

**STRATEGI PENDAMPINGAN ORANG TUA
TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ONLINE
ROBLOX (STUDI KASUS KELUARGA X DI KOTA
PADANG)**

SKRIPSI

*Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan*



Oleh : Ridho Mai Rizky

NIM. 22005086/2022

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NONFORMAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2026

PERSETUJUAN SKRIPSI

STRATEGI PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MENGGUNAKAN MEDIA
PERMAINAN ONLINE *ROBLOX* (STUDI KASUS KELUARGA X DI
KOTA PADANG)

Nama : Ridho Mai Rizky
NIM/BP : 22005086/2022
Departemen/Prodi : Pendidikan Non Formal
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Juni 2026

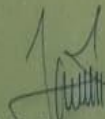
Disetujui oleh

Pembimbing,



Dr. Vevi Sunarti, M.Pd
NIP. 198212142008122002

Kepala Departemen Pendidikan Non Formal



Prof. Dr. Ismaniar, M.Pd
NIP. 197606232005012002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen
Pendidikan Non Formal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Judul : Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap
Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media
Permainan Online *Roblox* (Studi Kasus Keluarga X Di
Kota Padang)
Nama : Sarah Devina
NIM : 22005086
Departemen/Prodi : Pendidikan Non Formal
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 09 Juni 2026

Tim Penguji,

Nama Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Vevi Sunarti, M.Pd

1.

2. Penguji : Dr. MHD Natsir, M.Pd

2.

3. Penguji : Rembulan Catra Banyu Biru, M.Pd

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ridho Mai Rizky

NIM/BP : 22005086/2022

Departemen/Prodi : Pendidikan Non Formal

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Peningkatan Kretivitas
Anak Menggunakan Media Permainan Online *Roblox*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi/tesis/disertasi dengan judul "Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Peningkatan Kretivitas Anak Menggunakan Media Permainan Online *Roblox*" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau spengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 26 April 2026
Saya yang menyatakan,


Ridho Mai Rizky
NIM. 22005086

UCAPAN TERIMA KASIH

Selesainya penulisan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Afdal, M.Pd, Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Prof. Dr. Ismaniar, M.Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan NonFormal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Yang selalu memfasilitasi segala bentuk bantuan yang diberikan selama perkuliahan, sehingga penulis bisa mengejar mimpi, prestasi baik secara Nasional maupun Internasional yang di ikuti.
3. Ibu Dr. Lili Dasa Putri, M.Pd selaku Ketua Laboratorium Departemen Pendidikan Non-Formal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus pembimbing akademik (PA) yang sudah membantu memeberikan solusi, dan masukan saran selama penulis melaksanakan perkuliahan.
4. Ibu Dr. Vevi Sunarti, M.Pd. Selaku pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan dari awal penulisan, pengumpulan data, hingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak Dr. Muhammad. Natsir, S.Sos. M.Pd. Dan Ibu Rembulan Catra Banyu Biru, M.Pd. selaku dosen penguji saya yang telah memberikan masukan agar skripsi penulis dapat tersusun dengan baik.

6. Bapak, ibu dosen dan staff Departemen Pendidikan Non-Formal Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teristimewa kepada Mama Kandung tercinta, Mama dan Papa Asuh penulis, yaitu Ibu Jusmita, Ibu Yunidar, dan Bapak Bagindo, yang selalu menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk terus bertahan, bangkit, dan berjuang hingga berada di titik ini. Terima kasih atas segala kasih sayang yang tidak pernah berkurang, doa yang senantiasa mengiringi setiap langkah, serta pengorbanan yang mungkin tidak akan pernah mampu penulis balas dengan apa pun. Di setiap proses yang penuh tantangan, kalian adalah tempat pulang, sumber kekuatan, dan penyemangat yang membuat penulis percaya bahwa tidak ada usaha yang sia-sia. Tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan rasa syukur dan cinta penulis kepada kalian. Segala dukungan, baik dalam bentuk nasihat, perhatian, maupun pengorbanan waktu dan tenaga, telah menjadi fondasi yang menguatkan penulis dalam menyelesaikan perjalanan pendidikan ini. Dengan penuh rasa hormat dan cinta yang mendalam, izinkan penulis mempersembahkan gelar Sarjana ini sebagai wujud kecil dari perjuangan dan harapan yang selama ini kita bangun bersama. Semoga pencapaian ini menjadi awal untuk membahagiakan dan membanggakan kalian di masa yang akan datang.
8. Kepada teman-teman perkuliahan penulis, “Manusia Aneh”, yaitu Vinny, Dinda, dan Vira, Gina, dan Ipit. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan panjang selama masa perkuliahan. Sejak awal memasuki dunia

kampus hingga akhirnya berada di titik penyelesaian studi ini, kalian selalu hadir dengan cara yang sederhana namun sangat berarti. Terima kasih atas kebersamaan yang telah kita lalui, mulai dari mengerjakan tugas bersama, berbagi cerita, saling membantu ketika mengalami kesulitan, hingga menciptakan banyak kenangan yang akan selalu penulis ingat. Terima kasih karena telah memberikan dukungan, semangat, dan tawa di tengah berbagai tekanan selama menjalani kehidupan sebagai mahasiswa. Kehadiran kalian membuat hari-hari yang melelahkan terasa lebih ringan dan penuh warna. Julukan “Manusia Aneh” yang kita miliki justru menjadi simbol unik dari persahabatan yang terjalin dengan begitu tulus dan penuh cerita. Penulis berharap persahabatan ini tidak hanya berhenti di bangku perkuliahan, tetapi dapat terus terjalin di masa depan, meskipun nanti kita menempuh jalan hidup dan karier yang berbeda. Semoga setiap impian yang sedang diperjuangkan dapat terwujud, semoga kita semua diberikan kesuksesan, kesehatan, dan kesempatan untuk kembali berkumpul sambil mengenang perjalanan yang telah kita lalui bersama. Terima kasih telah menjadi teman sekaligus keluarga selama masa perkuliahan ini.

9. Kepada Sahabat terbaik (Syarif, Lingga, Dzakwan), yang sudah menjadi tempat terbaik dalam keluh kesah penulis, sehingganya penulis menemukan rumah kedua menjalani ini semua. Terima kasih atas setiap waktu yang telah kita habiskan bersama, setiap motivasi yang kalian berikan, setiap candaan yang mampu menghilangkan penat, serta setiap dukungan yang membuat penulis terus percaya bahwa semua perjuangan ini akan berakhir dengan baik.

Kebersamaan yang telah terjalin menjadi salah satu kenangan paling berharga yang akan selalu penulis simpan. Ada dua harapan yang ingin penulis titipkan untuk kalian. Pertama, semoga persahabatan ini tidak pernah pudar oleh waktu, jarak, ataupun kesibukan, meskipun suatu hari nanti kita berada di kota, pulau, bahkan negara yang berbeda untuk mengejar mimpi masing-masing. Kedua, semoga Allah SWT memudahkan setiap langkah kita menuju kesuksesan, mengabulkan segala cita-cita yang kita perjuangkan, dan memberikan kesempatan agar suatu hari nanti kita dapat berkumpul kembali dengan versi terbaik dari diri kita masing-masing. Terima kasih telah menjadi sahabat yang luar biasa. Semoga persaudaraan ini terus terjaga hingga akhir hayat.

10. Keluarga besar Ikatan Duta Bahasa Sumatra Barat, yang sudah membentuk dan membuat penulis selalu ingin tumbuh dan berkembang dalam meningkatkan potensi diri penulis.

ABSTRACT

Ridho Mai Rizky. 2026. *Parental Assistance Strategies for Enhancing Children's Creativity through the Online Game Roblox (A Case Study of Family X in Padang City).* Undergraduate Thesis. Faculty of Education, Universitas Negeri Padang.

The rapid digital transformation has shifted children's play activities into virtual spaces, making online games such as Roblox not merely a source of entertainment but also a potential medium for creative learning. However, without proper parental guidance, the use of such digital media may pose risks to children's development. In this context, parental assistance strategies play a crucial role in optimizing the educational benefits of digital games. This study aims to comprehensively analyze parental assistance strategies in enhancing children's creativity through Roblox, focusing on the aspects of approach, guidance, and reflection.

This study employed a qualitative approach using a case study method involving Family X in Padang City. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation by involving the child as the primary subject, while parents and other family members served as informants. Data validity was strengthened through source, technique, and time triangulation to ensure the consistency and credibility of the findings.

The findings indicate that effective parental assistance strategies are characterized by an adaptive democratic approach, namely providing limited autonomy while maintaining control through time and activity regulations, establishing effective communication patterns, implementing democratic parenting practices, and adopting participatory approaches toward the child within Family X. In terms of guidance, the study found structured regulation of the child's playing time, motivational support to foster creativity, gradual assistance tailored to the child's needs, collective family guidance, and the utilization of supporting digital media. Furthermore, reflection was conducted systematically and continuously through joint evaluations, allowing parents to adjust their assistance strategies according to the child's developmental dynamics. This process included periodic evaluations, identification of both positive and negative impacts, raising the child's awareness of potential adverse effects, and making dynamic adjustments to the assistance provided. The synergy among approach, guidance, and reflection successfully transformed gaming activities into productive creative processes, as reflected in improvements in divergent thinking, constructive imagination, and problem-solving abilities.

This study confirms that structured, adaptive, and reflective parental assistance is an essential prerequisite for optimizing online games as a medium for developing children's creativity in the digital era. The implications of this study position parents not merely as supervisors but also as pedagogical actors in family-based non-formal education practices.

Keywords: *parental assistance, children's creativity, online games, Roblox, non-formal education.*

ABSTRAK

Ridho Mai Rizky. 2026. Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Online Roblox (Studi Kasus pada Keluarga X di Kota Padang), Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Transformasi digital yang masif telah menggeser pola aktivitas bermain anak ke ruang virtual, menjadikan permainan online seperti Roblox tidak lagi sekadar sarana hiburan, melainkan potensial sebagai medium pembelajaran kreatif. Namun, tanpa pendampingan yang terarah, penggunaan media ini berisiko menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak. Dalam konteks ini, strategi pendampingan orang tua menjadi determinan utama dalam mengoptimalkan fungsi edukatif permainan digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif strategi pendampingan orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak melalui Roblox, yang mencakup aspek pendekatan, bimbingan, dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus pada Keluarga X di Kota Padang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi dengan melibatkan anak sebagai subjek utama serta orang tua dan anggota keluarga sebagai informan. Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa strategi pendampingan yang efektif ditandai oleh pendekatan demokratis yang adaptif, yakni pemberian otonomi terbatas yang tetap dikontrol melalui regulasi waktu dan aktivitas, adanya pola komunikasi yang terbangun, pola pengasuhan yang demokratis, dan pola pendekatan yang bersifat partisipatif pada anak oleh keluarga X. Pada pola bimbingan ditemukan adanya pengaturan waktu bermain pada anak, pemberian motivasi agar berkembangnya kreatifitas, pemberian bantuan secara bertahap pada anak, dan pemberian bimbingan secara kolektif pada keluarga, serta penglibatan media digital pendukung. Selain itu, refleksi dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan melalui evaluasi bersama, yang memungkinkan penyesuaian strategi pendampingan sesuai dengan dinamika perkembangan anak, pada penelitian ini ditemukan adanya pengevaluasian yang dilakukan secara berkala pada anak, identifikasi yang berdampak, bertukar penyadaran pada dampak secara negatif, dan penyesuaian secara dinamis. Sinergi antara pendekatan, bimbingan, dan refleksi tersebut terbukti mampu mentransformasikan aktivitas bermain menjadi proses kreatif yang produktif, yang tercermin pada peningkatan kemampuan berpikir divergen, imajinasi konstruktif, dan pemecahan masalah.

Penelitian ini menegaskan bahwa pendampingan orang tua yang terstruktur, adaptif, dan reflektif merupakan prasyarat esensial dalam mengoptimalkan permainan online sebagai media pengembangan kreativitas anak di era digital. Implikasi penelitian ini menempatkan orang tua tidak hanya sebagai pengawas, tetapi sebagai aktor pedagogis dalam praktik pendidikan nonformal berbasis keluarga.

Kata kunci : pendampingan orang tua, kreativitas anak, permainan online, Roblox, pendidikan nonformal.

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang paling indah selain puji syukur kepada Allah SWT, yang telah menentukan segala sesuatu atas kehendak-Nya sehingga semua yang terjadi didalam dunia atas kuasa-Nya. Shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: “Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Peningkatan Kreativitas Anak menggunakan media Permainan Online *Roblox* (Studi kasus pada keluarga X di kota Padang)” yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Non Formal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang sangat penulis hormati dan sayangi karena telah membantu secara langsung maupun tidak langsung selama pembuatan skripsi ini. Terutama keluarga tercinta, Mama asuh dan Mama kandung yang selalu mendoakan, memberikannya kasih, sayang dan peluk hangat yang tiada henti, serta mendukung dan memberikan semangat baik secara material dan moral hingga penulis bisa berada di tahap ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan proposal skripsi masih jauh dari kata sempurna, maka dalam hal ini disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain. Dalam penyusunan proposal skripsi ini penulis mendapatkan banyak pelajaran, dukungan, dan motivasi, berupa bantuan bimbingan yang tentunya sangat berharga dari berbagai pihak mulai pelaksanaan hingga penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan masukan yang akan penulis jadikan motivasi untuk berkarya lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Selanjutnya penulis berharap semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat penulis gunakan untuk kelanjutan penelitian.

Padang, 09 Juni 2026
Penulis

Ridho Mai Rizky
22005086

DAFTAR ISI

	Halaman
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRACT.....	vi
ABTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	12
C. Pertanyaan Penelitian.....	12
D. Tujuan Penelitian.....	13
E. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Landasan Teori.....	15
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Setting Penelitian.....	53
C. Penjelasan Istilah.....	54
D. Instrumen Penelitian.....	56
E. Sumber Data.....	56
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	61
H. Teknik Keabsahaan Data.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	73
A. Temuan Penelitian.....	73
B. Hasil Temuan Penelitian.....	79

C. Pembahasan.....	120
D. Keterbatasan Penelitian.....	140
BAB V KESIMPULAN.....	142
A. Kesimpulan.....	142
B. Implikasi.....	142
C. Rekomendasi.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	146
LAMPIRAN.....	150

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Peta Wilayah.....	76
Gambar 2 : Surat Izin Penelitian.....	238
Gambar 3 : Surat Balasan Izin Penelitian.....	239
Gambar 4 : Hasil Karya Anak (Helikopter).....	240
Gambar 5: Hasil Karya Anak (Helikopter).....	240
Gambar 6: Hasil Karya Anak (Helikopter).....	240
Gambar 7 : Hasil Karya Anak (Pesawat Jet).....	241
Gambar 8 : Hasil Karya Anak (Pesawat Jet).....	241
Gambar 9 : Hasil Karya Anak (Pesawat Jet).....	241
Gambar 10 : Hasil Karya Anak (Kapal).....	242
Gambar 11 Hasil Karya Anak (Kapal).....	242
Gambar 12 : Hasil Karya Anak (Kapal).....	242
Gambar 13 : Hasil Karya Anak (Rumah).....	243
Gambar 14 : Hasil Karya Anak (Rumah).....	243
Gambar 15 : Hasil Karya Anak (Rumah).....	243
Gambar 16 : Dokumentasi Wawancara dengan YE.....	244
Gambar 17 : Dokumentasi Wawancara dengan SW.....	244
Gambar 18 : Dokumentasi Wawancara dengan FS.....	245
Gambar 19 : Dokuemntasi Wawancara dengan FS.....	245
Gambar 20 : Dokuemntasi Wawancara dengan HT.....	245
Gambar 21 : Dokuemntasi Wawancara dengan HE.....	245
Gambar 22 : Dokumentasi Wawancara dengan P.....	246
Gambar 23 : Prestasi FS.....	246
Gambar 24 : Prestasi FS.....	246
Gambar 25 : Prestasi FS.....	246

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 : Aturan Waktu Penggunaan Gawai Pada Keluarga X.....	8
--	---

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Era Society 5.0 seperti saat ini, teknologi informasi telah mengalami perubahan tentang bagaimana cara pola berinteraksi dan berperilaku yang signifikan, di antaranya perubahan bentuk hiburan berupa permainan yang tadinya bersifat tradisional menjadi digital. Permainan digital atau biasanya dikenal dengan permainan online bukan sekadar hiburan, melainkan sudah menjadi pembaruan sosial pada kalangan manusia, tidak terlepas pada jejaring sosial anak-anak. Kondisi seperti ini menjadikan permainan online perlu menjadi Pendampingan , terkait keberadaannya di lingkungan sosial anak-anak, dan hal-hal yang akan ditimbulkannya. Sejatinya, permainan tetaplah sebuah permainan yang memiliki sisi positif dan negatif, bergantung pada bagaimana permainan tersebut dimanfaatkan dan didampingi oleh orang tua.

Meningkatnya popularitas permainan online di lingkungan digital saat ini mencerminkan minat yang semakin besar di berbagai kelompok, termasuk orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak. Permainan online dapat bermanfaat jika dikelola dengan baik, terutama ketika orang tua memberikan bimbingan dan pengawasan yang tepat. Keterlibatan orang tua dalam permainan anak-anak tidak hanya terbatas pada memantau berapa lama mereka bermain; hal itu juga dapat membantu membentuk permainan dengan cara yang mendukung hasil positifnya, terutama pertumbuhan kreativitas anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian dari Yunauro, dkk (2025), menjelaskan permainan berbasis online merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh individu ataupun secara bersamaan melalui perangkat teknologi ataupun mesin pendukung yang saling berhubungan dalam suatu jaringan, yaitu internet. Ada

banyak genre permainan online yang sering dimainkan, mulai dari permainan perang-perangan, balapan, bangunan, olahraga, dan masih banyak lainnya. Jenis permainan yang sering dimainkan misalnya *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Magic Clash*, *Minecraft*, *PUBG*, *Roblox*, dan sebagainya. Namun dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada permainan online Roblox. Berdasarkan pendapat Surbakti (2017) menjelaskan bahwasannya permainan Roblox sudah menjadi gaya hidup baru bagi kalangan generasi muda. Selanjutnya Barat menyampaikan, Roblox dikenalkan sebagai salah satu permainan survival yang dapat diakses melalui gawai. Ditambahkan oleh Furqon (2020), Roblox merupakan permainan online yang sangat adaptif dikarenakan Roblox memberikan pilihan permainan dalam satu situs, sehingga pemain merasa tertarik dalam memainkannya tanpa mengenal waktu.

Berdasarkan hasil penelitian dari Yunauro, dkk (2025), menjelaskan permainan berbasis online merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh individu ataupun secara bersamaan melalui perangkat teknologi ataupun mesin pendukung yang saling berhubungan dalam suatu jaringan, yaitu internet. Ada banyak genre permainan online yang sering dimainkan, mulai dari permainan perang-perangan, balapan, bangunan, olahraga, dan masih banyak lainnya. Jenis permainan yang sering dimainkan misalnya *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Magic Clash*, *Minecraft*, *PUBG*, *Roblox*, dan sebagainya. Namun dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada permainan online Roblox. Berdasarkan pendapat Surbakti (2017) menjelaskan bahwasannya permainan Roblox sudah menjadi gaya hidup baru bagi kalangan generasi muda. Selanjutnya Barat menyampaikan, Roblox dikenalkan sebagai salah satu permainan survival yang dapat diakses melalui gawai. Ditambahkan oleh Furqon (2020), Roblox merupakan permainan online

yang sangat adaptif dikarenakan Roblox memberikan pilihan permainan dalam satu situs, sehingga pemain merasa tertarik dalam memainkannya tanpa mengenal waktu.

Roblox pertama kali dibuat dan diperkenalkan oleh David Baszucki dan Erik Cassel pada tahun 2004. Berbasis di San Mateo, California, Roblox dapat dimainkan di berbagai perangkat, termasuk ponsel Android, perangkat iOS, dan komputer pribadi, yang membuatnya dapat diakses oleh berbagai kalangan pengguna, mulai dari anak-anak dan remaja hingga orang dewasa. Seiring perkembangan platform ini, Roblox telah memperkenalkan fitur-fitur baru yang membuat pengalaman pengguna terasa lebih modern. Hal ini menunjukkan bahwa Roblox bukan lagi sekadar platform untuk bermain permainan. Roblox juga dapat dilihat sebagai ruang digital yang bermanfaat dengan banyak fungsi, terutama untuk mendukung dan mengembangkan kreativitas pengguna.

Berdasarkan data empiris menunjukkan bahwa Roblox bukan hanya sekadar fenomena secara global, akan tetapi juga memiliki tingkat penggunaan yang tinggi dan relevan dengan kondisi di Indonesia. Laporan resmi Roblox menyatakan bahwa hingga kuartal ketiga tahun 2025, platform ini sudah menjadi bagian dari kehidupan lebih dari 151 juta pengguna di seluruh dunia, dengan rata-rata interaksi mencapai 88,7 miliar jam dan lebih dari 50 juta pencarian per hari, yang menunjukkan level keterlibatan yang tinggi dalam permainan digital berbasis online. Tingginya angka tersebut mencerminkan bahwa Roblox telah menjadi bagian dari pola interaksi digital masyarakat modern. Di Indonesia sendiri, survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyampaikan bahwasannya Roblox termasuk dalam barisan permainan online yang cukup populer dan banyak dimainkan oleh pengguna internet, khususnya anak-anak dan remaja. Dimana *Roblox* termasuk

dalam 5 besar permainan online yang paling sering dimainkan oleh pengguna internet Indonesia, dengan sekitar 2,07% responden mengaku memainkan Roblox di lingkungan digital Indonesia.

Roblox memiliki potensi besar sebagai media pengembangan kreativitas anak. Melalui fitur Roblox Studio, anak-anak dapat belajar membuat permainan sendiri, merancang dunia virtual, serta mengeksplorasi berbagai elemen desain dan pemrograman sederhana. Aktivitas ini dapat melatih kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan problem solving. Selain itu, Roblox juga menyediakan ruang eksplorasi imajinatif yang memungkinkan anak untuk belajar teknologi dasar, seperti desain, coding, dan literasi digital. Interaksi sosial dalam permainan ini juga dapat melatih kerja sama, komunikasi, serta kemampuan berkolaborasi dengan pemain lain secara daring.

Namun demikian, Roblox tetaplah sebuah permainan online yang juga mempunyai atau adanya dampak, baik secara positif maupun negatif. Penggunaan permainan Roblox yang tidak terkontrol dan tanpa pendampingan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, khususnya pada anak-anak. Intensitas bermain yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan permainan online, yang ditandai dengan sulitnya mengatur waktu bermain, menurunnya minat terhadap aktivitas lain, serta munculnya perilaku emosional ketika tidak diberikan akses bermain. Kondisi ini dapat memengaruhi aspek kehidupan anak, seperti berkurangnya konsentrasi saat belajar, menurunnya keinginan untuk mengerjakan tugas sekolah, hingga berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata.

Berdasarkan pandangan dari Jatnika & Rokayah (2025), strategi

pendampingan dipahami sebagai bentuk cara ataupun suatu pendekatan yang direncanakan dan dilaksanakan dalam kegiatan pendampingan untuk membantu guru/professional dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui bimbingan, evaluasi, dan refleksi bersama peserta didik. Berkaitan juga dengan penelitian ini, strategi pendampingan yang tepat dari orang tua, permainan Roblox memungkinkan untuk menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Pendampingan orang tua dalam konteks ini tidak hanya sebatas pengawasan waktu bermain, tetapi juga mencakup keterlibatan aktif dalam mengarahkan anak untuk memanfaatkan fitur-fitur kreatif dalam Roblox, memberikan stimulasi dan apresiasi terhadap karya yang dibuat anak, serta membangun komunikasi yang baik mengenai pengalaman bermain anak. Strategi pendampingan yang baik dapat mengoptimalkan potensi kreativitas anak sekaligus meminimalkan risiko dampak negatif dari penggunaan permainan online.

Urgensi keberadaan orang tua dalam mendampingi anak dalam Roblox juga diperkuat oleh perhatian pemerintah dan media terhadap dampak permainan digital terhadap perkembangan anak. Berdasarkan laporan pemberitaan dari *detik.com*, Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Abdul Mu'ti saat melaksanakan program Cek Kesehatan Gratis (CKG) di SDN Cideng 02 Jakarta Pusat, menyampaikan bahwa permainan digital, termasuk Roblox, memiliki potensi risiko apabila digunakan tanpa pengawasan, terutama terkait paparan konten yang tidak sesuai dengan usia anak serta kecenderungan perilaku adiktif. Sejumlah pemberitaan di media nasional juga menyoroti pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak saat bermain permainan online, agar aktivitas tersebut tidak hanya bersifat hiburan semata, tetapi dapat diarahkan pada kegiatan yang bersifat edukatif dan konstruktif.

Pandangan tersebut menegaskan bahwa penggunaan Roblox tidak dapat dilepaskan dari tanggung jawab pendampingan orang tua. Oleh karena itu, penelitian yang secara khusus mengkaji strategi pendampingan orang tua dalam memanfaatkan permainan online Roblox menjadi sangat penting, terutama untuk memastikan bahwa penggunaan media digital tersebut dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas ialah bentuk dari salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan sejak usia dini. Anak yang mempunyai kreativitas tinggi cenderung mampu berpikir *out of the box*, menemukan solusi inovatif terhadap masalah, serta memiliki daya imajinasi yang kuat. Yang dimaksud kreativitas dalam penelitian ini tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menghasilkan ide baru, melainkan sebagai kemampuan anak dalam mengembangkan ide secara orisinal, fleksibel, dan fungsional melalui media digital. Kreativitas anak dalam konteks permainan Roblox diwujudkan dalam beberapa indikator, antara lain kemampuan anak merancang dan membangun dunia virtual secara mandiri, memodifikasi objek dan lingkungan permainan sesuai dengan gagasan pribadi, serta menyelesaikan permasalahan teknis maupun konseptual yang muncul selama proses bermain. Kreativitas juga tercermin dari kemampuan anak dalam mengintegrasikan imajinasi dengan logika, mengembangkan alur permainan, serta melakukan eksplorasi ide secara berkelanjutan melalui fitur-fitur kreatif yang tersedia di Roblox Studio. Dengan demikian, kreativitas dalam penelitian ini diposisikan sebagai proses aktif yang melibatkan berpikir divergen, problem solving, inovasi, dan refleksi, yang berkembang melalui interaksi anak dengan media permainan online yang didampingi secara tepat oleh orang tua.

Fenomena penggunaan permainan online Roblox juga terjadi di lingkungan Kota Padang, termasuk pada Keluarga X. Berdasarkan pengamatan melalui observasi yang peneliti lakukan, anak dalam keluarga tersebut menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap permainan Roblox dan menghabiskan waktu luangnya untuk bermain melalui gawai. Menariknya, orang tua dalam keluarga X menunjukkan kesadaran akan pentingnya pendampingan dalam aktivitas bermain anak dan telah menerapkan berbagai strategi untuk mengarahkan aktivitas bermain Roblox ke arah yang lebih produktif dan kreatif, seperti memberikan reward saat anak memperoleh prestasi sehingganya anak memiliki semangat yang tinggi dan merasa tertantang untuk memperoleh hadiah tersebut. tidak itu saja, orang tua juga memberikan jadwal khusus penggunaan gawai pada anak seperti pengurangan penggunaan gawai saat masa ujian dan penjadwalan berkala lainnya, guna menyeimbangkan antara akademik dan pengasahan kreatifitas melalui peranan game online terutama Roblox. Partisipasi orang tua dalam pendampingan penggunaan permainan online Roblox dalam penelitian ini tidak hanya dimaknai sebagai kehadiran secara pasif, melainkan sebagai keterlibatan aktif yang terencana dan berkelanjutan. Bentuk partisipasi tersebut mencakup pengaturan waktu bermain anak melalui pembatasan jam penggunaan permainan online, pemberian arahan terkait jenis aktivitas yang dilakukan dalam permainan, serta keterlibatan orang tua dalam memantau dan mendiskusikan pengalaman bermain anak.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian yang dilakukan pada tanggal 09 Januari 2026 pukul 13.53 WIB, orang tua dalam Keluarga X menjelaskan telah menetapkan aturan waktu penggunaan gawai, seperti pada tabel 3 berikut.

Hari	Jadwal
Senin	16.00 - 17.00 dan 19.00-20.00 WIB
Selasa	16.00 - 17.00 dan 19.00-20.00 WIB
Rabu	16.00 - 17.00 dan 19.00-20.00 WIB
Kamis	16.00 - 17.00 dan 19.00-20.00 WIB
Jumat	16.00 - 17.00 dan 19.00-20.00 WIB
Sabtu	09.00-12.00 dan 19.00-20.00 WIB
Minggu	09.00-12.00 dan 19.00-20.00 WIB

Tabel.1 Aturan Waktu Penggunaan Gawai Pada Keluarga X

Sumber : Orang tua keluarga X

Pembatasan waktu tersebut disesuaikan dengan jadwal belajar, istirahat, dan aktivitas harian anak, sehingga permainan online tidak mengganggu kewajiban akademik maupun interaksi sosial anak di dunia nyata. Selain pengaturan waktu dan pendampingan selama aktivitas bermain, partisipasi orang tua dalam penelitian ini juga diwujudkan melalui pemberian tantangan kreatif yang bersifat periodik. Orang tua dalam Keluarga X sesekali memberikan tantangan kepada anak untuk membuat bentuk atau bangunan tertentu dalam permainan Roblox, seperti merancang rumah, lingkungan sederhana, atau bentuk lain sesuai dengan tema yang disepakati bersama. Tantangan ini diberikan dengan frekuensi kurang lebih satu kali dalam satu bulan dan diselesaikan oleh anak secara mandiri dalam rentang waktu yang telah disepakati. Pemberian tantangan tersebut bertujuan untuk

mendorong anak agar lebih aktif dalam mengembangkan ide, menyusun perencanaan, serta mencari solusi kreatif selama proses pembangunan di dunia virtual. Melalui tantangan ini, anak didorong untuk mengolah imajinasi, mengintegrasikan konsep visual dengan logika, serta mengekspresikan gagasan secara lebih terstruktur. Setelah tantangan diselesaikan, orang tua dan anak melakukan diskusi bersama untuk membahas hasil karya, proses yang dilalui, serta kendala yang dihadapi. Kegiatan diskusi ini menjadi sarana refleksi yang memperkuat komunikasi antara orang tua dan anak, sekaligus membantu orang tua dalam memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap perkembangan kreativitas anak.

Selain pengaturan waktu dan pendampingan selama aktivitas bermain, partisipasi orang tua dalam penelitian ini juga diwujudkan melalui pemberian tantangan kreatif yang bersifat periodik. Orang tua dalam Keluarga X sesekali memberikan tantangan kepada anak untuk membuat bentuk atau bangunan tertentu dalam permainan Roblox, seperti merancang rumah, lingkungan sederhana, atau bentuk lain sesuai dengan tema yang disepakati bersama. Tantangan ini diberikan dengan frekuensi kurang lebih satu kali dalam satu bulan dan diselesaikan oleh anak secara mandiri dalam rentang waktu yang telah disepakati. Pemberian tantangan tersebut bertujuan untuk mendorong anak agar lebih aktif dalam mengembangkan ide, menyusun perencanaan, serta mencari solusi kreatif selama proses pembangunan di dunia virtual. Melalui tantangan ini, anak didorong untuk mengolah imajinasi, mengintegrasikan konsep visual dengan logika, serta mengekspresikan gagasan secara lebih terstruktur. Setelah tantangan diselesaikan, orang tua dan anak melakukan diskusi bersama untuk membahas hasil karya, proses yang dilalui, serta kendala yang dihadapi. Kegiatan diskusi ini menjadi

sarana refleksi yang memperkuat komunikasi antara orang tua dan anak, sekaligus membantu orang tua dalam memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap perkembangan kreativitas anak.

Sehingga hal ini menjadi menarik untuk dikaji lebih mendalam, mengingat tidak semuanya orang tua mempunyai pemahaman dan bentuk strategi yang bisa dilakukan dengan baik dalam mendampingi anak bermain permainan online. Keunikan setiap anak merupakan hasil dari kombinasi antara potensi kognitif, karakter personal, serta lingkungan yang membentuk proses belajarnya. Dalam konteks penelitian ini, anak yang menjadi subjek studi kasus menunjukkan karakteristik akademik yang menonjol, ditandai dengan capaian peringkat kelas yang konsisten. Prestasi akademik tersebut mengindikasikan kemampuan berpikir logis, daya konsentrasi yang baik, serta kapasitas memahami konsep secara sistematis. Namun, keunggulan anak tidak hanya tercermin dari aspek akademik semata, melainkan juga dari kemampuan imajinatif yang stabil dan terarah. Imajinasi yang stabil memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas secara optimal, khususnya dalam kegiatan pemecahan masalah (problem solving). Anak mampu menghubungkan pengalaman, pengetahuan, dan ide-ide baru untuk menghasilkan solusi yang kreatif dan kontekstual. Kemampuan ini menjadi indikator penting dalam perkembangan kreativitas, karena kreativitas tidak hanya berkaitan dengan menghasilkan ide baru, tetapi juga dengan kemampuan menerapkan ide tersebut secara fungsional dalam situasi nyata.

Namun demikian, optimalisasi potensi tersebut sangat bergantung pada strategi pendampingan orang tua. Pendampingan yang tepat tidak hanya berfokus pada pengawasan penggunaan media digital, tetapi juga pada pemberian arahan, stimulasi, dan refleksi bersama anak terhadap aktivitas yang dilakukan. Dalam

penelitian berjudul “Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Roblox (Studi Kasus Keluarga X di Kota Padang)”, keunikan anak menjadi Landasan penting untuk memahami bagaimana strategi pendampingan orang tua dapat disesuaikan dengan karakteristik individu anak. Dengan pendekatan pendampingan yang kontekstual dan responsif, media Roblox berpotensi menjadi sarana edukatif yang mendukung peningkatan kreativitas anak secara berkelanjutan, tanpa mengabaikan perkembangan akademik dan nilai-nilai keluarga.

Kondisi tersebut menarik untuk dikaji lebih mendalam, terutama terkait strategi pendampingan yang dilakukan oleh orang tua dalam mengoptimalkan permainan Roblox sebagai media pengembangan kreativitas anak. Penelitian ini menjadi penting mengingat masih terbatasnya kajian yang secara spesifik membahas strategi pendampingan orang tua dalam konteks pemanfaatan permainan online untuk pengembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana strategi pendampingan orang tua terhadap peningkatan kreativitas anak melalui permainan online Roblox pada Keluarga X di Kota Padang. Harapan dalam penelitian ini agar bisa memberikan gambaran nyata mengenai praktik pendampingan orang tua yang efektif, serta menjadi bahan pertimbangan dan inspirasi bagi orang tua lain, pendidik, dan pihak terkait dalam upaya mengoptimalkan pemanfaatan permainan online secara bijak dan produktif bagi perkembangan anak.

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan dan gambaran pada latar belakang tersebut, peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Peningkatan Kreativitas Anak menggunakan media Permainan Online *Roblox* (Studi Kasus Keluarga**

X di Kota Padang)".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ingin memfokuskan suatu kajian pada Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Peningkatan Kreativitas Anak menggunakan media Permainan Online *Roblox*. Fokus penelitian ini diperlukan agar kajian dapat dilakukan secara mendalam dan terarah terkhususnya pada bagian yang sesuai berdasarkan permasalahan yang dikaji.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pendekatan yang dilakukan oleh orang tua X dalam meningkatkan Kreativitas anak menggunakan media permainan online *Roblox*?
2. Bagaimana Bimbingan yang dilakukan oleh orang tua X dalam meningkatkan Kreativitas anak menggunakan media permainan online *Roblox*?
3. Bagaimana Refleksi yang dilakukan oleh orang tua X dalam meningkatkan Kreativitas anak menggunakan media permainan online *Roblox*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, yaitu:

1. Untuk mengetahui pendekatan yang dilakukan oleh orang tua X dalam meningkatkan Kreativitas anak menggunakan media permainan online

Roblox.

2. Untuk mengetahui bimbingan yang dilakukan oleh orang tua X dalam meningkatkan Kreativitas anak menggunakan media permainan online *Roblox.*
3. Untuk mengetahui refleksi yang dilakukan oleh orang tua X dalam meningkatkan Kreativitas anak menggunakan media permainan online *Roblox.*

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teori, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan penelitian pendidikan, khususnya penelitian yang mengkaji peran orang tua dalam mendukung dan membimbing anak-anak di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur teoritis tentang dukungan orang tua, penggunaan media digital, dan pengembangan kreativitas anak melalui permainan daring. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi empiris untuk penelitian masa depan tentang penggunaan permainan daring sebagai media pembelajaran dan sebagai cara untuk mendukung kreativitas anak, khususnya dalam permainan digital. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pendekatan yang efektif dalam mendukung orang tua dalam membimbing penggunaan teknologi digital dengan cara yang positif dan produktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Studi ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan dan titik referensi bagi orang tua dalam memilih cara yang tepat untuk mendukung anak-anak saat mereka bermain permainan online, sehingga bermain tidak hanya untuk hiburan tetapi juga membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak.

b. Bagi Pendidik

Temuan studi ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi pendidik yang ingin mengintegrasikan media berbasis permainan online digital sebagai pendukung pembelajaran dan pengembangan kreativitas anak. Temuan ini juga dapat digunakan sebagai masukan saat merencanakan strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebiasaan belajar generasi digital

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti di masa mendatang, akan bermanfaat untuk mengembangkan studi ini dengan menggunakan sampel yang lebih besar dan lebih beragam, menerapkan metode di berbagai lingkungan, dan membandingkan hasil antar kelompok.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada Keluarga X mengenai strategi pendampingan orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan online Roblox, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Adanya pendekatan orang tua dalam pendampingan anak bermain Roblox

Pendekatan yang dilakukan oleh orang tua X menunjukkan adanya pola asuh yang adaptif, komunikasi yang terbangun dengan baik, pola pengasuhan yang demokratis, dan pola pendekatan yang bersifat partisipatif pada anak oleh keluarga X. .

2. Adanya bimbingan orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak

Bimbingan yang dilakukan oleh orang tua X bersifat aktif dan berkelanjutan, tidak hanya dalam bentuk pengawasan, tetapi juga melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas anak. Di liat dari orang tua yang menerapkan pengaturan waktu bermain yang konsisten, pemberian motivasi agar berkembangnya kreatifitas, pemberian bantuan secara bertahap pada anak, dan pemberian bimbingan bimbingan secara kolektif pada keluarga, serta pengilbatan media digital pendukung.

3. Adanya refleksi orang tua terhadap penggunaan Roblox

B. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pendampingan orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan online Roblox, terdapat beberapa implikasi yang dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pendidikan keluarga, khususnya terkait pola asuh demokratis dalam konteks penggunaan media digital. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keseimbangan antara kebebasan dan pengawasan yang diterapkan orang tua mampu mendukung perkembangan kreativitas anak. Hal ini memperkuat teori bahwa pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang efektif dalam mendukung perkembangan potensi anak, terutama dalam menghadapi tantangan era digital. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya kajian mengenai pemanfaatan permainan online sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak apabila didampingi secara tepat.
2. Implikasi Praktis bagi Orang Tua. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi orang tua dalam mendampingi anak menggunakan permainan online. Orang tua tidak hanya berperan sebagai pengontrol, tetapi juga sebagai pembimbing dan fasilitator yang mampu mengarahkan anak dalam memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar dan berkreasi. Pendekatan yang fleksibel, komunikasi terbuka, serta pemberian batasan yang jelas terbukti dapat membantu anak mengembangkan kreativitas tanpa mengabaikan aspek kedisiplinan.

3. Implikasi bagi Anak. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang mendapatkan pendampingan yang tepat cenderung mampu memanfaatkan permainan online secara lebih produktif. Anak tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi mampu menciptakan karya dan mengembangkan ide-ide kreatif. Oleh karena itu, implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya membangun kesadaran anak dalam menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.
4. Implikasi bagi Lembaga Pendidikan. Penelitian ini memberikan gambaran bahwa permainan online seperti Roblox memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Lembaga pendidikan dapat mengintegrasikan unsur-unsur kreatif dari permainan digital ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik. Guru dapat berperan dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara edukatif dan produktif.
5. Implikasi bagi Penelitian Selanjutnya. Penelitian ini membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek maupun variabel yang diteliti. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji faktor lain yang memengaruhi kreativitas anak, seperti lingkungan sosial, penggunaan media digital lainnya, serta peran sekolah dalam mendukung kreativitas anak di era digital.

C. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat lebih aktif dalam mendampingi anak dalam penggunaan media digital, khususnya permainan online. Pendampingan tidak hanya berupa pembatasan, tetapi juga melibatkan bimbingan, komunikasi, serta refleksi secara berkelanjutan. Orang tua juga perlu memanfaatkan permainan sebagai sarana pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada satu subjek keluarga, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak subjek dan latar belakang yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruh faktor lain, seperti lingkungan sosial dan pendidikan terhadap kreativitas anak.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan diharapkan dapat mempertimbangkan pemanfaatan media digital, termasuk permainan seperti Roblox, sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir anak di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., & Prasetyo, A. (2021). Peran orang tua dalam mendampingi anak menggunakan media digital di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–134.
- Amabile, T. M. (2021). Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. New York: Routledge.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2020). *Statistik pendidikan: Teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV Widya Puspita.
- Arifin, Z. (2022). *Penelitian pendidikan: Metode dan paradigma baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2017). Qualitative research for education: An introduction to theory and methods. Boston: Allyn & Bacon.
- Chaerudin. (2020). Pengembangan kreativitas dalam pembelajaran dan pemecahan masalah. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, S. B. (2004). *Pola komunikasi orang tua dan anak dalam keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadli, M. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Furqon, M. (2020). Roblox sebagai media permainan digital adaptif bagi anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 85–94.
- Hanif, H. (2023). Pengantar metodologi penelitian kualitatif. Yogyakarta: Deepublish.
- Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. (2020). Infusing creativity and technology in teaching and learning. New York: Springer.
- Hennessey, B. A., & Beghetto, R. A. (2020). Creative self-beliefs. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (pp. 73–92). Cambridge: Cambridge University Press.
- Hidayat, H., dkk. (2021). Peranan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di masa digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–134.

- Hidayati, N., & Farida, F. (2020). Peran orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–134.
- Hidayati, N., & Rahmawati, L. (2022). Pengembangan kreativitas anak melalui lingkungan belajar yang kondusif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–58.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2020). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Iskandar, B., Syaodih, E., & Mariyana, R. (2022). Pendampingan orang tua terhadap anak usia dini dalam menggunakan media digital. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4567–4578.
- Ismaniar, & Utoyo, S. (2020). Kreativitas anak dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 15(1), 45–56.
- Kurniawan, D. (2023). Pengaruh permainan online terhadap kreativitas anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 67–78.
- Lestari, S. (2020). *Psikologi keluarga: Penanaman nilai dan penanganan konflik dalam keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Livingstone, S., Blum-Ross, A., Pavlick, J., & Ólafsson, K. (2021). Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives. Oxford: Oxford University Press.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugrahani, F. (2020). *Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*. Surakarta: Cakra Books.
- Muskibin, I. (2009). *Pendidikan karakter anak usia dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Munawaroh, S., dkk. (2025). Strategi orang tua dalam pendampingan pembelajaran digital pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 1–12.
- Nuryanti. (2008). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Grasindo
- OECD. (2021). Supporting children's creativity and critical thinking. Paris: OECD Publishing.

- Ölmez, E., & Gök, N. F. (2025). The effect of the “My Parent is My Digital permainan Guide” family education program on children’s digital permainan addiction and parental mediation. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 17(2), 201–215.
- Ormrod, J. E. (2020). Educational psychology: Developing learners (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Poerwadarminta, W. J. S. (2007). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prahasti, M., dkk. (2025). Peran orang tua dalam mengembangkan literasi digital anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 112–124.
- Pratiwi, D. A., & Wahyuni, S. (2022). Pola asuh orang tua dalam mendukung perkembangan kreativitas anak di era digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2951–2962.
- Putri, R. M. (2024). Pemanfaatan game online sebagai media pembelajaran kreatif bagi anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 101–112.
- Putri, A. R., & Ramadhan, M. (2024). Pendampingan orang tua terhadap penggunaan media digital anak. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 233–245.
- Rachmasary, A. (2021). Analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, Y., & Kurniati, E. (2021). Strategi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 12–20.
- Runco, M. A. (2020). Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice (3rd ed.). London: Academic Press.
- Saadah, D. A., dkk. (2025). Peran orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui permainan kolase. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(1), 33–42.
- Sagala, S. (2012). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Semiawan, C. R. (2002). *Belajar dan pembelajaran dalam era global*. Jakarta: Prenhallindo.

- Santrock, J. W. (2020). *Life-span development* (17th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, E. B. (2017). Dampak permainan digital terhadap gaya hidup generasi muda. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 45–53.
- Santrock, J. W. (2021). *Life-span development* (18th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S., & Suryadi. (2022). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, D., & Wulandari, R. (2022). Peran pendampingan orang tua dalam pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah anak. *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 7(2), 89–101.
- Widodo, H. (2021). Berpikir kreatif dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 15–26.
- Widodo. (2020). Kreativitas dan inovasi dalam pendidikan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 14(1), 23–31.
- Yuliani, N. (2023). Dampak penggunaan game online terhadap perkembangan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(2), 89–98.
- Yunauro, A., dkk. (2025). Permainan online sebagai media pengembangan kreativitas anak di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1–12.