

Vol 10 No 2 Hal 328-336	<b>J+PLUS UNESA</b> Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah	Tahun 2021
----------------------------	---	---------------

## DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK DALAM PEMBELAJARAN DARING DI KB AL FALAH DARUSSALAM TROPODO KABUPATEN SIDOARJO

**Muhammad Yayang Putra Patrama**

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya  
[muhammad.18069@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammad.18069@mhs.unesa.ac.id)

**Rivo Nugroho**

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya  
[rivonugroho@unesa.ac.id](mailto:rivonugroho@unesa.ac.id)

### Info Artikel

Sejarah Artikel:  
Diterima 2021  
Disetujui 2021  
Dipublikasikan 2021

Keywords:  
Dampak Negatif,  
Gawai, Pembelajaran  
Daring

### Abstrak

Munculnya Covid-19 mengakibatkan sektor pendidikan merubah sistem pembelajaran yang semula tatap muka menjadi pembelajaran secara daring. Kini pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran daring seperti gawai. Saat ini pengguna gawai diminati oleh semua kalangan dari orang dewasa hingga anak usia dini. Pada masa pandemi saat ini, penggunaan gawai pada anak sangat tinggi karena anak dalam proses belajar mengajar menggunakan gawai dan orang tua tidak memiliki alasan bagi anak untuk tidak menggunakan gawai sehingga penggunaan gawai tanpa disadari membuat penggunaannya kecanduan dan berdampak negatif pada perkembangan anak yaitu anak semakin malas untuk menulis dan membaca mengakibatkan penurunan keterampilan sosial pada anak, anak cenderung bermain game online menyebabkan anak malas belajar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak negatif penggunaan gawai pada anak dalam pembelajaran daring di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang memiliki jumlah 15 informan terdiri dari orang tua. Penelitian ini menguji keabsahan data yang menggunakan teknik kredibilitas, dependabilitas, konfirmabilitas, dan tranferabilitas. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. analisis data, yaitu data collection, reduction, data display, verifikasi data, dan conclusion. Pada hasil penelitian ini telah terdapat dampak negatif penggunaan gawai pada anak dalam pembelajaran daring.

### Abstract

*The emergence of Covid-19 has resulted in the education sector changing the learning system from face-to-face to online learning. Now the use of technology is needed in online learning such as gadgets. Currently, smartphone users are in demand by all groups, from adults to young children. In the current pandemic, the use of gadgets in children is very high because children in the teaching and learning process use gadgets and parents have no reason for children not to use gadgets so that the use of gadgets unwittingly makes users addicted and has a negative impact on children's development, namely children are getting lazy. to write and read resulted in a decrease in social skills in children, children tend to play online games causing children to be lazy to learn. This study aims to describe and analyze the negative impact of using gadgets on children in online learning at the Al Falah Darussalam Tropodo Playgroup, Sidoarjo Regency. The approach in this study uses a qualitative approach which has 15 informants consisting of parents. This study tested the validity of the data using the techniques of credibility, dependability, confirmability, and transferability. Data was collected by means of participant observation, in-depth interviews, and documentation. data analysis, namely data collection, reduction, data display, data verification, and conclusion. In the results of this study, there has been a negative impact of using gadgets on children in online learning*

### Alamat Penyunting dan Tata Usaha:

Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan Sby Kode Pos 60213  
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112

E- ISSN 2580-8060

E-mail: [jpus@unesa.ac.id](mailto:jpus@unesa.ac.id)

## PENDAHULUAN

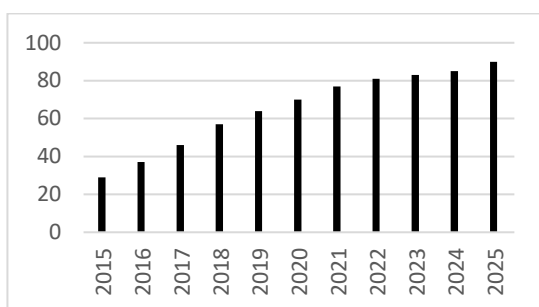
Sejak awal tahun 2020 seluruh dunia mengalami bencana non alam yang disebabkan oleh sejenis virus Covid-19 (Lai et al., 2020). Covid-19 pertama kali ditemukan di Kota Wuhan, Provinsi Hubei China. Penyebaran virus begitu cepat hingga keseluruh dunia, termasuk Indonesia. Jumlah kasus Covid-19 di Indonesia setiap harinya meningkat, pada tanggal 30 Maret 2021 yang terinfeksi virus sejumlah 1.505.775 (Satgas, 2021). Sudah terhitung satu tahun lebih manusia seluruh dunia beradaptasi dengan Covid-19. Hal ini berakibat pada sejumlah layanan publik masih dibatasi dalam berinteraksi, karena penyebaran Covid-19 dapat melalui interaksi manusia (Cahyani, 2021). Salah satu alternatif agar manusia dapat berinteraksi dengan lingkungan, yaitu memanfaatkan teknologi. Penggunaan teknologi berupa gawai pada masa pandemi Covid-19 sangat dibutuhkan karena melalui ini aktivitas manusia dapat tetap berjalan. Dengan adanya pengaruh globalisasi manusia dalam situasi keterbatasan dapat terbantu dalam segala bidang tanpa memberhentikan aktivitas yang biasa dilakukan. Maka diperlukan pembaruan diri agar tidak tertinggal dari arus globalisasi pada masa pandemi Covid-19 berlangsung. Masa pandemi Covid-19 lebih satu tahun masyarakat mengalami dampak luar biasa yang mempengaruhi dalam aspek kesehatan, ekonomi, sosial, peribadatan dan lain sebagainya. Secara kesehatan masyarakat sebagian besar telah terpapar Covid-19 yang mengharuskan isolasi mandiri (Mellynia et al., 2020).

Selain itu jumlah kematian akibat Covid-19 mengalami kenaikan setiap harinya, sehingga pemerintah membuat kebijakan dengan membatasi aktivitas masyarakat di luar. Keterbatasan ini membuat sebagian besar masyarakat kehilangan pekerjaan dan kebangkrutan akibatnya secara ekonomi mengalami penurunan yang berdampak pada kesejahteraan masyarakat (Yunus & Rezki, 2020). Selain itu juga layanan publik seperti sekolah juga ditutup. Dengan adanya keterbatasan ini maka penggunaan teknologi sangat membantu bagi para pekerja, pelaku usaha dan peserta didik dengan tetap menjalankan aktivitas melalui media daring (Taufik & Armansyah, 2021). Diperlukan adaptasi pembaruan diri untuk tetap terus bertahan dalam kondisi keterbatasan (Taufik & Armansyah, 2021). Perbaruan diri sangat dibutuhkan karena manusia tidak terlepas dari pengaruh globalisasi apalagi dalam kondisi pandemi.

Salah satu bentuk globalisasi yang mempengaruhi perubahan kehidupan manusia yang sangat luar biasa, yaitu teknologi (Hijriyani & Astuti, 2020). Teknologi diciptakan untuk membantu dalam mempermudah segala aktivitas manusia, baik dalam pelayanan publik seperti kesehatan, pendidikan, administrasi, keamanan dan lain sebagainya, selain itu mempermudah dalam hasil produksi, bahkan juga mempermudah dalam aktivitas rumah tangga (Ngafifi, 2014). Saat ini teknologi memiliki peran penting untuk membawa peradaban manusia dalam memasuki sebuah era revolusi industri 4.0 (Setiawan, 2017).

Menurut Schlechtendahl mendefinisikan era revolusi industri, yaitu suatu transformasi dalam kecepatan kesediaan informasi yang tergabung dan dapat berbagi sebuah informasi dari satu dengan yang lain (Schlechtendahl et al., 2015). Salah satu bentuk teknologi yang sangat diminati dan secara praktis digunakan, yaitu gawai. Gawai adalah sebuah alat teknologi dalam mempermudah aktivitas semua orang secara daring. Dunia internet yang luas dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten yang diinginkan. Pengguna internet tidak hanya untuk orang dewasa, anak-anak bahkan anak kecil pun ikut ambil bagian di dalamnya (Junida, 2019). Gawai memberikan layanan fitur terbaru, baik dalam mengakses informasi atau mempermudah aktivitas manusia (Daeng et al., 2017).

Populasi penduduk Indonesia terbanyak ke-4 di dunia dan menjadi salah satu negara pengguna gawai terbesar di dunia pada tahun 2019, memiliki presentase 63,53% populasi di Indonesia yang menggunakan gawai. Penggunaan gawai akan terus meningkat dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pada tahun 2025 diprediksi penggunaan gawai akan mencapai 89,2% populasi di Indonesia. Diperparah lagi dengan munculnya virus Covid-19 yang telah memberikan sebuah dampak dari banyak pihak, kondisi ini berpengaruh dalam dunia pendidikan, pemerintah pusat sampai tingkat daerah yang memberikan kebijakan untuk melakukan aktivitas di rumah dengan secara daring pada seluruh lembaga pendidikan. Sehingga seluruh pihak sekolah memulai untuk mengubah sistem pembelajaran semula adalah tatap muka menjadi pembelajaran daring (Anugrahana, 2020). Hal ini dilakukan untuk mencegah meluasnya dampak penularan Covid-19. Berikut prediksi grafik penggunaan *smartphone* populasi Indonesia di masa mendatang.



Sumber : (BPS, 2019)

Dahulu gawai merupakan barang yang sangat mahal dan pengguna terbatas hanya kalangan tertentu, seperti kalangan atas dan pelaku bisnis kantor, namun saat ini dengan harga terjangkau dan dalam masa pandemi covid-19, maka masyarakat kalangan bawah juga dapat membelinya, sehingga tidak heran jika orang tua membelikan gawai secara khusus untuk anak. Kecanggihan dan kemudahan yang diberikan oleh gawai menyebabkan anak-anak bahkan anak usia dini sebagai pengguna aktif gawai terutama dalam penggunaan smartphone (Jones & Park, 2015). Alasan mereka dalam menggunakan gawai, yakni sebagai hiburan antara lain menonton video, bermain game, mendengarkan musik, dan lain sebagainya. Menurut hasil penelitian Sahriana (Sahriana & Pranoto, 2018) bahwa ditemukan sebagian besar anak dapat mengakses akun *youtube* untuk melihat video walaupun mereka belum bisa membaca, namun anak dapat mengetahui simbol dari fitur gawai tersebut. Maka demikian, sesuai hasil penelitian terdahulu mengatakan bahwa penggunaan gawai anak usia dini sejumlah 42, 1% dengan lebih dominan pada aktivitas bermain game dan menonton video (Rowan, 2010).

Masa anak usia dini merupakan tahap awal dalam kehidupan manusia. Pada awal kehidupan bagi anak usia dini dalam perkembangannya sangat kompleksitas yang dapat menjadikan pijakan utama dalam kehidupan selanjutnya, seperti usia remaja dan dewasa (Alia & Irwansyah, 2018). Sebab dasar dari kemampuan manusia dibentuk dari usia dini, mulai dari berjalan, makan, berbicara dan lain sebagainya. Perkembangan yang kompleks pada anak usia dini diperlukan stimulus hingga pada titik optimal sesuai dengan usia. Secara alamiah anak usia dini akan mempelajari apa yang ada di sekitar, maka dari itu perilaku anak terbentuk dari contoh sehari-hari orang tua di rumah, sebab sejatinya anak usia dini merupakan peniru ulung yang mudah sekali untuk meniru apa yang dilihat dan didengarkan (Setyorini & Kurnaedi, 2018). Anak usia dini sudah mulai belajar tentang hal-hal yang ada di lingkungan sekitar melalui pengalaman dari orang terdekat, sehingga dengan ini anak dapat belajar mengenal akan kehidupan.

Dengan demikian, semua yang berhubungan dengan perkembangan anak dibutuhkan sebuah kombinasi yang sempurna antara faktor genetik dengan lingkungan yang menjadikan stimulus bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar terbaik (Rahman, 2009).

Kehidupan anak usia dini saat ini sangat dipengaruhi oleh teknologi digital yang membuat perkembangan anak tidak dapat disamakan dengan pengalaman anak usia dini terdahulu. Diperlukan penyesuaian aspek perkembangan anak dengan teknologi, misalnya pada hubungan dengan orang tua, mainan anak, dan lingkungan sekitar. Hal ini penting dipertimbangkan penggunaan gawai pada anak dalam pengasuhan di era modern saat ini dan perilaku dalam partisipasi penggunaan gawai. Temuan yang berkaitan dengan bahaya dan akibat dari penggunaan gawai, yaitu anak dapat berisiko secara material berupa gambar yang tidak cocok dengan usia anak, kemudian juga mengakibatkan komunikasi yang kurang terbangun antara anak dan orang di sekitarnya, serta tindakan anak yang dianggap dapat merugikan orang lain, seperti pencemaran nama baik (Livingstone et al., 2017). Selain itu, penggunaan gawai tanpa disadari membuat pengguna mengalami ketergantungan, sekalipun bagi anak usia dini. Ketergantungan inilah merupakan dampak negatif dari penggunaan gawai (Sahriana, 2019). Menurut Andari (2013) menyebutkan dampak negatif gawai pada anak, yaitu 1) Anak lebih malas menulis dan membaca, dikarenakan orang tua kurang memberikan perhatian kepada anak untuk pengawasan dalam penggunaan gawai. Sehingga anak malas untuk melakukan hal yang sekiranya dapat menguntungkan. Namun pada kenyataannya banyak orang tua yang tidak memperdulikan apa yang dilakukan anak. 2) Mengakibatkan penurunan dalam kemampuan bersosialisasi pada anak. Kurangnya kemampuan bersosialisasi menyebabkan anak tidak dapat melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekolah ataupun masyarakat sekitar. Namun sisi lain dengan anak memiliki kemampuan bersosialisasi dapat membentuk karakter di masyarakat. 3) Adanya kecenderungan bermain game online mengakibatkan anak untuk malas belajar, karena banyak hal seperti ini ditemukan pada berbagai daerah bahwa orang tua membiarkan saja tanpa adanya pantauan khusus. Sehingga menyebabkan anak untuk melakukan suatu hal seenaknya saja. Dan diperlukan adanya pemantauan khusus agar tidak berakibat fatal bagi siswa (Santoso, 2020).

Banyak anak ditemui jika tidak diberi gawai akan tantrum atau marah hingga menyakiti diri sendiri dan orang lain. Maka demikian, hal ini dapat mendorong orang tua untuk menyeimbangkan antara manfaat dan bahaya pada anak dalam penggunaan gawai serta diperlukan pendampingan orang tua bagi anak dalam menggunakan gawai. Keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk memperoleh sebuah pendidikan (Cahyani, 2021).

Seluruh aktivitas anak telah dipengaruhi oleh orang terdekat, yaitu orang tua. Anak merupakan cerminan dari orang tua, maka sebab itu hendaknya orang tua menjadi *role model* baik untuk anak (Rakhmawati, 2015). Perlu ditegaskan kembali bahwa orang tua tidak bisa membiarkan begitu saja dalam mendidik anak, karena pendidikan dalam keluarga merupakan suatu proses berlangsungnya sepanjang hayat, dengan demikian setiap individu memperoleh sebuah keterampilan, sikap, pengetahuan, dan nilai yang berasal dari pengalaman yang telah didapatkan dengan dipengaruhi oleh lingkungan termasuk sekolah, keluarga, tetangga, tempat kerja, tempat bermain dan media massa (Sudjana, 2004). Maka dari itu, pendidikan yang utama dan pertama didapatkan manusia berasal dari keluarga (informal) (Wahy, 2012). Anak di dalam keluarga dibentuk berdasarkan dengan kebiasaan yang telah dilakukan oleh anggota keluarga terutama dari orang tua. Pada era digital zaman sekarang, orang tua merasakan sulit untuk mendidik anak karena jika terlalu otoriter anak akan menjadi agresif dan jika akan terjadi tidak terkendali, apalagi pada masa Covid-19 aktivitas anak seluruhnya terjadi di dalam rumah (Baharuddin, 2021).

Maka dari itu, diperlukan cara pola mengasuh anak sesuai dengan era digital zaman sekarang, yaitu dapat berdasarkan pada teori Albert Bandura (Suprijono, 2016) antara lain, model hidup, model simbolik, dan model deskripsi verbal.

- 1) Model hidup, yaitu orang tua menjadi model bagi anak, maka baik buruk perilaku orang tua dapat tercermin dalam diri anak, sebab apa yang anak lihat dan dengarkan anak akan meniru khususnya bagi anak usia dini. Hal ini sering terjadi karena anak menjadi peniru ulung dan mereka menganggap bahwa perilaku orang tua merupakan contoh yang terbaik bagi anak.
- 2) Model simbolik, yaitu model-model yang berasal dari perumpamaan, seperti cerita bergambar, video game, tayangan televisi dan lain sebagainya. Peran orang tua di sini memberikan arahan pada anak untuk memilih tayangan yang akan ditonton pada anak melalui gawai. Membatasinya dengan akun khusus anak yang dapat diakses dengan keterbatasan yang telah disetting. Sehingga anak tidak akan mengakses hal yang tidak sesuai dengan usia. Selain itu dengan dibatasi melalui akun khusus anak, orang tua dapat memantau anak berapa jam mereka menggunakan gawai.
- 3) Model deskripsi verbal, yaitu suatu model yang dinyatakan dengan sebuah perkataan. Orang tua memberikan arahan kepada anak melalui diskusi kecil mengenai kegiatan yang telah dilakukan anak dalam satu hari, dengan ini orang tua dapat memberikan nasehat untuk memaknai kehidupan.

Hal ini merupakan tahap awal kehidupan diperlukan arahan berupa bentuk verbal kepada anak agar dapat memahami apa yang dikatakan seseorang terutama orang tua, seperti perintah, nasehat, ajakan, larangan dan lain sebagainya. Dengan hal ini akan membentuk pribadi anak yang bertanggung jawab dan disiplin. Sering kali terjadi orang tua memberikan gawai bagi anak dengan memiliki alasan tertentu. Penggunaan gawai bagi anak tergantung dengan orang tua yang memberikan fasilitas tersebut. Pada masa pandemi saat ini penggunaan gawai pada anak sangat tinggi sekitar 79% tanpa dampingan orang tua (Rianti, 2021).

Hal ini karena anak dalam proses belajar mengajar menggunakan gawai dan orang tua tidak memiliki alasan untuk anak tidak menggunakan gawai. Selain itu juga dengan selalu berada di rumah hiburan bagi anak selama pembelajaran secara daring pada masa pandemi Covid-19 hanya berupa game yang tersedia dari gawai. Sehingga peranan orang tua diperlukan untuk selalu mendampingi anak dalam penggunaan gawai. Orang tua harus dapat menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat karena orang terdekat dan pelindung bagi anak, yaitu orang tua. Sehingga orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak dibutuhkan agar dampak negatif yang ditimbulkan dari gawai dapat diantisipasi dengan adanya pendidikan keluarga.

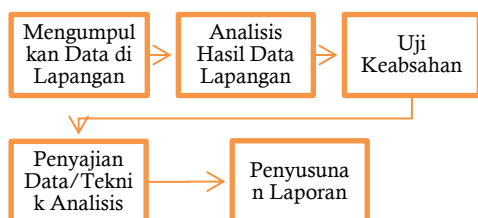
Penelitian dilakukan di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo. Peneliti mengambil lokasi tersebut karena terdapat masalah yang terjadi pada orang tua selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19, yaitu anak sudah ketergantungan dalam penggunaan gawai. Sesuai hasil wawancara awal pada orang tua bahwa anak tidak dapat terlepas dengan gawai. Hal ini dibuktikan ketika bangun tidur yang dicari, yaitu gawai, selain itu ketika ada perkumpulan keluarga atau teman untuk acara tertentu anak tidak seaktif dahulu malah semakin pasif seperti bermain dengan teman sebaya melainkan duduk dan bermain gawai. Dengan hal itu membuat orang tua merasa takut pada anak dengan penggunaan gawai secara berlebihan apalagi ketika tidak diberi anak akan tantrum.

Hal ini terjadi karena aktivitas di sekolah sudah satu tahun tidak bertatap muka mengakibatkan pola aktivitas anak berubah. Perubahan ini karena kedua orang tua yang sibuk bekerja karena dampak pandemi Covid-19, yang dulu ibu tidak bekerja dan sekarang bekerja. Agar anak tidak menangis saat orang tua bekerja maka diberikan gawai. Maka dari itu dengan adanya dampak negatif gawai diperlukan peran orang tua dalam penggunaan gawai pada anak, agar anak dapat seimbang dengan aktivitas fisik anak dan tidak terkena dampak negatif dari penggunaan gawai.

Berdasarkan uraian pendahuluan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui tentang dampak negatif penggunaan gawai pada anak dalam pembelajaran daring di KB Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo dengan tujuan agar dapat mendeskripsikan dampak negatif dalam penggunaan gawai pada anak pembelajaran daring yang dideskripsikan dengan pendekatan kualitatif.

## METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak negatif penggunaan gawai pada anak dalam pembelajaran daring. Penelitian ini berlokasi di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo. Waktu penelitian dilaksanakan selama 4 bulan dimulai dari tanggal 27 September 2021- 6 Desember 2021. Penelitian ini telah menggunakan sebuah teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu dapat menentukan responden berdasarkan kriteria tertentu. Pada subjek penelitian ini, yaitu orang tua dengan kriteria dan jumlah sebagai berikut, orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo sejumlah 15 informan dengan kriteria usia 25-35 tahun, melakukan pendampingan anak belajar secara daring selama 12 bulan, pendidikan minimal SMA, dan orang tua pengguna aktif gawai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan secara langsung atau tatap muka dan data sekunder yang berupa dokumen mengenai identitas orang tua dan peserta didik.



**Gambar 1. Alur Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data, yaitu teknik kredibilitas, dependabilitas, konfirmabilitas, dan transferabilitas. Selanjutnya, pada teknik analisis data telah menggunakan analisis Miles dan Huberman. Miles and Huberman, yaitu analisis data yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai data sudah jenuh, kemudian dalam aktivitas analisis data, yaitu data *collection*, *reduction*, data *display*, *verifikasi* data, dan *conclusion*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo. Penelitian dilakukan selama 4 bulan dimulai dari tanggal 27 September 2021 – 6 Desember 2021. Tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak negatif gawai pada anak dalam pembelajaran daring. Fokus penelitian antara lain, dampak negatif gawai pada anak dalam pembelajaran daring.

### 1. Anak Lebih Malas Menulis dan Membaca

Selama pandemi Covid-19 anak hanya mengikuti pembelajaran daring di rumah. Anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah bersama orang tua. Orang tua memiliki berbagai kesibukan seperti bekerja ataupun aktivitas pekerjaan rumah yang membuat anak kurang perhatian dari orang tua untuk pengawasan dalam menggunakan gawai. Maka dari itu anak bermalasan untuk melakukan sebuah hal yang sekiranya dapat menguntungkan. Namun pada kenyataannya banyak orang tua yang melepaskan begitu saja apa yang dilakukan anak selama aktivitas agar tidak mengganggu. Namun, masih sering dijumpai orang tua memberikan sesuatu tidak sesuai usia, contohnya seperti pemberian gawai pada anak usia dini. Orang tua memiliki alasan dalam memberikan gawai kepada anak, yaitu menuruti kehendak anak agar bisa senang. Keputusan orang tua ini tanpa disadari memberikan hal yang akan berdampak kurang baik bagi anak kedepannya, salah satunya seperti anak lebih malas membaca dan menulis. Sehingga Orang tua memiliki peran terpenting dalam keluarga. Tanggung jawab orang tua sangat besar yang menjadikan tonggak dalam keluarga terutama dalam mendidik dan membimbing anak (Ruli, 2020). Anak usia dini malas membaca dan menulis yang diakibatkan oleh kebiasaan melihat dan mendengar materi belajar yang unik dan menarik pada gawai. Anak usia dini terbiasa melihat dan mendengar saja tanpa memberikan respon terhadap apa yang dilihat. Seperti contoh ada beberapa kasus di sekolah, siswa bisa menyebutkan dan mengetahui ejaan kata, tetapi saat guru mendikte siswa untuk menuliskan kosa kata tersebut dalam buku tulis, anak tidak bisa (Rahmawati, 2020). Hal ini juga berlaku dalam memilih dan memilah sesuatu yang terbaik untuk anak. Orang tua hendaknya dapat berlaku bijak dalam memberikan fasilitas yang baik bagi anak (Qomaruddin, 2017). Hal ini juga terjadi pada orang tua di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo yang menginginkan terbaik untuk anaknya dalam memberikan fasilitas yaitu gawai. Dari hasil wawancara dari subjek mengatakan bahwa :

“Ketika orang tua menyuruh anak untuk membaca dan menulis, anak langsung tantrum ke saya karena anak tidak ingin diganggu saat bermain gawai karena bagi anak gawai itu sangat menarik. Sehingga saya memberikan gawai pada anak sampai ia merasa lelah sendiri” (MA/25/11/2021).

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek mengatakan bahwa :

"Orang tua memberikan gawai pada anak untuk mendukung pembelajarannya saat daring. Selain itu, anak juga bisa belajar membaca dan menulis melalui gawai, namun disisi lain anak saya memanfaatkan hanya untuk bermain gawai. Ketika anak diingatkan untuk belajar membaca dan menulis, anak menjadi tantrum dan anak lebih malas untuk belajar membaca dan menulis selama pembelajaran daring"(MM/29/11/2021).

Selanjutnya, ada pendapat subjek lain yang mengatakan bahwa :

"Saya sebagai orang tua memberikan jadwal rutinan pada anak untuk belajar membaca dan menulis saat pembelajaran tatap muka ataupun secara daring. Namun, semenjak anak melakukan pembelajaran daring anak sudah mulai kurang minat untuk belajar membaca dan menulis sebab lebih tertarik bermain game melalui gawai"(BM/30/11/2021).

Dengan demikian, orang tua harus lebih memperhatikan dalam penggunaan gawai pada anak agar minat belajar membaca dan menulis dapat optimal selama pembelajaran daring. Sebab, jika orang tua hanya mengikuti anak ingin bermain gawai maka anak menjadi kurang minat atau malas dalam belajar membaca dan menulis .

Hal ini dibuktikan pada orang tua di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo bahwa orang tua sebagian besar memberikan gawai anak tersendiri, sehingga anak dengan mudahnya mengoperasikan gawai sendiri, sebab mereka sudah sangat mengenal simbol-simbol yang ada pada gawai seperti simbol *youtube*, *whatsapp*, permainan yang digemari dan lain sebagainya. Orang tua membiarkan hal demikian agar anak tidak tantrum. Orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo menganggap bahwa jika anak diberikan gawai, anak merasa tertarik belajar membaca dan menulis selama pembelajaran daring sehingga anak tidak tantrum. Namun, anak malah menjadi kecanduan dalam penggunaan gawai dan tantrum apabila anak disuruh belajar membaca dan menulis menjadi malas. Dengan demikian, orang tua yang memberikan gawai pada anak akan menjadi kecanduan sehingga kurang minat anak dalam belajar membaca dan menulis menjadi malas.

## **2. Mengakibatkan Penurunan Kemampuan Bersosialisasi Pada Anak**

Selama pandemi aktivitas anak sebagian besar dilakukan di rumah agar terhindar dari terinfeksi Covid-19. Proses belajar yang dilakukan secara daring yang membutuhkan media berupa gawai untuk mempermudah dalam bersosialisasi antara peserta didik dan pendidik.

Fitur layanan gawai membuat orang dengan mudah dalam membantu menyelesaikan pekerjaan, bahkan sebagian besar orang menggunakan gawai sebagai hiburan seperti menonton video, bermain media sosial dan games di smartphone (Munir et al., 2020). Hal ini juga telah diterapkan oleh Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo yang menerapkan pembelajaran secara daring yang telah dilaksanakan lebih dari satu tahun. Dengan adanya pembelajaran secara daring orang tua tidak dapat mencegah anak untuk tidak menggunakan gawai. Namun dengan adanya pembelajaran secara daring membuat anak lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain dibanding dengan aktivitas belajarnya (Pendidikan Administrasi Perkantoran et al., 2020). Anak lebih senang memanfaatkan gawai untuk bermain game agar tidak jenuh mengikuti pembelajaran daring. Anak usia dini juga menjadi individu sebab merasa "cukup" belajar dengan gawai yang semuanya dapat dipelajari dalam satu tempat dan waktu yang singkat, serta gawai memiliki aplikasi yaitu *google* yang bisa menjawab semua pertanyaan sehingga anak tidak memerlukan teman atau orang tua untuk mengutarakan pertanyaan, hasilnya anak sangat jarang berinteraksi dengan orang lain (Rahmawati, 2020). Akan tetapi, pada anak usia dini dapat dikatakan aktif-aktifnya anak untuk melakukan kegiatan fisik, namun hal tersebut sulit dilakukan karena memiliki keterbatasan yang ada, dengan demikian orang tua membebaskan anak untuk menggunakan gawai agar mereka tidak mengganggu aktivitas orang tua di rumah. Namun, tanpa disadari orang tua telah memberikan hal yang akan berdampak buruk pada kurangnya kemampuan bersosialisasi bagi anak kedepannya. Kurangnya bersosialisasi pada anak mengakibatkan anak tidak dapat melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya. Akan tetapi, dalam bersosialisasi dapat membentuk karakter anak di masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang salah satu subjek mengatakan bahwa :

"Orang tua memberikan gawai pada anak sendiri saat melakukan pembelajaran daring. Sehingga, sebagai orang tua tidak ada alasan untuk memberikan gawai kepada anak agar bisa mengikuti pembelajaran daring. Namun, apabila anak sudah fokus bermain gawai, anak menghiraukan lingkungan sekitarnya sehingga anak lebih memilih diam dan bermain gawai daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya"(FK/30/11/2021).

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek mengatakan bahwa :

"Ketika ada perkumpulan keluarga, anak hanya diam dengan bermain gawai sehingga kemampuan bersosialisasi anak menjadi sangat kurang selama pembelajaran daring. Jika, saya mengambil gawainya anak maka akan tantrum pada waktu itu juga"(FA/01/12/2021).

Selanjutnya, ada pendapat subjek lain yang mengatakan bahwa :

"Saat pembelajaran daring ini membuat anak tidak seaktif pada kegiatan pembelajaran tatap muka dahulu, karena interaksi anak kepada guru dan teman menjadi

sangat berkurang. Jadi, ada perubahan kemampuan bersosialisasi pada anak mengalami penurunan yang sangat drastis. Saya sangat sedih melihat anak kalau menurun kemampuan bersosialisasinya karena disisi lain bersosialisasi dapat menumbuhkan karakter pada anak di masyarakat”(AH/02/11/2021).

Dengan demikian, orang tua membiarkan anak bermain gawai selama pembelajaran daring yang mengakibatkan anak lebih menjadi pendiam dan lebih mementingkan bermain gawai sehingga anak tidak memperdulikan atau menghiraukan orang yang ada didekatnya. Serta kemampuan bersosialisasi anak menjadi menurun.

Bagi orang tua perlu memperhatikan waktu dan jenis apa yang dimainkan anak. Sebab anak dapat menirukan apa yang di lihat dan di dengar (Puspita, 2010). Terdapat orang tua di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo merasa khawatir anak telah memasuki fase kecanduan dalam bermain game dan kurangnya kemampuan bersosialisasi pada anak sehingga ini menjadi penyebab orang tua untuk laporan keluh kesah selama pembelajaran daring berlangsung. Dalam kondisi ibu dan ayah bekerja membuat anak tidak terkontrol selama di rumah tidak seperti sebelum adanya pandemi, sebab waktu itu ibu belum bekerja dan saat ini bekerja karena membantu perekonomian keluarga yang menjadi dampak adanya pandemi Covid-19.

Ada salah satu anak peserta didik Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo selama pandemi diasuh oleh kakaknya yang juga sekolah secara daring. Selama di rumah kakak menjaga adiknya kurang maksimal, karena alasan sekolah juga lebih menghabiskan waktu bermain game. Secara tidak langsung adik mengikuti kakaknya yang bermain game seharian sampai salah satu orang tua pulang dari bekerja. Ini menjadi permasalahan yang sering dialami oleh sejumlah keluarga yang berdampak dengan adanya pandemi, sehingga orang tua kurang fokus dalam mengawasi anak dalam bermain gawai.

### **3. Ada Kecenderungan Bermain Game Online Mengakibatkan Anak Untuk Malas Belajar**

Perkembangan inovasi terbaru setiap harinya mengalami perubahan yang dapat mempengaruhi cara pandang hidup seseorang (Ngafifi, 2014). Sebagai contoh dalam penggunaan gawai. Bagi anak usia dini penggunaan gawai dapat dikatakan masih belum menjadi suatu kebutuhan yang diperlukan untuk berlangsungnya kehidupan mereka. Orang tua yang memberikan gawai hanya sebatas agar anak tidak tertinggal dan melek akan gawai (Mayang, 2015). Setiap orang tua dalam memberikan gawai pada anak memiliki alasan yang disesuaikan dengan tujuan untuk menentukan arah anak dimasa depan. Sebab teknologi menjadi sesuatu yang besar dengan membantu aktivitas manusia lebih kompleks dimasa akan datang, maka

dari itu orang tua memiliki penilaian tersendiri bagi anak dalam menggunakan gawai. Tanpa disadari tindakan tersebut dapat membahayakan bagi orang sekitarnya, seperti pemberian gawai pada anak usia dini. Pengambilan tindakan tersebut secara tidak langsung orang tua membawa anak usia dini pada dunia yang sangat tidak aman, dampak negatif yang timbul lebih dominan dari pada dampak positif dalam penggunaan gawai bagi anak. Seharusnya orang tua sebagai pelindung utama keluarga yang dapat mengambil keputusan dalam memberikan gawai pada anak usia dini (Adrian & Syaifuddin, 2017). Selama anak melakukan pembelajaran secara daring maka anak dapat memanfaatkan penggunaan gawai. Namun, dalam penggunaan gawai anak memiliki tujuan untuk bermain game online. Dengan hal ini anak tidak bisa fokus belajar sebab lebih mementingkan bermain gawai yang memiliki banyak pilihan aplikasi permainan sehingga anak tertarik untuk bermain gawai apalagi bisa dimainkan secara offline maupun online. Dengan hal ini anak dapat menjadi kecanduan bermain gawai yang memiliki kecenderungan bermain game online. Sesuai hasil wawancara dari subjek mengatakan bahwa :

“Memberikan gawai anak agar tidak tertinggal pembelajaran yang dilakukan secara daring. Namun, anak dalam memanfaatkan gawai ini tidak hanya untuk pembelajaran daring saja tapi tujuan anak disertai dengan bermain game. sebab gawai memiliki pilihan menu fitur aplikasi permainan banyak sekali, sehingga menarik anak untuk memainkan apalagi permainan dapat dimainkan secara online ataupun offline. Seperti anak saya suka dengan permainan mobile legends ataupun COC. Sehingga anak saya menjadi malas belajar”(PP/01/12/2021).

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek mengatakan bahwa :

“Ketika anak melakukan pembelajaran daring bersama guru dan teman-temannya, anak ingin cepat selesai pembelajarannya sebab merasa sudah bosan dan malas belajar sehingga anak menjadi tidak fokus dan beralih ke gawai untuk bermain game” (BM/02/12/2021).

Selanjutnya, ada pendapat subjek lain yang mengatakan bahwa :

“Orang tua memberikan kesempatan anak belajar dirumah saat pembelajaran daring menggunakan gawai. Namun, tidak lama kemudian anak ingin memakai gawai untuk bermain game. Anak saya menjadi kecenderungan dengan gawai selama diterapkan pembelajaran daring oleh pihak sekolah sehingga anak menjadi malas belajar dan lebih memilih bermain game” (ED/06/12/2021).

Dengan demikian, orang tua memberikan gawai pada anak agar bisa melakukan pembelajaran daring. Namun, anak memanfaatkan gawai tersebut bukan hanya untuk pembelajaran daring saja melainkan bermain game. Sehingga anak lebih memiliki kecenderungan menggunakan gawai untuk bermain game.

Orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo menganggap bahwa saat pembelajaran daring ini anak membutuhkan gawai sehingga orang tua tidak ada alasan untuk memberikan gawai kepada anak. Namun, anak dalam menggunakan gawai juga untuk bermain game dan anak menjadi malas untuk belajar. Maka dari itu, dengan memberikan gawai merupakan cara salah satu pembelajaran daring.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Dampak Negatif Penggunaan Gawai Pada Anak Dalam Pembelajaran Daring Di KB Al Falah Darussalam Tropodo Kabupaten Sidoarjo. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Anak lebih malas menulis dan membaca, dikarenakan orang tua kurang optimal memberikan perhatian kepada anak ketika dalam penggunaan gawai. Sehingga, anak lebih tertarik dengan gawai daripada menulis dan membaca. Selama pembelajaran daring minat membaca dan menulis pada anak sangat menurun sebab ketertarikan anak pada gawai lebih tinggi.
2. Gawai mengakibatkan penurunan dalam kemampuan bersosialisasi pada anak. Anak lebih fokus dengan gawai sehingga anak menghiraukan lingkungan sekitarnya. Selain itu, anak menjadi lebih pasif ketika bertemu dengan keluarga ataupun teman sebaya selama pembelajaran daring. Hanya fokus dengan gawai. Sehingga perubahan dalam kemampuan bersosialisasi pada anak sangat drastis mengalami penurunan. Namun sisi lain dengan anak memiliki kemampuan bersosialisasi dapat membentuk karakter di masyarakat.
3. Ada kecenderungan bermain game online mengakibatkan anak untuk malas belajar, karena banyak orang tua yang memberikan gawai pada anak dan membiarkan anaknya untuk bermain game melalui gawai. Dengan hal tersebut anak tidak ada pantauan secara khusus dalam penggunaan gawai. Sehingga menyebabkan anak untuk melakukan suatu hal seenaknya saja dan menjadi kecenderungan pada anak dalam bermain game melalui gawai serta anak lebih malas untuk belajar.

### Saran

Orang tua diharapkan memberikan perhatian secara khusus kepada anak dalam penggunaan gawai agar dapat mengurangi dampak negatif penggunaan gawai pada anak selama pembelajaran daring karena dampak negatif penggunaan gawai mendominasi daripada dampak positif. Sehingga dengan adanya perhatian dari orang tua maka dapat menyesuaikan kebutuhan anak selama proses pembelajaran daring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, A., & Syaifuddin, M. I. (2017). Peran Orang Tua Sebagai Pendidik Anak Dalam Keluarga. *Eduagama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3(2), 147–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/edugama.v3i2.727>.
- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/J.JS.2020.V10.I3.P282-289>.
- Baharuddin, H. (2021). Parenting Styles During the Covid-19 Pandemic: A Conception of Islamic Family Law. *Al-Bayyinah*, 5(1), 13–28. <https://doi.org/10.35673/al-bayyinah.v5i1.788>.
- BPS. (2019). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2019. *Badan Pusat Statistik*, 327.
- Cahyani, A. D. (2021). Sinergi Orang Tua dan Pendidik dalam Mendampingi Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 2134–2045. <https://doi.org/10.31004/obesesi.v6i1.1130>.
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa FISPOL UNSRAT Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 15–28.
- Jones, L., & Park, Y. (2015). Virtual worlds: Young children using the internet. In *Young Children and Families in the Information Age* (pp. 3–13). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-94-017-9184-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-94-017-9184-7_1).
- Junida, D. S. (2019). Kecanduan Online Anak Usia Dini. *Walasuji*, 10(1), 57–68. <https://doi.org/10.36869/wjsb.v10i1.39>.
- Lai, C.-C., Shih, T.-P., Ko, W.-C., Tang, H.-J., & Hsueh, P.-R. (2020). Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) and coronavirus disease-2019 (COVID-19): The epidemic and the challenges. *International Journal of Antimicrobial Agents*, 55(3), 105924. <https://doi.org/10.1016/j.ijantimicag.2020.105924>.
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The



- role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82–105. <https://doi.org/10.1111/jcom.12277>
- Mayang, S. R. (2015). *Motif Orang Tua Memberikan Gadget Kepada Anak Studi Kasus Desa Kampung Baru Kecamatan Kayu Aro Barat Kabupaten Kerinci Propinsi Jambi*. STKIP PGRI Sumbar.
- Mellynia, R., Trisiana, A., Viyani, N. N., Safitri, F., Handayani, N. T., & Sholehah, I. N. (2020). BERSATU MELAWAN COVID 19 DENGAN HIDUP SEHAT DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 24–38. <https://doi.org/10.33061/jgz.v9i1.3882>.
- Munir, D., Himpong, M. D., & Thaib, S. M. H. (2020). DAMPAK GADGET DALAM MEMOTIVASI PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PRODI ILMU PERPUSTAKAAN FISIP UNSRAT. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 2(1).
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>.
- Pendidikan Administrasi Perkantoran, J., Ika Handarini, O., & Sri Wulandari, S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503>.
- Puspita, W. A. (2010). Pendidik Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Sebagai Model Perilaku Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Visi*, 5(2), 209–215. <https://doi.org/10.21009/JIV.0502.9>.
- Qomaruddin, Q. (2017). Pendampingan Orangtua terhadap Pendidikan Anak. *Cendekia*, 3(1), 268443.
- Rahman, U. (2009). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57. <https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4>.
- Rahmawati, Z. D. (2020). PENGGUNAAN MEDIA GADGET DALAM AKTIVITAS BELAJAR DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERILAKU ANAK. *TALIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/1910>.
- Rakhmawati, I. (2015). Peran keluarga dalam pengasuhan anak. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(1), 1–18.
- Rianti, E. (2021, February). Kadisdik: Awasi Penggunaan Gadget pada Anak. *Republika*.
- Rowan, C. (2010). Unplug—Don't drug: A critical look at the influence of technology on child behavior with an alternative way of responding other than evaluation and drugging. *Ethical Human Psychology and Psychiatry*, 12(1), 60–68. <https://doi.org/10.1891/1559-4343.12.1.60>
- Ruli, E. (2020). TUGAS DAN PERAN ORANG TUA DALAM MENDIDIK ANAK. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(2), 143–146.
- Sahrana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60–66. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>
- Sahrana, N., & Pranoto, Y. K. S. (2018). Perception of Preschoolers (3-7 years) on Usage of YouTube in Semarang. *4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*, 27–33. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.5>
- Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>.
- Satgas, C.-19. (2021). *Data Sebaran Pasien Positif Covid-19 di Indonesia*.
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. (2015). Making existing production systems Industry 4.0-ready. *Production Engineering*, 9(1), 143–148. <https://doi.org/10.1007/s11740-014-0586-3>.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. In *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2017*.
- Setyorini, W. W., & Kurnaedi, N. (2018). PENTINGNYA FIGUR ORANG TUA DALAM PENGASUHAN ANAK. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSIKOLOGI UNISSULA*.
- Sudjana, D. (2004). *Manajemen Program Pendidikan; Untuk program Pendidikan Non Formal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Fallah Production.
- Suprijono, A. (2016). Pengaruh Live Model, Symbolic Model, Dan Verbal Description Model Terhadap Pemahaman Siswa SMA Tentang Konsep Sosiologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(3). <https://doi.org/10.17977/jip.v16i3.2566>
- Taufik, M., & Armansyah, A. (2021). Eksistensi Pelaku Usaha Sektor Informal Offline dan Online di Tengah. *Publikauma: Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area*, 9(1), 57–66. <https://doi.org/10.31289/publika.v9i1.4846>.
- Wahy, H. (2012). Keluarga Sebagai Basis Pendidikan Pertama dan Utama. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2). <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.451>.
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). *Kebijakan pemberlakuan lock down sebagai antisipasi penyebaran corona virus Covid-19*. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>.