motivasi berbasis gengsi. Kekhawatiran akan tekanan sosial juga menonjol, seperti yang diungkap Narasumber C yang takut anaknya merasa "inferior" di antara teman-teman yang memiliki aksesoris. Bahkan, observasi terhadap anak Narasumber C yang membuat presentasi bisnis untuk meyakinkan orang tua membeli Robux menunjukkan tingkat kecanggihan dan internalisasi logika konsumsi platform ini. Dengan demikian, persepsi orang tua tidak hanya pada ancaman keuangan langsung, tetapi lebih pada pembentukan nilai yang menyamakan kebahagiaan dan status sosial dengan kepemilikan komoditas digital.

Aspek Psikologis: Labilitas Emosional dan Gejala Awal Dependensi

Aspek psikologis merupakan wilayah persepsi yang paling mencemaskan bagi orang tua. Mereka menyaksikan bagaimana *Roblox* menjadi regulator utama emosi anak, menciptakan labilitas yang ekstrem. Narasumber C menggambarkan dengan jelas bahwa "suasana hatinya jadi sangat bergantung pada apa yang terjadi di *Roblox*". Ketergantungan emosional ini terwujud dalam reaksi berlebihan saat akses dibatasi, seperti yang diamati pada anak Narasumber A yang "membanting bantal, menangis keras, dan berteriak, *'Ibu jahat!'*", lalu cemberut sepanjang acara keluarga. Di sisi lain, dunia virtual juga menjadi sumber kecemasan irasional, seperti pada anak Narasumber B yang khawatir "'base'-nya diserang saat dia tidur" sampai-sampai terbangun di malam hari untuk mengecek tabletnya. Puncak dari dampak psikologis ini adalah ketika dunia virtual begitu nyata bagi anak, sehingga kehilangan di dalamnya dirasakan seperti kehilangan di dunia nyata, seperti tangisan sedih anak Narasumber C yang kehilangan item langka akibat peretasan. Orang tua secara implisit mempersepsikan gejala awal dependensi psikologis, di mana identitas, kesejahteraan emosional, dan regulasi diri anak mulai tercerabut dari realitas dan terikat erat pada keberadaan serta pencapaian dalam ekosistem *Roblox*.

## Pembahasan

Temuan penelitian ini mengonfirmasi dan memperdalam kekhawatiran yang berkembang dalam literatur mengenai digital parenting di era platform metaverse seperti

*Roblox*. Persepsi orang tua yang terungkap menunjukkan bahwa dampak *Roblox* bersifat multidimensional dan saling berkelindan, jauh melampaui sekadar kekhawatiran akan waktu bermain yang berlebihan.

Pada aspek sosial, temuan mengenai disrupsi komunikasi keluarga dan pergeseran relasi ke interaksi virtual sejalan dengan konsep *displacement theory* dalam penggunaan media, yang menyatakan waktu dan perhatian yang dialokasikan untuk media baru seringkali menggeser aktivitas sosial langsung (Valkenburg & Peter, 2013). Orang tua dalam penelitian ini menjadi saksi langsung dari proses pergeseran ini, di mana kualitas percakapan di meja makan tergantikan oleh obrolan melalui *headset* dengan teman *game* yang bahkan tidak dikenal secara fisik. Fenomena ini menguatkan penelitian Livingstone & Blum-Ross (2020) yang menemukan bahwa intensitas *engagement* anak dengan platform digital seringkali menciptakan kesenjangan partisipasi (*participation gap*) dalam dinamika keluarga. Yang lebih mengkhawatirkan, seperti terungkap dalam observasi, adalah normalisasi interaksi dengan "kakak adop" atau orang asing lainnya. Hal ini merefleksikan tantangan online *stranger danger* dalam bentuk baru, di mana konsep pertemanan telah didefinisi oleh logika *user-generated content* dan kolaborasi virtual, mengaburkan batas antara koneksi sosial yang aman dan berisiko (Cheremnykh, 2024). Pergeseran ini tidak hanya bersifat kuantitatif (berkurangnya waktu), tetapi juga kualitatif. Komunikasi dalam *Roblox*, yang seringkali bersifat instrumental dan berfokus pada koordinasi tugas dalam *game* (seperti "serang kiri!"), menggantikan percakapan keluarga yang lebih dalam dan multidimensi, yang penting untuk pengembangan emosi dan keterampilan komunikasi kompleks anak (Gottman & DeClaire, 2018). Lebih lanjut, platform seperti *Roblox* memungkinkan menciptakan "generasi tanpa komunitas", di mana anak merasa terhubung secara sosial melalui avatar dan pencapaian bersama, tetapi hubungan tersebut dangkal, mudah diputus, dan terlepas dari konteks sosial-emosional yang bertanggung jawab (Campbell, 2021). Koneksi ini mungkin memenuhi kebutuhan dasar akan keterhubungan (*relatedness*) sebagaimana dikemukakan dalam teori *Self-Determination* (Ryan & Deci, 2024), namun dalam bentuk yang rapuh dan rentan terhadap eksploitasi. Norma pertemanan yang baru ini, yang didasarkan pada kesamaan minat dalam dunia virtual ketimbang pengalaman hidup bersama, dapat menghambat perkembangan kemampuan anak untuk membangun dan memelihara hubungan yang mendalam dan saling percaya (*deep social capital*) di dunia nyata (Putnam, 2016). Oleh karena itu, persepsi orang tua tentang tekanan sosial dari *Roblox* bukan hanya tentang kehadiran orang asing, melainkan juga tentang transformasi mendasar dalam cara anak memahami dan menjalani hubungan sosial, di mana kedalaman dan keamanan hubungan sosial mungkin dikorbankan demi kuantitas dan utilitas koneksi virtual.

Dalam domain akademik, persepsi orang tua tentang penurunan konsentrasi dan budaya menunda (*procrastination*) memperoleh penjelasan teoretis dari konsep *cognitive load* dan *attention residue*. Aktivitas dalam *Roblox* yang imersif dan menuntut pemecahan masalah *real-time* dikhawatirkan meninggalkan "residu" kognitif yang membuat

perhatian anak terbagi saat beralih ke tugas sekolah (Sweller, 2020). Temuan bahwa anak lebih memilih merenovasi rumah virtual daripada menyelesaikan PR mengindikasikan bahwa motivasi intrinsik untuk pencapaian dalam game telah melampaui motivasi ekstrinsik (seperti nilai) dari tugas akademik. Ini sesuai dengan teori *Self-Determination* yang menunjukkan bahwa lingkungan yang memenuhi kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, seperti yang ditawarkan *Roblox*, akan lebih menarik secara psikologis (Ryan & Deci, 2024). Dengan demikian, persepsi orang tua bahwa *Roblox* "menyedot" fokus dan kedisiplinan anak bukanlah kekhawatiran yang berlebihan, melainkan respons terhadap daya tarik psikologis platform yang sangat kuat dan terstruktur. Persaingan yang tidak setara ini semakin diperparah oleh desain loop hadiah (*reward loops*) yang sangat terampil dalam *Roblox*. Sistem pencapaian, badges, dan umpan balik instan dalam game menciptakan siklus motivasi yang padat dan berkelanjutan, sangat kontras dengan struktur *reward* dalam pembelajaran akademik yang seringkali tertunda dan kurang nyata bagi anak (McGonigal, 2022). Hal ini dapat menyebabkan anak mengembangkan preferensi untuk lingkungan belajar yang memberikan kepuasan instan (*instant gratification*), yang kemudian menurunkan toleransi terhadap frustrasi dan usaha berkelanjutan yang dibutuhkan dalam proses belajar formal (Lutfaeli, & Khan, 2019). Lebih lanjut, penundaan atau pengabaian tugas akademik demi *Roblox* dapat dipandang sebagai bentuk *cognitive avoidance*, di mana anak memilih melarikan diri ke dunia yang lebih dapat diprediksi dan dikendalikan untuk menghindari kesulitan atau kecemasan yang mungkin dirasakan saat menghadapi tugas sekolah (Sirois & Pychyl, 2016). Persepsi orang tua terhadap rendahnya kualitas pekerjaan rumah anak, seperti tulisan yang berantakan, bukan semata-mata indikasi kemalasan, tetapi mungkin merupakan bukti dari "*divided attention*" dan upaya kognitif yang terkuras (*depleted cognitive resources*) setelah sesi bermain yang intens. Oleh karena itu, tantangan yang dihadapi bukan hanya soal alokasi waktu, tetapi juga tentang restorasi kapasitas kognitif dan pemulihan motivasi intrinsik anak untuk terlibat dalam tugas-tugas yang kurang memberikan stimulasi langsung namun sangat penting bagi perkembangan jangka panjangnya.

Kekhawatiran finansial orang tua, yang meliputi transaksi tak terkontrol hingga pergeseran nilai konsumsi, mengafirmasi temuan Roth-Ebner (2024) tentang kompleksitas *parental mediation* dalam konteks ekonomi digital. Risiko *unauthorized spending* adalah ancaman permukaan yang paling mudah diidentifikasi. Namun, temuan yang lebih dalam adalah internalisasi logika ekonomi platform oleh anak-anak. Ketika Bagas memilih produk berdasarkan bonus Robux atau Citra membuat presentasi bisnis untuk negosiasi, hal ini menunjukkan mereka telah mengadopsi platform *literacy* tertentu, di mana mereka memahami dan berusaha memanipulasi mekanisme monetisasi platform (Potter & McDougall, 2017). Persepsi orang tua terhadap hal ini sebagai bentuk "kecerdasan yang disalaharahkan" atau tekanan sosial sangatlah valid. Anak-anak tidak hanya menginginkan barang, tetapi menginginkan status sosial (*social capital*) yang diwakili oleh barang virtual tersebut dalam komunitas *Roblox*, sebuah dinamika yang

mereproduksi ketimpangan ekonomi riil di ruang virtual (Zaman & Nouwen, 2016). Implikasi dari internalisasi ini sangat mendalam karena ia membentuk logika ekonomi dan nilai anak sejak dini. Ekosistem *Roblox* beroperasi dengan prinsip ekonomi perhatian dan ekonomi data, di mana mata uang virtual (Robux) menjadi alat tukar bukan hanya untuk barang, tetapi untuk pengakuan sosial dan pengalaman istimewa. Anak-anak, yang masih dalam tahap perkembangan moral dan kognitif konkret-operasional, mungkin kesulitan membedakan antara nilai simbolik dalam game dengan nilai riil uang (Blumberg dkk., 2019). Mereka belajar bahwa solusi untuk masalah sosial (seperti merasa inferior) dapat "dibeli" melalui transaksi mikro (*microtransactions*). Hal ini berisiko mendorong terbentuknya mentalitas konsumtif-instan dan materialisme digital, di mana kepemilikan dan tampilan luar (avatar, item) dianggap lebih penting daripada substansi atau prestasi yang diperoleh melalui usaha (Twenge, 2023). Lebih jauh, tekanan untuk berpartisipasi dalam ekonomi ini menciptakan bentuk baru kemiskinan digital (*digital poverty*) di kalangan anak-anak, di mana mereka yang tidak mampu membeli Robux atau item langka dapat mengalami pengucapan sosial (*social exclusion*) dalam ruang virtual, yang dampak psikologisnya bisa sama nyatanya dengan pengucapan di dunia fisik (Robinson dkk., 2020). Dengan demikian, kekhawatiran orang tua melampaui sekadar jumlah uang yang dikeluarkan; mereka sebenarnya merespons transformasi nilai anak-anak mereka menjadi subjek ekonomi digital yang terdorong untuk terus berkonsumsi demi mempertahankan identitas dan posisi sosial dalam hierarki virtual yang terus berubah.

Akhirnya, pada aspek psikologis, labilitas emosional dan gejala dependensi yang dipersepsikan orang tua merupakan cerminan dari bagaimana platform yang sangat engaging dapat memengaruhi regulasi emosi dan perkembangan identitas anak. Reaksi emosional ekstrem terhadap batasan waktu bermain atau kehilangan item virtual mengindikasikan rendahnya kapasitas regulasi diri (*self-regulation*), yang merupakan tonggak perkembangan penting di usia sekolah dasar (Blair & Raver, 2016). *Roblox*, dengan siklus *reward* yang tak terprediksi dan investasi emosional pada avatar atau kreasi, dapat memperkuat sirkuit neurologis terkaitantisipasi dan keinginan, mirip dengan mekanisme dalam game berdesain kecanduan (*addictive design*) (Schüll, 2012). Kekhawatiran orang tua bahwa anak "terlalu berinvestasi" secara emosional pada dunia virtual juga berkaitan dengan pembentukan identitas. Pada usia ini, anak mulai membangun konsep diri, dan apabila harga diri (*self-esteem*) mereka terlalu terikat pada penerimaan dan pencapaian di dalam *Roblox*, maka kesejahteraan psikologisnya menjadi rentan terhadap fluktuasi dalam ekosistem yang tidak mereka kendalikan sepenuhnya (Subrahmanyam & Michikyan, 2022). Oleh karena itu, persepsi orang tua tentang gejala awal kecanduan dan ketidakstabilan emosi perlu ditanggapi serius sebagai tanda peringatan dini, bukan sekadar fase yang akan berlalu. Kerentanan ini semakin menguat mengingat *Roblox* berfungsi sebagai laboratorium identitas (*identity laboratory*), di mana anak dapat bereksperimen dengan berbagai avatar dan peran sosial tanpa konsekuensi langsung. Meski memiliki potensi eksplorasi positif, hal ini berisiko jika

anak mengembangkan identitas yang terputus dan terlalu bergantung pada validasi eksternal dari komunitas virtual yang tidak stabil (Campbell, 2021). Keterikatan emosional yang dalam pada aset virtual, seperti tangisan akibat akun diretas, mencerminkan proses peleburan diri digital (*digital self-merger*), di mana batas antara "diri" (*self*) dan "kepemilikan digital" (*digital possessions*) menjadi kabur (Hogg & Terry, 2014). Kondisi ini dapat menghambat perkembangan identitas yang koheren, karena fondasi harga diri anak menjadi rapuh, dibangun di atas sistem yang algoritmik dan mudah berubah. Selain itu, gejala penarikan diri (*withdrawal*) dan iritabilitas saat tidak bermain tidak hanya terkait desain kecanduan, tetapi juga dapat mengindikasikan bahwa *Roblox* telah menjadi mekanisme koping maladaptif untuk menghindari stres atau kesulitan di dunia nyata (Kardefelt-Winther, 2017). Oleh karena itu, ketidakstabilan emosi yang diamati orang tua mungkin merupakan gejala permukaan dari masalah yang lebih mendalam: ketergantungan pada lingkungan virtual untuk regulasi emosi dan konstruksi identitas, yang pada gilirannya dapat menghambat perkembangan kapasitas resiliensi dan pengenalan diri (*self-awareness*) yang sehat di dunia nyata.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online *Roblox* pada siswa SD, dapat disimpulkan bahwa orang tua mempersepsikan dampak platform ini secara holistik dan interdependen dalam empat aspek utama, yaitu (1) Pada aspek sosial, orang tua mempersepsikan *Roblox* sebagai agen yang menggeser pusat gravitasi interaksi sosial anak dari lingkungan keluarga dan pertemanan nyata ke dalam ekosistem virtual. Platform ini dinilai menciptakan disrupsi dalam komunikasi keluarga, mengurangi kualitas waktu bersama, dan sekaligus mengenalkan anak pada jejaring hubungan dengan orang asing (*stranger danger*) yang kompleks dan sulit dipantau. Persepsi ini mengindikasikan bahwa *Roblox* tidak hanya sekadar permainan, melainkan sebuah ruang sosial alternatif yang berpotensi melemahkan ikatan sosial primer anak; (2) Pada aspek akademik, orang tua memandang *Roblox* sebagai pengganggu signifikan terhadap disiplin dan kualitas belajar anak. Persepsi yang kuat adalah bahwa platform ini menyebabkan gangguan konsentrasi (*attention residue*), memicu budaya menunda-nunda (*procrastination*) dalam menyelesaikan tugas sekolah, dan mengalihkan motivasi intrinsik anak dari pencapaian akademis ke pencapaian dalam dunia virtual. *Roblox* dipersepsikan bersaing secara langsung dengan kewajiban akademik dan seringkali memenangkan persaingan tersebut karena daya tarik psikologisnya yang lebih kuat; (3) Pada aspek finansial, kekhawatiran orang tua bersifat dua lapis. Lapisan pertama adalah risiko konkret transaksi finansial tanpa izin (*unauthorized in-app purchases*). Lapisan kedua, yang lebih mendalam, adalah terbentuknya pola pikir konsumtif baru di mana anak mulai mengaitkan nilai uang dan keputusan konsumsi dengan status sosial (*social capital*) dalam dunia virtual. Orang tua mempersepsikan

bahwa platform ini secara cerdas mengajarkan anak logika ekonomi digital yang dapat mengikis pemahaman tentang nilai uang yang riil dan menimbulkan tekanan sosial berbasis materi virtual; serta (4) Pada aspek psikologis, orang tua mempersepsikan *Roblox* sebagai pengendali emosi yang potensial. Mereka mengamati munculnya perubahan emosi yang tidak stabil, di mana suasana hati anak sangat bergantung pada kejadian dalam game, serta reaksi berlebihan yang mengindikasikan kesulitan dalam regulasi diri (*self-regulation*) ketika akses terhadap platform dibatasi. Gejala-gejala awal ketergantungan psikologis, seperti kecemasan akan kehilangan aset virtual dan investasi emosional yang berlebihan terhadap avatar atau kreasi, dipandang sebagai dampak paling serius yang mengancam kestabilan perkembangan psikologis anak.

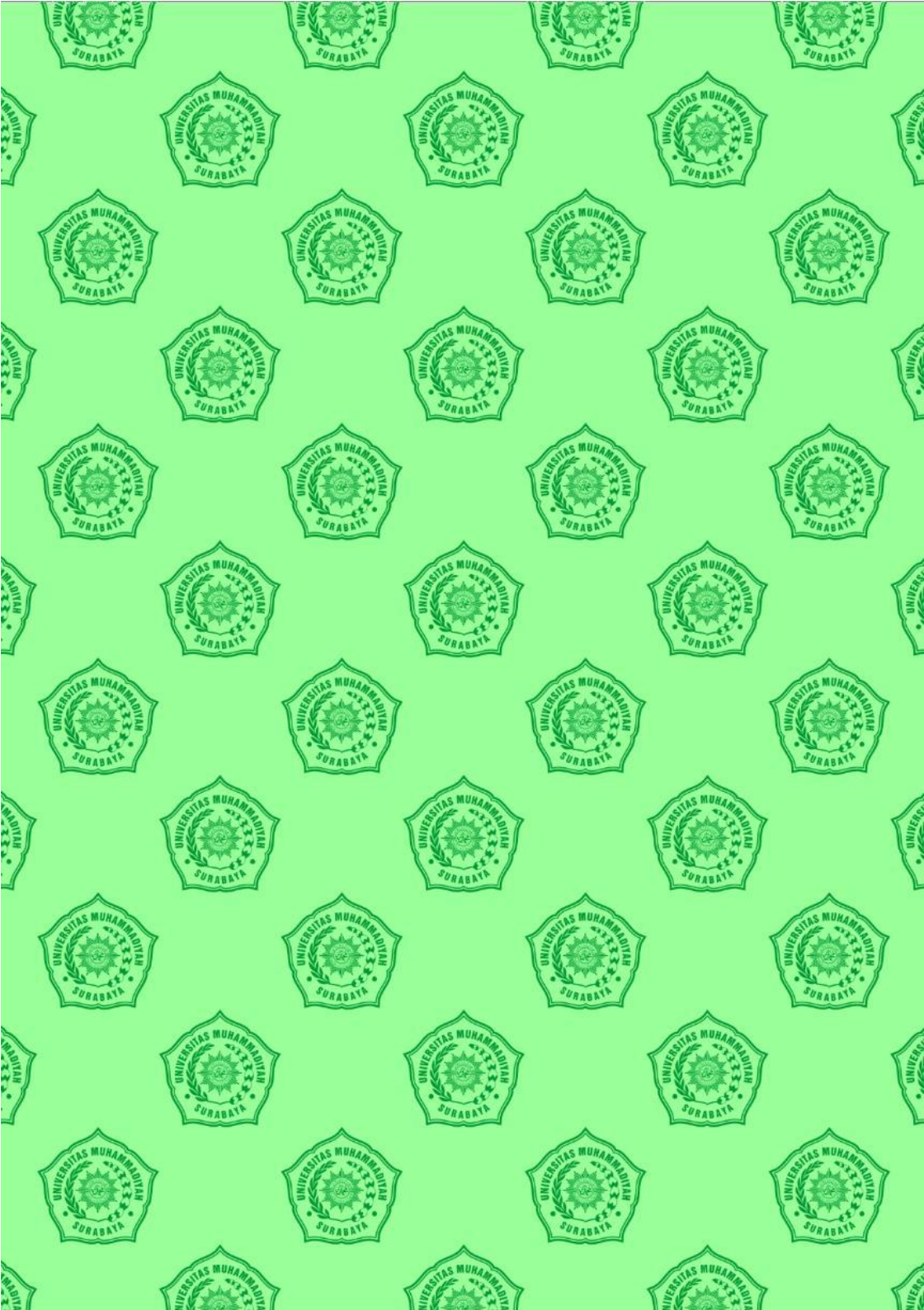
Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa orang tua mempersepsikan pengaruh buruk *Roblox* bukan sebagai fenomena tunggal, tetapi sebagai sebuah kondisi yang memungkinkan individu menggunakan gadget dalam waktu yang lama dan saling terkait: platform tersebut secara simultan mengisolasi anak secara sosial (aspek sosial), mengganggu perkembangan kognitif dan akademisnya (aspek akademik), membentuk nilai konsumsi yang terdistorsi (aspek finansial), serta mengancam kestabilan dan kemandirian emosionalnya (aspek psikologis). Persepsi ini menegaskan urgensi untuk mengembangkan strategi digital parenting dan literasi media yang lebih canggih, yang tidak hanya fokus pada pembatasan waktu, tetapi juga pada pendampingan kritis terhadap aspek sosial, ekonomi, dan identitas yang dibangun oleh anak dalam platform metaverse seperti *Roblox*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Blair, C., & Raver, C. C. (2016). Poverty, stress, and brain development: New directions for prevention and intervention. *Academic pediatrics*, 16(3), S30-S36.
- Blumberg, F. C., Deater-Deckard, K., Calvert, S. L., Flynn, R. M., Green, C. S., Arnold, D., & Brooks, P. J. (2019). Digital games as a context for children's cognitive development: Research recommendations and policy considerations. *Child Policy Nexus*, 32(1), 1-33.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative research journal*, 9(2), 27-40.
- Brinkmann, S., & Kvale, S. (2018). Doing interviews.
- Bui, T. (2023). How Roblox can attract more adult players: a case study of a Finnish start-up.
- Campbell, B. (2021). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. *Journal of Interdisciplinary Studies*, 33(1-2), 196-199.
- Cheremnykh, P. (2024). Gaming the Metaverse: user experience analysis and insights from Fortnite.
- Cranmer, S. (2014, July). Digital skills and competencies in schools. In *IFIP Conference on Information Technology in Educational Management* (pp. 165-177). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Ferisca, H. G. (2025). Dampak Penggunaan Roblox terhadap Perkembangan Sosial dan Akademik Anak SD. *Pelita Intermedia Scholar Analytics*, 1(01), 1-7.
- Flick, U. (2022). An introduction to qualitative research.
- Gottman, J. M., & Declaire, J. (2018). *Raising an emotionally intelligent child: The heart of parenting*. Macmillan Audio.
- Hidayat, Z. (2016). Dampak Teknologi Digital Terhadap Perubahan Konsumsi Media Masyarakat. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2).
- Hogg, M. A., & Terry, D. J. (2014). Social identity theory and organizational processes. In *Social identity processes in organizational contexts* (pp. 1-12). Psychology Press.
- Johnston, M. P. (2014). Secondary data analysis: A method of which the time has come. *Qualitative and quantitative methods in libraries*, 3(3), 619-626.
- Kaipainen, R. (2025). Sustainability Management in the Metaverse: A Multiple Case Study of Finnish Metaverse Developers.
- Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing Internet use disorders: A addiction or coping process?. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 459-466.
- Livingstone, S. M., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- Lutfeali, S., & Khan, D. A. (2019). Pediatric drug allergies: updates on beta-

- lactam, nonsteroidal anti-inflammatory drug, and chemotherapeutic reactions. *Pediatric Clinics*, 66(5), 1035-1051.
- Martins, N., Matthews, N. L., & Ratan, R. A. (2017). Playing by the rules: Parental mediation of video game play. *Journal of Family Issues*, 38(9), 1215-1238.
- McGonigal, J. (2022). *Imaginable: How to see the future coming and be ready for anything*. Random House.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. 3rd.
- Neubauer, B. E., Witkop, C. T., & Varpio, L. (2019). How phenomenology can help us learn from the experiences of others. *Perspectives on medical education*, 8(2), 90-97.
- Patti, F. (2024). The FIFTH WALL. On DIGITAL PERFORMANCE between USER EXPERIENCE DESIGN and the METAVERSE. *Body, Space & Technology*, 23(1).
- Potter, J., & McDougall, J. (2017). *Digital media, culture and education: Theorising third space literacies*. Springer.
- Putnam, R. D. (2016). *Our kids: The American dream in crisis*. Simon and Schuster.
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT press.
- Robinson, L., Schulz, J., Blank, G., Ragnedda, M., Ono, H., Hogan, B., ... & Khilnani, A. (2020). Digital inequalities 2.0: Legacy inequalities in the information age. *First Monday*, 25(7).
- Roth-Ebner, C. (2024). “You just have to join in”—A mixed-methods study on children’s media consumption worlds and parental mediation. *Communications*, 49(1), 27-50.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2024). Self-determination theory. In *Encyclopedia of quality of life and well-being research* (pp. 6229-6235). Cham: Springer International Publishing.
- Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Karakter Anak Generasi Alpha Di Era Metaverse. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 8(01), 1-10.
- Salmela-Aro, K., Upadyaya, K., Hakkarainen, K., Lonka, K., & Alho, K. (2017). The dark side of internet use: Two longitudinal studies of excessive internet use, depressive symptoms, school burnout and engagement among Finnish early and late adolescents. *Journal of youth and adolescence*, 46(2), 343-357.
- Schüll, N. D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. In *Addiction by design*. Princeton university press.
- Sirois, F. M., & Pychyl, T. A. (Eds.). (2016). *Procrastination, health, and well-being*. Academic Press.
- Subrahmanyam, K., & Michikyan, M. (2022). Methodological and conceptual issues in digital media research. *Handbook of adolescent digital media use and mental health*, 9.
- Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational*

- technology research and development*, 68(1), 1-16.
- Taylor, A. (2024). The Metaverse and user wellbeing: a psychological perspective.
- Twenge, J. M. (2023). *Generations: the real differences between Gen Z, Millennials, Gen X, Boomers, and Silents—and what they mean for America's future*. Simon and Schuster.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The differential susceptibility to media effects model. *Journal of communication*, 63(2), 221-243.
- Wiyono, S., Hanock, E. E., & Arwam, B. A. (2025). Strategi Misi Digital Berdasarkan Survei Penetrasi Internet 2024: Adaptasi Penggunaan Media Sosial Generasi Z. *Rei Mai: Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 61-71.
- Zaman, B., & Nouwen, M. (2016). Parental controls: advice for parents, researchers and industry. *EU Kids Online*, 1-9.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148.



## Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian



Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan

Surabaya, 17 Desember 2025 M  
26 Jumadil Akhir 1447 H

Nomor : 285/KET/IL3.AU/FKIP/2025  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

**Yang Terhormat**

**Kepala SD Karya Tunggal Surabaya**

Jl. Tenggumung Karya Lor No.74 RT 005/RW 09 Wonokusumo Kec. Sumampir Surabaya

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan nikmat yang telah dilimpahkan kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan sahabatnya.

Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, kami bermaksud untuk mengajukan izin penelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan oleh:

Nama : Devi Rismawati

NIM : 20241115022

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Penelitian : Presepsi Orang Tua Terhadap Pengaruh Buruk Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan berkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dekan,

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd. PhD  
NIP. 012.02.1.1990.16.226

Tembusan:

1. Para Wakil Dekan FKIP *UMSurabaya*.
2. Kaprodi dan Sekprodi S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar

## Lampiran 2 Bukti Kendali Bimbingan

NO	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing
1	2025-10-03	Bimbingan secara online mengenai judul artikel		Lilik Binti Mirnawati
2	2025-10-18	Bimbingan secara online ACC judul artikel		Lilik Binti Mirnawati
3	2025-10-22	Bimbingan secara online mengenai judul artikel		Holy Ichda Wahyuni
4	2025-11-03	Bimbingan secara online mengenai naskah yang berisi pendahuluan dan metode penelitian		Lilik Binti Mirnawati
5	2025-12-05	Bimbingan secara online mengenai pengambilan data dan instrumen penelitian		Lilik Binti Mirnawati
6	2025-12-05	Bimbingan secara online revisi artikel dan pendahuluan sampai metode penelitian		Lilik Binti Mirnawati
7	2025-12-06	Bimbingan secara online mengenai revisi instrumen penelitian		Lilik Binti Mirnawati
8	2025-12-11	Bimbingan secara online mengenai hasil penelitian dan kesimpulan		Lilik Binti Mirnawati
9	2025-12-11	Bimbingan secara online mengenai naskah dari pendahuluan sampai metode penelitian		Holy Ichda Wahyuni
10	2025-12-13	Bimbingan secara online mengenai penulisan template artikel jurnal		Lilik Binti Mirnawati
11	2025-12-15	ACC untuk mengikuti ujian seminar proposal		Lilik Binti Mirnawati
12	2025-12-25	Bimbingan secara online mengenai artikel dari pendahuluan sampai kesimpulan		Holy Ichda Wahyuni
13	2026-01-13	Bimbingan secara online mengenai revisi seminar proposal		Lilik Binti Mirnawati
14	2026-01-26	ACC untuk mengikuti ujian seminar akhir		Lilik Binti Mirnawati
15	2026-01-28	ACC Keseluruhan		Lilik Binti Mirnawati
16	2026-01-30	ACC Keseluruhan		Holy Ichda Wahyuni

## Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN KARYA TUNGGAL**  
**SD KARYA TUNGGAL**  
NSS 104656005543 NPSN 20533002  
Jln. Tenggunung Karya Lor Gg. Buntu II No. 1  
Kel. Wonokusumo – Kec. Semampir  
S U R A B A Y A (60154)

---

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : I Septi Handik, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini memerangkan bahwa saudara

Nama : Devi Rismawati

Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan penelitian di SD Karya Tunggal Surabaya dengan judul " Presepsi Orang Tua Terhadap Pengaruh Buruk Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar " Pada Tanggal 9 Desember 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 9 Desember 2025

Kepala Sekolah



I Septi Handika

# Lampiran 4 Instrumen Penelitian

## Lembar Observasi

### LEMBAR OBSERVASI

**Judul Penelitian** : Presepsi Orang Tua Terhadap Pengaruh Buruk Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar  
**Pengamat** : Orang Tua Peserta Didik kelas ..... SD Karya Tunggal dan Guru SD Karya Tunggal  
**Waktu** : Surabaya, 9 Desember 2025

#### A. PENGANTAR

Lembar pengamatan ini peneliti gunakan sebagai panduan untuk mengetahui aspek sosial, akademik, finansial, serta psikologis anak dalam konteks bermain Roblox. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, upayakan agar peserta didik dapat berperilaku secara natural/alamiah. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah butir-butir aspek yang diamati pada tabel dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakanlah.
- Berikan tanda checklikt (✓) pada kolom keterlaksanaan (ya/tidak), dan tuliskan catatan khusus/minta orang tua mendeskripsikan situasi tertentu pada kolom deskripsi kejadian.
- Jika terjadi kesalahan pengisian, maka coret tanda checklikt (✓) yang salah, kemudian beri tanda checklikt (✓) yang benar pada salah satu kolom keterlaksanaan (ya/tidak).
- Periksalah kembali hasil pengisian sehingga Anda yakin tidak ada yang terlewatkan.

#### C. PENILAIAN

Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Deskripsi Kejadian
	Ya	Tidak	
<b>Sosial</b> Misalnya: [1] Anak menyebut nama/identitas pemain lain yang tidak dikenal (teman Roblox); [2] Komunikasi keluarga terhenti/berkurang karena fokus anak pada game; [3] Orang tua menanyakan/menegur			

Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Deskripsi Kejadian
	Ya	Tidak	
tentang interaksi anak dengan orang asing dalam game; [4] Dsb.			
<b>Akademik</b> Misalnya: [1] Anak terburu-buru/tidak fokus mengerjakan PR karena ingin bermain Roblox; [2] Orang tua mengutakan/mengatur waktu belajar terkait jadwal bermain; [3] Prestasi/tugas sekolah menjadi bahan pembicaraan dalam konteks pengaturan waktu bermain; [4] Dsb.			
<b>Finansial</b> Misalnya: [1] Anak meminta/membujuk untuk membeli Robux atau item berbayar; [2] Orang tua membahas/menanyakan tentang pengeluaran uang dalam game; [3] Terjadi negosiasi atau penolakan terkait permintaan pembelian dalam game; [4] Dsb.			
<b>Psikologis</b> Misalnya: [1] Anak menunjukkan protes/emosi negatif (marah, cemberut) ketika diminta berhenti bermain; [2] Anak lebih banyak			

Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan		Deskripsi Kejadian
	Ya	Tidak	
bercerita tentang pencapaian/masalah dalam Roblox daripada hal lain; [3] Pola tidur/anak terlihat lelah/kelelahan akibat bermain; [4] Orang tua menunjukkan ekspresi kekhawatiran terhadap perubahan mood/kebiasaan anak; [5] Dsb.			

Surabaya, 9 Desember 2025  
 Pengamat,

(.....)

# Pedoman Wawancara

## PEDOMAN WAWANCARA

**Judul Penelitian** : Persepsi Orang Tua Terhadap Pengaruh Buruk Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar  
**Narasumber** : Orang Tua Peserta Didik kelas .... SD Karya Tunggal Surabaya  
**Waktu** : Surabaya, 9 Desember 2025

### A. PENGANTAR

Pedoman wawancara ini peneliti gunakan sebagai panduan untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa SD. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi narasumber. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

### B. PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi Bapak/Ibu terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa SD.
2. Tidak ada jawaban yang benar atau salah dalam wawancara ini. Kejujuran dan pengalaman narasumber akan sangat kami hargai.
3. Wawancara akan direkam untuk keperluan dokumentasi dan analisis data.

### C. PERTANYAAN WAWANCARA

Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
Sosial	Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu mengenai interaksi sosial anak di dalam Roblox, khususnya terkait keberadaan orang asing dan pengaruhnya terhadap komunikasi kakaraga di rumah?	
Akademik	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana aktivitas bermain Roblox memengaruhi konsentrasi belajar anak dan konsistensinya dalam menyelesaikan tugas sekolah?	
Finansial	Apakah Bapak/Ibu pernah mengalami atau mengkhawatirkan risiko pengeluaran uang tanpa izin (in-app purchases) untuk pembelian item?	

Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
	seperti Robux atau aksesori dalam game?	
Psikologis	Dari pengamatan Bapak/Ibu, adakah tanda-tanda yang mengkhawatirkan terkait kondisi psikologis anak, seperti sulit mengendalikan keinginan untuk bermain (kecanduan) atau munculnya perasaan cemas/emosi tidak stabil terkait Roblox?	

### D. PENUTUP

Menurut Bapak/Ibu, apa dampak negatif terbesar dari Roblox yang paling Bapak/Ibu khawatirkan?

.....  
 .....  
 .....  
 .....

Surabaya, 9 Desember 2025  
 Narasumber,

(.....)

# Lampiran 5 Hasil Wawancara

## PEDOMAN WAWANCARA

**Judul Penelitian** : Presepsi Orang Tua Terhadap Pengaruh Buruk Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar  
**Narasumber** : Orang Tua Peserta Didik kelas 3 SD Karya Tunggal Surabaya ( Ibu Dari Alifa)  
**Waktu** : Surabaya, 9 Desember 2025

### A. PENGANTAR

Pedoman wawancara ini peneliti gunakan sebagai panduan untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa SD. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi narasumber. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

### B. PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi Bapak/Ibu terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa SD.
2. Tidak ada jawaban yang benar atau salah dalam wawancara ini. Kejujuran dan pengalaman narasumber akan sangat kami hargai.
3. Wawancara akan direkam untuk keperluan dokumentasi dan analisis data.

### C. PERTANYAAN WAWANCARA

Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
Sosial	Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu mengenai interaksi sosial anak di dalam Roblox, khususnya terkait keberadaan orang asing dan pengaruhnya terhadap komunikasi keluarga di rumah?	Saya sangat khawatir. Alifa sering bilang ada 'teman' yang nawarin dia jadi 'adopsi' di game. Itu kan orang yang kita nggak kenal. Sekarang, kalau lagi main, dia betul-betul ayak sendiri. Sule diajak ngobrol soal apa pun, jawabnya cuma 'iya' atau 'nanti dulu, Ma'. Rasanya jadi renggang.
Akademik	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana aktivitas bermain Roblox memengaruhi konsentrasi belajar anak dan konsistensinya dalam menyelesaikan tugas sekolah?	Kalau untuk belajar, dia jadi susah fokus. Mirisnya kayak masih di game, PR sering dikerjakan asal-asaban atau malah minta bantuan berlebihan supaya cepat selesai. Nilai

## PEDOMAN WAWANCARA

**Judul Penelitian** : Presepsi Orang Tua Terhadap Pengaruh Buruk Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar  
**Narasumber** : Orang Tua Peserta Didik kelas 5 SD Karya Tunggal Surabaya ( Ibu Dari Bagus)  
**Waktu** : Surabaya, 9 Desember 2025

### E. PENGANTAR

Pedoman wawancara ini peneliti gunakan sebagai panduan untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa SD. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi narasumber. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

### F. PETUNJUK PENGGUNAAN

4. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi Bapak/Ibu terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa SD.
5. Tidak ada jawaban yang benar atau salah dalam wawancara ini. Kejujuran dan pengalaman narasumber akan sangat kami hargai.
6. Wawancara akan direkam untuk keperluan dokumentasi dan analisis data.

### G. PERTANYAAN WAWANCARA

Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
Sosial	Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu mengenai interaksi sosial anak di dalam Roblox, khususnya terkait keberadaan orang asing dan pengaruhnya terhadap komunikasi keluarga di rumah?	Bagus bilang dia main dengan teman sekelompok, jadi saya agak tenang. Tapi, dia juga cerita kadang ada pemain yang bahasa chat-nya kasar. Komunikasi keluarga... jujur agak berkurang. Dia lebih senang ngobrol sama teman-temannya lewat fitur suara di Roblox daripada ngobrol sama kami di meja makan.
Akademik	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana aktivitas bermain Roblox memengaruhi konsentrasi belajar anak dan konsistensinya dalam menyelesaikan	Pengaruh Akademik: 'Sejauh ini belum terlalu kelihatan di raporinya. Tapi, saya perhatikan, dia jadi suka menunda-nunda, janji '5 menit lagi' buat


Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
Finansial	Apakah Bapak/Ibu pernah mengalami atau mengkhawatirkan risiko pengeluaran yang tanpa izin (in-app purchases) untuk pembelian item seperti Robux atau aksesori dalam game?	Pemah sekali, dapat notifikasi dari bank untuk pembelian kecil. Ternyata Alifa mencoba-coba link dari teman game-nya. Langsung saya marah besar dan hapus semua data kartu. Sekarang, saya yang pegang password dan hanya isi Robux sebagai hadiah khusus dengan syarat tertentu.
Psikologis	Dari pengalaman Bapak/Ibu, adakah tanda-tanda yang mengkhawatirkan terkait kondisi psikologis anak, seperti sulit mengabdikan keinginan untuk bermain (kecandaan) atau munculnya perasaan cemas/emosi tidak stabil terkait Roblox?	'Fandanya' plus. Kalau sudah waktunya berhenti main, pasti ngambek, merengek, atau malah sembunyi. Pemah sampai mangis teriak-teriak. Dia juga jadi lebih mudah kebal kalau kalah atau karakternya 'tumbuh' di game. Kayak bawa perasaan dari dunia maya ke dunia nyata.

### D. PENUTUP

Menurut Bapak/Ibu, apa dampak negatif terbesar dari Roblox yang paling Bapak/Ibu khawatirkan?

Saya khawatir anak saya nanti jadi memomor dukan sekolahnya

Surabaya, 9 Desember 2025  
 Narasumber,

  
 (.....)

Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
	tugas sekolah?	nyelesaian PR bisa molor sampai setengah jam. Konsentrasi belajar? Bisa, tapi harus ada deal tegas dulu bahwa setelah ini boleh main. Tanpa itu, pabrannya kemanapun.
Finansial	Apakah Bapak/Ibu pernah mengalami atau mengkhawatirkan risiko pengeluaran yang tanpa izin (in-app purchases) untuk pembelian item seperti Robux atau aksesori dalam game?	Saya sangat khawatir! Dia sudah beberapa kali meminta saya belikan Roblox supaya karakternya keren dan nggak dijelek. Saya selalu tolak dan jelain itu cuma barang digital. Tapi, teman-temannya banyak yang punya, jadi dia merasa 'kurang'. Saya takut suatu saat dia coba-coba cari jalan sendiri, mungkin pakai uang jajan atau malah minta ke neneknya.
Psikologis	Dari pengalaman Bapak/Ibu, adakah tanda-tanda yang mengkhawatirkan terkait kondisi psikologis anak, seperti sulit mengabdikan keinginan untuk bermain (kecandaan) atau munculnya perasaan cemas/emosi tidak stabil terkait Roblox?	Kecanduan mungkin belum, tapi ada gejala awal. Dia selalu cek Roblox sepulang sekolah dulu sebelum yang lain. Yang lebih mengkhawatirkan, dia jadi sering cemas dan overthinking tentang strategi game. Misalnya, dia khawatir 'base'-nya diserang saat dia tidur atau sekolah, itu kan nggak wajar untuk anak seusianya.

### H. PENUTUP

Menurut Bapak/Ibu, apa dampak negatif terbesar dari Roblox yang paling Bapak/Ibu khawatirkan?

Anak saya jadi kurang bicara kalau dirumah, kalau dipanggil juga tidak ada respon sekarang

Surabaya, 9 Desember 2025  
 Narasumber,

  
 (.....)

### PEDOMAN WAWANCARA

**Judul Penelitian** : Presepsi Orang Tua Terhadap Pengaruh Buruk Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar  
**Narasumber** : Orang Tua Peserta Didik kelas 4 SD Karya Tunggal Surabaya ( Ibu Dari Citra)  
**Waktu** : Surabaya, 9 Desember 2025

#### I. PENGANTAR

Pedoman wawancara ini peneliti gunakan sebagai panduan untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa SD. Demi tercapainya hasil yang diinginkan, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi narasumber. Akhir kata peneliti ucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam penelitian ini.

#### J. PETUNJUK PENGGUNAAN

- Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi Bapak/Ibu terhadap pengaruh buruk permainan online Roblox pada siswa SD.
- Tidak ada jawaban yang benar atau salah dalam wawancara ini. Kejujuran dan pengalaman narasumber akan sangat kami hargai.
- Wawancara akan direkam untuk keperluan dokumentasi dan analisis data.

#### K. PERTANYAAN WAWANCARA

Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
Sosial	Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu mengenai interaksi sosial anak di dalam Roblox, khususnya terkait keberadaan orang asing dan pengaruhnya terhadap komunikasi keluarga di rumah?	Interaksi dengan orang asing? Saya batas-batasnya jadi yang private atau cuma sama teman dekatnya yang saya kenal. Tapi, saya lihat: anaknya jadi lebih individualis. Kalau ada acara keluarga besar, dia minta izin buat main Roblox di kamar, jadi interaksinya dengan sepupu dan keluarga jadi sangat minim.
Akademik	Menurut Bapak/Ibu, sejauh mana aktivitas bermain Roblox memengaruhi konsentrasi belajar anak dan konsistensinya dalam menyelesaikan tugas sekolah?	Pengaruhnya ke tugas sekolah sangat signifikan. Dia jadi lupa tanggung jawab. Pernah sampai tidak mengerjakan proyek sekolah karena keasyikan membuat obby (rintangan) di Roblox. Nilai tidak langsung turun drastis, tapi

Aspek	Butir Pertanyaan	Jawaban
Finansial	Apakah Bapak/Ibu pernah mengalami atau mengkhawatirkan risiko pengeluaran uang tanpa izin (in-app purchase) untuk pembelian item seperti Robux atau aksesoris dalam game?	Ahmadullah belum pernah mengalami. Saya dari awal sudah kasih pengertian bahwa dalam game itu banyak jebakan untuk menghabiskan uang. Tapi, dia sering menunjukkan item-item keren yang dididamkan. Kekhawatiran saya lebih ke arah tekanan sosialnya; takut dia nanti merasa inferior di antara teman-temannya yang punya banyak aksesoris.
Psikologis	Dari pengamatan Bapak/Ibu, adakah tanda-tanda yang mengkhawatirkan terkait kondisi psikologis anak, seperti sulit mengendalikan keinginan untuk bermain (kecanduan) atau munculnya perasaan cemas/emosi tidak stabil terkait Roblox?	Yang paling mengkhawatirkan adalah emosinya. Dia bisa tertawa senang sekali saat menang, tapi langsung marah-marah dan menyalahkan orang lain (atau 'cheat') saat kalah. Suasana hatinya jadi sangat bergantung pada apa yang terjadi di Roblox, itu bikin saya sedih. Kayak dunianya cuma sebatas itu saja.

#### L. PENUTUP

Menurut Bapak/Ibu, apa dampak negatif terbesar dari Roblox yang paling Bapak/Ibu khawatirkan?

Anak saya jadi susah dibalikin, lebih mudah emosi karena kalah main game.

Surabaya, 9 Desember 2025  
 Narasumber,



(.....)



## Lampiran 7 LOA (Letter of Acceptance)



**UNIVERSITAS PGRI ARGOPURO JEMBER**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
**EDUCATION : JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN**

Sekretariat : Kampus 1 Jl. Jawa No 10 Telp. (0331) 335823, Fax. (0331) 335977  
Website: <http://www.unipar.ac.id> e-mail: [lppm.unipar@gmail.com](mailto:lppm.unipar@gmail.com)

Nomor : 02/LPPM/education/1/2026 Jember, 13 Januari 2026  
Lampiran : -  
Perihal : Penerbitan Naskah Ilmiah  
Kepada : Devi Rismawati, Lilik Binti Mirnawati,  
Holy Ichda Wahyuni  
Di - Tempat

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada Education Journal: Jurnal Penelitian Pendidikan (p-ISSN 2548-9291 ; e-ISSN 2548-9399) dengan Judul:

**Persepsi Orang Tua terhadap Dampak Negatif Permainan Online Roblox pada Siswa Sekolah Dasar**

Artikel yang telah saudara kirimkan telah kami setujui untuk diterbitkan/publikasikan di EDUCATION JOURNAL untuk **Volume 10, Nomor 1, Februari 2025**.

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Kepala Redaksi,  
  
**EDUCATION JOURNAL**  
Arie Eko Cahyono, M.Pd

uri jurnal : <http://jurnal.unipar.ac.id/index.php/ej>  
informasi : arie\_eko\_cahyono (08523119480)  
email : [lppm.education@gmail.com](mailto:lppm.education@gmail.com)



## Lampiran 8 Surat Bebas Plagiasi



**UMSURA**  
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Fakultas Pendidikan,  
Komunikasi & Sains

Surabaya, 7 Sya'ban 1447 H  
26 Januari 2026 M

Nomor : 035.1/KET/IL3.AU/FPKS/A/2026  
Lamp : 1 eksemplar  
Hal : Permohonan Surat Bebas Plagiasi

Kepada  
Ka. Perpustakaan  
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Devi Rismawati  
NIM : 20241115022

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai melaksanakan cek plagiasi turnitin dengan hasil 12% kami mohon untuk dibuatkan surat keterangan bebas plagiasi sebagai syarat mengikuti yudisium. Demikian surat permohonan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., PhD  
NIP. 012.02.1.1990.16.226

### Home of Champions



Fakultas Studi Islam dan Pendidikan (FSIP) | Fakultas Pendidikan,  
Komunikasi, dan Sains (FPKS) | Fakultas Teknik (FT)  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) | Fakultas Hukum (FH)  
Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) | Fakultas Psikologi (FPSI)  
Fakultas Kesehatan (FK) | Fakultas Kesehatan Gigi (FKG)  
Pancajaya

Alamat  
Jl. Surabaya No. 99 Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia 60131  
Kontak  
Phone : 031 8830398  
Fax : 031 8830356  
Email : [halal@umsu-surabaya.ac.id](mailto:halal@umsu-surabaya.ac.id)

## Lampiran 9 Endorsement Letter



Pusat  
Bahasa

### ENDORSEMENT LETTER

011/PB-UMS/EL/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : Parents' Perceptions of the Negative Impact of the Online Game Roblox on Elementary School Students

Name : Devi Rismawati

Student ID Number : 20241115022

Department : Primary Teacher Education, Undergraduate Program, Faculty of Education, Communication, and Science, Muhammadiyah University of Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 13 January 2026

Chair person,

Jepri Ali Saiful, Ph.D.

**Gambar 2 Wawancara Terhadap Orang Tua**



**Gambar 3 Dokumentasi Lainnya**



## Lampiran 10 Biodata Penulis



Devi Rismawati, lahir di Lamongan pada 12 Desember 1998 adalah anak kedua dari pasangan Bapak Sucipto dan Ibu Suliah. Devi melanjutkan Pendidikannya di Universitas Muhammadiyah Surabaya dan berhasil meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) pada tahun 2025 setelah menyelesaikan studi. Sebelumnya, Devi menempuh pendidikan dasar di SD Negeri Deketagung, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 2 Sugio, dan lanjut ke SMA Negeri 1 Kedungpring.

