

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

Devi Rismawati^{1)*}, Lilik Binti Mirnawati²⁾, Holy Ichda Wahyuni³⁾

^{1, 2, 3)} Universitas Muhammadiyah Surabaya

devirisw@yahoo.com, lilikbintimitnawati@um-surabaya.ac.id,
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 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: *This study aims to describe parents' perception of the adverse influence of the online game Roblox on elementary school students, focusing on four dimensions: social, academic, financial, and psychological. This study uses a qualitative approach with a phenomenological study. The data source consists of primary data, namely the parents of three elementary school students who are active Roblox users, and secondary data in the form of supporting documents. The data collection techniques used were semi-structured in-depth interviews, observations, and documentation. The instruments are in the form of interview guides and observation sheets. Data analysis is carried out including data reduction, data presentation, and conclusion drawing and verification. The results of the study showed that parents perceive the bad influence of Roblox as an interrelated syndrome. In the social aspect, Roblox is perceived to shift children's interactions to the virtual world and disrupt family communication. In the academic aspect, this platform is considered a major distraction from concentration and a trigger for procrastination. On the financial aspect, concerns include uncontrolled transactions and the internalization of consumptive value based on virtual social status. On the psychological aspect, parents observe emotional lability and early symptoms of dependence, where the child's emotional well-being becomes highly tied to the experience in the game. It was concluded that parents perceive Roblox not as just entertainment, but as a complex digital ecosystem that simultaneously has the potential to socially isolate children, disrupt academic achievement, distort financial understanding, and threaten their psychological stability.*

Keywords: Parental Perception; Bad Influences; 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, gim 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 gim konvensional, *Roblox* bukan 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 dinamika ini, orang tua memegang peran sentral sebagai *gatekeeper* dan pendamping utama anak dalam menjelajahi ekosistem gim 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 rentan terhadap risiko keamanan 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 gim 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 gim 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 gim 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

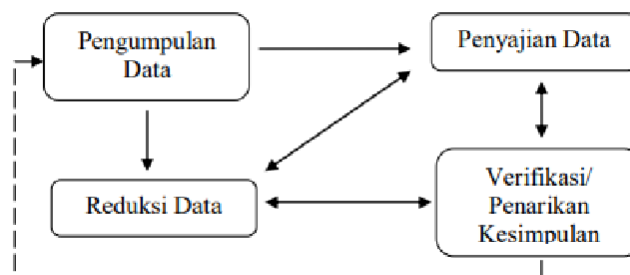
kualitatif dalam penelitian ini adalah untuk menggali dan memperoleh pemahaman yang komprehensif dan kontekstual mengenai bagaimana orang tua memaknai, menafsirkan, dan mengalami pengaruh buruk dari permainan *Roblox* yang dimainkan oleh anak-anak mereka.

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) Dokumen dan arsip: Catatan harian orang tua (jika ada dan bersedia berbagi) mengenai perubahan perilaku anak, *screenshot* percakapan dalam game, atau riwayat pembelian *in-app*; dan (2) 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. 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

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 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 hapus semua data kartu". 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 aksesori. 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 penggeseran 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* berpotensi menciptakan "komunitas 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 ancaman 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 (Lutfeali, & 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 disalahgunakan" 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 terfragmentasi 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 regulator emosi yang potensial. Mereka mengamati munculnya labilitas emosional, 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 sindrom digital yang 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 RUJUKAN

- 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.
- Sugiono. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- 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.