

Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Daring untuk Anak-Anak Dibawah Umur

Seli Nursafitri¹, Vina Kurnia Putri², Vindy Iq Refianty³

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Nusantara

ARTICLE INFO

Article history:

Received Jan 16, 2022
Revised Feb 15, 2022
Accepted Apr 30, 2022

Keywords:

Children's;
Conditions;
Online learning.

ABSTRACT

This research was conducted to see more clearly the impact that child's receive due to drastic changes in the learning system in Indonesia since the Covid-19 pandemic. In the online learning process conducted in unison this certainly has a very impact on students who live it including children who should be more limited in their use in order to maintain the physical and psychic condition of the child. Therefore, we are working with parents to see how children are progressing in dealing with these changes in the learning system and how they see the impact of parenthood. From this we see that this online learning has a profound impact on the child's own life, either directly or indirectly and it depends on the economic condition of the family and the family's parenting patterns.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan guna melihat lebih jelas dampak yang diterima anak di bawah umur akibat perubahan drastis sistem pembelajaran di Indonesia sejak pandemi Covid-19 melanda. Di Tengah berjalannya proses pembelajaran secara daring yang dilakukan serempak ini tentu amat sangat berdampak pada siswa yang menjalaninya termasuk anak-anak yang sebaiknya lebih dibatasi penggunaannya demi menjaga kondisi fisik dan psikis anak. Oleh sebab itu, kami bekerja sama bersama orang tua untuk melihat bagaimana perkembangan anak dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran ini serta bagaimana dampak yang mereka lihat sebagai orang tua. Dari sini kami melihat bahwa pembelajaran secara daring ini amat sangat berdampak pada kehidupan anak itu sendiri, baik secara langsung maupun tidak langsung dan hal tersebut bergantung pada kondisi ekonomi keluarga serta pola asuh keluarga.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.



Corresponding Author:

Seli Nursafitri,
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi,
Universitas Islam Nusantara,
Jl. Soekarno-Hatta No.530, Kota Bandung, Jawa Barat 40286, Indonesia.
Email: selinursafitri569@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran daring menjadi sebuah kebudayaan baru saat pandemi Covid-19, hal ini disebabkan akan keterpaksaan masyarakat terutama para siswa dan mahasiswa yang mengharuskan melakukan pembelajaran di rumah demi menghindari penularan serta penyebaran virus Covid-19 (Andiyanto, 2021) (Sanjaya, 2020). Walaupun sistem pembelajaran ini sebelumnya telah dilakukan, namun tidak begitu marak seperti saat pandemi saat ini. Pembelajaran secara daring ini merupakan sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan moda daring secara tatap maya (Suhairi & Santi, 2021) (Fadillah, 2021). Sehingga guru/dosen tidak bertatap muka serta berkomunikasi secara langsung dengan muridnya layaknya pembelajaran tatap mata seperti biasa (Yuliani et al., 2020). Sistem pembelajaran daring ini dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan sistem

panggilan video, penugasan, diskusi melalui berbagai aplikasi pesan singkat atau bahkan dapat dilakukan dengan bermain salah satu permainan virtual yang menggambarkan secara virtual bahwa mereka sedang melakukan proses pembelajaran secara tatap mata walau sebenarnya itu maya (Zebua et al., 2021).

Belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri manusia setelah belajar secara terus menerus, adanya pandemi covid 19 membuat semua sarana mati atau di tutup sementara, termasuk kegiatan belajar mengajar, sejak Gubernur Jawa Barat menetapkan status Keadaan (Giantika, 2020). Tertentu Darurat Bencana Wabah Virus Corona (Covid-19) di Jawa Barat yang tertuang dalam SK Gubernur Nomor 400/27/kumham, tanggal 13 Maret 2020. Agar siswa dapat belajar di rumah, demi keamanan dan kesehatan kita semua, hal ini tentunya berdampak untuk orang tua, dimana orang tua harus memberikan pembelajaran pada anaknya di rumah (Cahyati & Kusumah, 2020). Tentu terjadi berbagai pendapat mengenai hal ini, banyak orang tua yang mengungkapkan bahwa mereka merasa keberatan ketika anak belajar di rumah, karena di rumah anak merasa bukan waktunya belajar namun mereka cenderung menyukai bermain saat di rumah.

Pembelajaran ini adalah suatu hal baru di dunia pendidikan, wabah Covid-19 ini telah mengubah pola pembelajaran yang semestinya dilaksanakan secara umum atau tatap muka diubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau disebut dengan istilah "daring (dalam jaringan)". Keterbatasan pengetahuan akan penggunaan teknologi menjadi salah satu kendala orang tua dalam membimbing anaknya pada saat proses pembelajaran kala situasi ini Valeza (2017).

Walaupun di situasi pandemi seperti ini. Maka disini akan terlihat bagaimana pola asuh orang tua saat belajar di rumah. Berkaitan dengan hal tersebut, sesuai dengan penelitian dari Khasanah (2020) pada awalnya banyak orang tua yang menolak pembelajaran daring untuk anaknya, karena mereka masing-masing dengan teknologi. Namun seiringnya waktu, orang tua mulai menerima pembelaran daring ini (Ihsanuddin, 2020; Shereen et al., 2020). Sekarang ini pembelajaran tidak bisa dilakukan secara tatap muka karena virus yang sedang mewabah ini jadi belajar dilakukan dengan sistem daring sehingga pembelajaran kurang efektif. Setiap siswa/i harus mempunyai gawaisebab dalam berjalannya pembelajaran di rumah setiap siswa wajib mendapatkan pelajaran yang maksimal pada masing-masing pelajaran, begitu pula seorang guru dalam proses belajar mengajar guru menginginkan agar siswa paham dengan apa yang disampaikan sehingga siswa akan mendapatkan prestasi yang bagus. Artinya siswa diharapkan menerapkan belajar yang efektif sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang optimal sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar.

Menurut Winigsih (2020) terdapat empat peran orang tua selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)yaitu:

- a) Orang tua memiliki peran sebagai guru di rumah, yang dimana orang tua dapat membimbing anaknya dalam belajar secara jarak jauh dari rumah.
- b) Orang tua sebagai fasilitator, yaitu orang tua sebagai sarana dan prasarana bagi anaknya dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh.
- c) Orang tua sebagai motivator, yaitu orang tua dapat memberikan semangat serta dukungan kepada anaknya dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga anak memiliki semangat untuk belajar, serta memperoleh prestasi yang baik.
- d) Orang tua sebagai pengarah atau *director*.

Seperti diketahui, belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya. Proses belajar memang tidak dapat diamati secara total karena melibatkan aktivitas psikologi. Namun demikian, terdapat beberapa indikator pada individu yang dikatakan telah belajar. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lain yang ada pada individu. Game *Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Pemainnya dapat bersosialisasi dalam game *online* dengan pemain lainnya, game *online* membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sehari-hari. pengguna internet di Indonesia dominan untuk mencari berita dan hiburan, bahkan untuk konten pendidikan hanya 5%

saja. Begitupun acara televisi yang digemari oleh pemirsa dominan bernuansa hiburan dan informasi (Kusuma dan Hardiyanto, 2015).

Adapun dampak positifnya Dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah pertama *smartphone* dapat membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Fungsi adaptif adalah kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *smartphone*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya. Kedua *smartphone* dapat menambah pengetahuan. Dengan menggunakan *smartphone* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas mereka di sekolah. *Smartphone* juga dapat memperluas jaringan persahabatan. *Smartphone* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media. Apalagi sekarang sosial media sudah sangat menjamur seperti *Twitter, Facebook, Path, instagram, Ask.fm, Tumblr* dan lain-lain. Selanjutnya dapat mempermudah komunikasi. *Smartphone* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. Kemudian yang terakhir adalah *smartphone* dapat membangun kreatifitas anak. Anak dapat berkreasi dengan membuat karya-karya dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada dalam *smartphone* tersebut.

Penelitian internet dapat ditangkap dengan beberapa kata kunci, yaitu penggunaan (*use*), pengguna (*user*), konteks *offline* dan perlekatannya (*embeddedness*). Penelitian penggunaan internet pada anak-anak yang ini didasarkan atas dua dari empat aspek tersebut, yakni anak-anak (*user*) dan penggunaannya terhadap internet (*use*). Selanjutnya, Bakardjieva (2011:60) mengungkapkan metode biasa dan Maria Bakardjieva (2011:59), cegah bisa tidak remaja dan anak-anak bijaksana yang internet memanfaatkan tidak untuk pemanfaatan untuk mereka mengarahkan adalah untuk misalnya, positif kegiatan untuk internet. pengetahuan ilmu menambah dan pendidikan dalam penting sangat lingkungan Pengaruh pemanfaatan menggunakan, pembiasaan menciptakan.pendidikan untuk internet lingkungan di terutama ini Lingkungan relatif yang sekolah lingkungan dan keluarga hasil. guru dan orangtua oleh dikontrol mudah kementerian dengan bekerja sama UNICEF penelitian, (2014, Kominfo (Informatika dan Komunikasi).

Dalam mempermudah berkomunikasi manusia menggunakan berbagai media, ada yang mengistilahkannya terbagi menjadi dua yaitu media tradisional dan media modern atau media *online* sebagai bentuk reaksi terhadap kemajuan teknologi. Media tradisional diistilahkan sebagai media cetak seperti majalah, radio, televisi. Komunikasi elektronik, seperti email, jejaring sosial, blog dan *website* secara fundamental telah mengubah dan membuka potensi komunikasi langsung dengan target para audiens. Peningkatan jumlah masyarakat (dari segala usia) di era sekarang lebih banyak yang menggunakan media online dan sebagai pilihan media, menemani keseharian mereka. Yang menjadikan media online juga diperbarui secara reguler dan tergantung pada aliran informasi yang konsisten (Butterick, 2013:172).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau verbal dari objek peneliti (Bogdan dan Taylor, 1955), melalui pendekatan wawancara secara daring kepada orang tua atau wali anak dengan mengisi kuisioner. Saya menggambarkan kasus-kasus pengguna internet di kalangan anak usia dini menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif. Lokasi penelitian di Desa Rancamanyar, Baleendah, Kabupaten Bandung dan sekitarnya serta Desa Sagalaherang Kidul, Sagalaherang, Kabupaten Subang dan sekitarnya. Penelitian secara langsung dilaksanakan pada bulan Juni berdasarkan pengamatan Orang Tua atau Wali anak selama pandemi Covid-19. Untuk memperoleh data di lapangan sebagai data primer teknik yang saya gunakan adalah observasi tidak langsung, yaitu pengamatan dengan mengamati hasil pengamatan Orang Tua atau Wali dalam penggunaan internet oleh anak usia dini beserta dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan dunia maya tersebut melalui soal kuisioner yang kami berikan. Berdasarkan keluhan para Orangtua atau Wali di masyarakat sekitar, alasan penggunaan gadget di kalangan anak usia dini, segala hal yang berkaitan dengan dunia dari di kalangan anak-anak sampai pada upaya peran orang tua sebagai agen pendidik dalam memfilter sampai negatif yang akan ditimbulkan. Menggali informasi tentang apa yang diakses, apa saja aplikasi yang selalu dibuka, apa saja yang diunduh serta di tonton secara daring. Informan dipilih

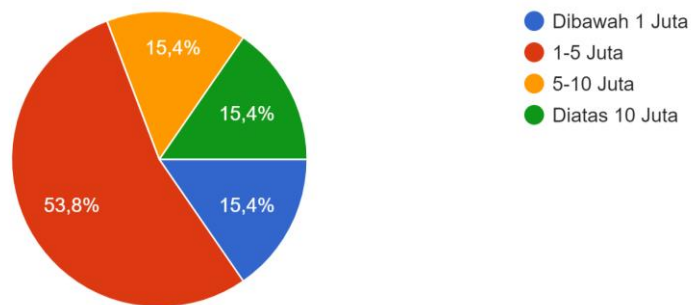
secara sengaja yaitu orang-orang yang terlibat dalam pengawasan anak yaitu Orang Tua atau Wali anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan secara daring yang disebarakan melalui pesan berantai di aplikasi Whatsapp. Sebanyak 13 orang tua/wali anak berusia 5-11 tahun dari Desa Sagalaherang, Kecamatan Sagalaherang, Kabupaten Subang dan Desa Rancamanyar, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung telah mengisi kuesioner ini. Dengan taraf ekonomi keluarga yang beragam yang mana didominasi oleh keluarga berpendapatan 1-5 juta rupiah per-bulan yang menginjak angka 53,8% dan terdapat pula keluarga yang memiliki pendapatan di bawah 1 juta rupiah perbulannya, yang mana ini akan mempengaruhi efektifitas pembelajaran daring selama pandemi Covid-19.

Pendapatan Perbulan Orang Tua/Wali

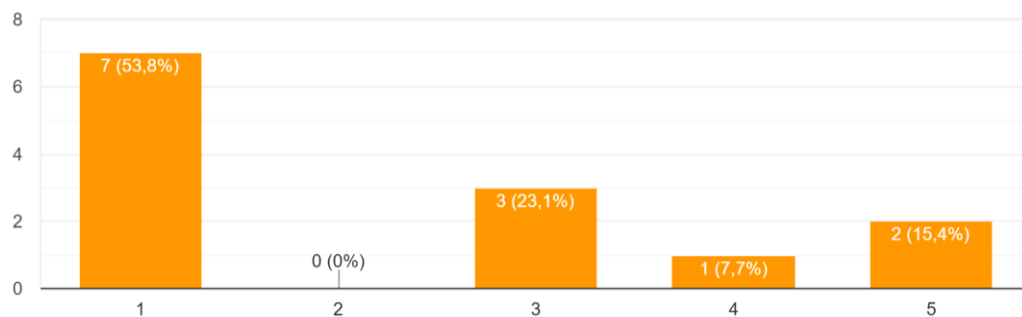
13 jawaban



Gambar 1, Grafik Pendapatan Perbulan Orang Tua/Wali

Seberapa sering anak Bapak/Ibu belajar secara daring setiap bulannya sebelum pandemi Covid-19?

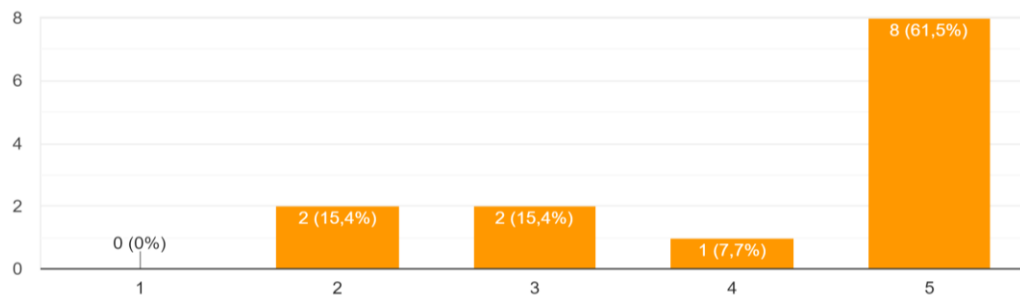
13 jawaban



Gambar 2. Grafik jumlah anak pada tiap intensitas pembelajaran daring sebelum pandemi

Seberapa sering anak Bapak/Ibu belajar secara daring setiap bulannya selama pandemi Covid-19?

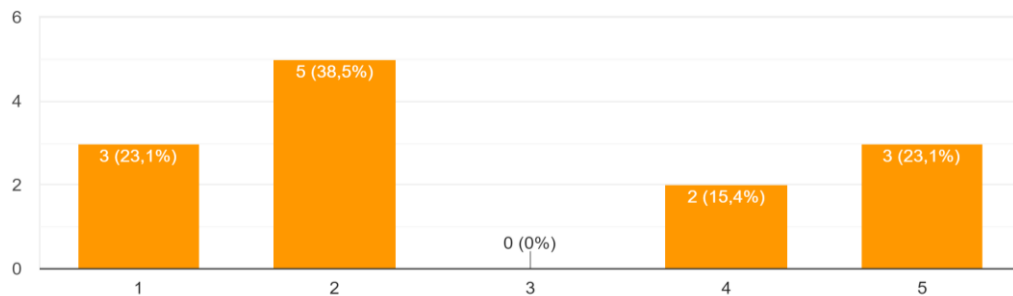
13 jawaban



Gambar 3. Grafik jumlah anak pada tiap intensitas pembelajaran daring selama pandemi

Seberapa sering anak Bapak/Ibu mengakses internet setiap minggunya sebelum pandemi Covid-19?

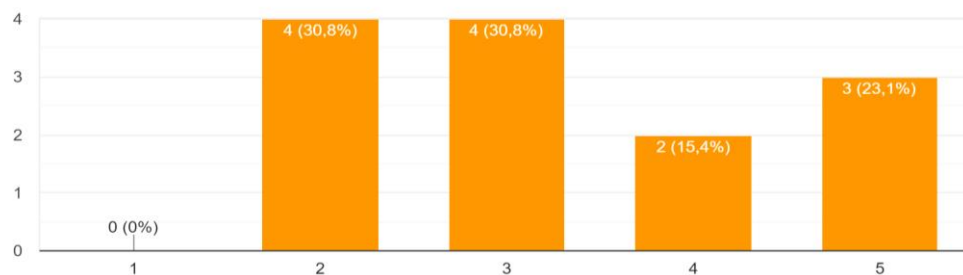
13 jawaban



Gambar 4. Grafik jumlah anak pada tiap intensitas dalam mengakses internet sebelum pandemi

Seberapa sering anak Bapak/Ibu mengakses internet selain untuk pembelajaran daring setiap harinya sebelum pandemi Covid-19?

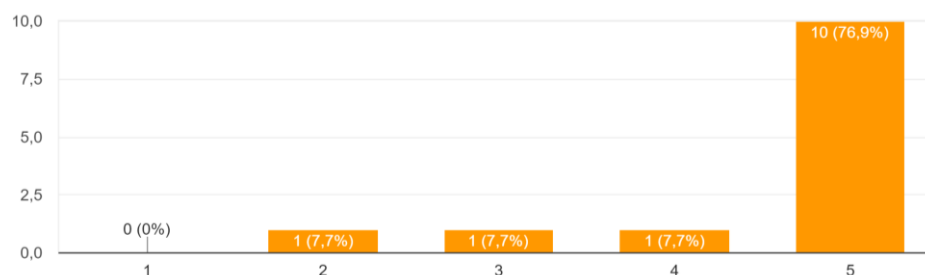
13 jawaban



Gambar 5. Grafik jumlah anak pada tiap intensitas dalam mengakses internet selain untuk pembelajaran daring sebelum pandemi

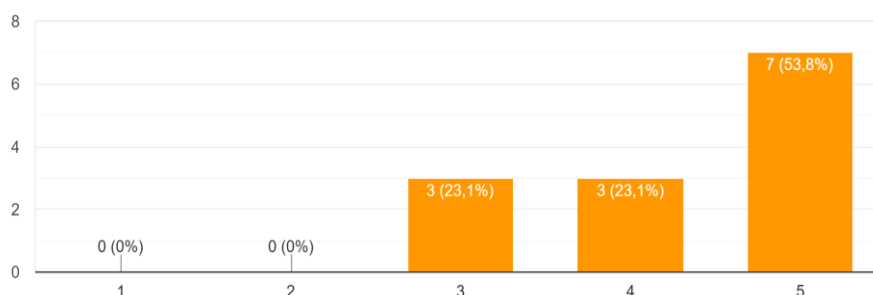
Sebelum pandemi ini melanda Indonesia sebanyak 53,8% anak sama sekali tidak menggunakan pembelajaran secara daring baik itu untuk keperluan tugas maupun kegiatan akademis lain di luar kegiatan belajar mengajar secara formal yang bahkan ini dapat menghentikan proses pembelajaran pada anak. Sebanyak 100% anak melakukan proses pembelajaran daring melalui gawai atau *smartphone* yang biasa mereka gunakan sehari-hari dengan 61,5% diantaranya melakukannya secara intensif. Dalam penggunaan internet sebelum pandemi melanda pun anak-anak masih banyak yang mengakses internet secara berkala baik yang hanya beberapa kali dalam seminggu hingga hampir setiap hari nya tidak dapat lepas dari gawainya, namun tetap ada 23,1% anak yang tidak mengakses internet tiap minggunya. Walaupun begitu terkadang orang tua memberi kelonggaran kepada anaknya untuk mengakses internet.

Seberapa sering anak Bapak/Ibu mengakses internet setiap minggunya selama pandemi Covid-19?
13 jawaban



Gambar 6. Grafik jumlah anak pada tiap intensitas dalam mengakses internet selama pandemi

Seberapa sering anak Bapak/Ibu mengakses internet selain untuk pembelajaran daring setiap harinya selama pandemi Covid-19?
13 jawaban



Gambar 7. Grafik jumlah anak pada tiap intensitas dalam mengakses internet selain untuk pembelajaran daring selama pandemi

Hal ini berbalik ketika pandemi Covid-19 datang. Ini menjadikan angka anak yang menggunakan gawai tanpa henti meningkat menjadi 76,9%. Hal ini selain disebabkan beralihnya proses pembelajaran tatap mata menjadi tatap maya, ini pun terjadi pada meningkatnya penggunaan gawai untuk keperluan lainnya menjadikan jumlah anak yang menggunakan gawai hampir setiap harinya mencapai angka 53,8%. Walaupun angka 76,9% pun dapat disebabkan oleh meningkatnya intensitas anak dalam menggunakan gawai dalam proses kegiatan belajar mengajar meningkat drastis menjadi 61,5% (Grafik 3).

Secara langsung maupun tidak langsung beralihnya kegiatan belajar mengajar anak di sekolah dari luring menjadi daring memberi dampak yang berarti bagi anak. Baik itu dampak positif yang mana anak akan lebih menekankan kepada anak untuk belajar lebih mandiri, tumbuh kembang anak dapat dipantau lebih dalam oleh orang tuanya, lebih leluasa dalam belajar, melatih sikap disiplin diri secara alami, melatih kesadaran dalam bertanggung jawab serta dapat meningkatkan keharmonisan hubungan antara orang tua dan anak. Namun, dibalik banyaknya dampak positif pembelajaran daring tetap saja memiliki dampak negatif bagi anak seperti sulitnya anak untuk memahami suatu materi pembelajaran, menurunnya semangat belajar anak, meningkatkan kecanduan pada gawai, kurangnya sosialisasi, kurangnya pergerakan fisik, berkurangnya kecerdasan anak dalam mengontrol emosi, anak lebih sulit fokus hingga anak stres sebab merasa bosan. Semua aspek dampak dari pembelajaran daring pada anak ini tentu bergantung pada bagaimana orang tua/wali anak dalam mendampingi serta mengasuh anak-anak mereka, pengajar serta berbagai macam faktor yang tidak dapat diprediksi seperti halnya kuota, fitur pada gawai serta keberadaan jaringan di sekitar tempat tinggalnya.

4. KESIMPULAN

Internet tidak selamanya buruk, ada dampak positif mengenai adanya internet, diantaranya anak bisa lebih mencari dan menggali pengetahuan baru, tidak terlalu ketinggalan zaman dan bisa beradaptasi dengan baik terhadap zaman modern ini. Internet juga menjadi salah satu penghubung antara yang jauh agar terasa dekat. Apalagi di kondisi sekarang yang mengharuskan segala

kegiatan dilaksanakan dirumah. Dampak negatif itu timbul akibat kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas anaknya ketika menggunakan internet, karena orang tua turut andil dalam pengawasan penggunaan internet agar tidak terjadi hal-hal negatif seperti kecanduan, bermalasan, asik bermain game dan aktivitas merugikan lainnya. Meski internet sekarang lebih digunakan oleh anak-anak untuk belajar via daring, tetap orang tua perlu mengawasi karena justru ini menjadi suatu faktor atau penyebab timbulnya kebiasaan buruk anak akibat penggunaan internet terlalu lama. Internet, akan menjadi pengaruh yang baik bila orang tua mau mengawasi dan memaksimalkan penggunaan gawai hanya untuk pembelajaran daring saja, pun sebaliknya internet akan menjadi pengaruh yang buruk ketika orang tua abai dan tidak memaksimalkan fungsi gawai bagi anaknya. Perihal masalah ini, harus adanya peran ekstra dari orang tua guna mengawasi aktivitas anaknya di internet itu apa saja. Mengawasi sekaligus membimbing agar anaknya mampu dan cakup menggunakan internet dengan bijak dan tidak melebihi fungsi yang seharusnya. Setelah peran orang tua, orang-orang dewasa di sekitarnya seperti kakak, paman, bibi ataupun yang lainnya juga perlu membimbing dan mengawasi, karena jika orang tuanya sudah mengawasi dan membimbing dengan baik tapi orang disekitarnya tidak mendukung hal itu dampaknya akan sama saja. Oleh karenanya, setiap aspek mulai dari keluarga, sekolah dan pemerintah perlu turut andil dalam hal pengawasan penggunaan internet untuk anak, agar mereka tidak menerima dampak negatif dari internet. Karena, internet hanya diperuntukan untuk belajar serta menggali informasi yang menambah pengetahuan lebih dalam.

Referensi

- Andiyanto, T. (2021). Pendidikan dimasa covid-19. RAIH ASA SUKSES.
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran orang tua dalam menerapkan pembelajaran di rumah saat pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 152–159.
- Dwi Sutri, Juanda. (2013). Kecanduan Online Anak Usia Dini. 4-12
- Fadillah, S. (2021). PEMBELAJARAN MENULIS PUISI YANG BERFOKUS PADA STRUKTUR BATIN PUISI DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA PASUNDAN 8 BANDUNG TAHUN AJARAN 2020/2021. FKIP UNPAS.
- Farmaku.com. (2020, Oktober). Mengenalkan Internet pada Si Kecil? Inilah Dampak Positif dan Negatifnya!. Diambil dari Farmaku Artikel, tanggal 05 Januari 2021 pada laman https://www-farmaku-com.cdn.ampproject.org/v/s/www.farmaku.com/artikel/dampak-positif-dan-negatif-internet/amp/?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQHKAFQArABIA%3D%3D#aoh=16104300684277&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari%20%251%24s&share=http%3A%2F%2Fwww.farmaku.com%2Fartikel%2Fdampak-positif-dan-negatif-internet%2F
- Fitri, Marti. (2020). Pengaruh Emergency Remote Learning Untuk Melihat Motivasi Belajar Anak Usia Dini: *Jurnal Child Educations*. 2(2):4-15.
- Giantika, G. G. (2020). Strategi komunikasi guru dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran siswa SDN Tebet Barat 01 Jakarta Selatan di masa pandemi covid-19. *Journal Komunikasi*, 11(2), 143–150.
- Khasanah, Rita, Nika. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menerapkan Pembelajaran Dirumah Saat Pandemi Covid 19: *Jurnal Golden Age*.4(1):1-8.
- Puspita ,Maria Bakardjieva. (2011).Penggunaan Internet Pada Anak-anak Sekolah Usia 6-12 Tahun di Surabaya. Hal 4-18.
- Radliya, N. R, Seni Aprilia & Tria R, Zakiyyah. (2017). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1): 1-12.
- Saiffudin Chalim',E.Oos M.A. (2014) Peran orang tua dan guru dalam membangun internet sebagai sumber pembelajaran: *Jurnal penyuluhan*, 14(1):1-10.
- Sanjaya, R. (2020). 21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat. SCU Knowledge Media.
- Suhairi, S., & Santi, J. (2021). Model Manajemen Pembelajaran Blended Learning pada Masa Pandemi Covid-19. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(4), 1977–1996.
- Suryadi, S. (2015). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Informatika: Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 3(3): 9-16.
- Suwendra, W. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan. Badung, Bali: Nilacakra.
- Syifa, L, Eka Sari Setianingsih & Joko Sulianto. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4): 527-533.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., Irawan, E., Ardiana, D. P. Y., Muttaqin, M., & Yuniwati, I. (2020). Pembelajaran daring untuk pendidikan: Teori dan penerapan. Yayasan Kita Menulis.
- Zebua, R. S. Y., ST, M. P., & Suhardini, A. D. (2021). Model pembelajaran pendidikan karakter: panduan operasional untuk pembelajaran online dan dilengkapi contoh implementasi pada mapel PAI & BP. Nas Media Pustaka.