**‘Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19’**

**Muhammad Iqbal Ulil Amri1, Reza Syehma Batiar2, Desi Eka Pratiwi3**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Bahasa Dan Sains

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

**1**[iqbalamri76@gmail.com](mailto:iqbalamri76@gmail.com1) **2**[syehma@gmail.com](mailto:syehma@gmail.com) **3**[pratiwidesi27@gmail.com](mailto:pratiwidesi27@gmail.com)

***ABSTRACT***

The purpose of this article is to examine the impact of the use of gadgets for elementary school children and their benefit in a pandemic situation gadget covid-19. The design of this study uses literature review. The steps in the literature review are (1). Topic search; (2). Specify a title; (3). Conclusions. Writing analysis techniques in writing literature review are; (1). data collection; (2). data reduction; (3). drawing conclusions. In this writing, there is an analysis in the form of negative and positive impacts. Impact: The children can interact with your friends wherever you are, you can learn online through in pandemic covid-19 negative impact children more often play a gadget play from a friend about the environment so that children become individualistic

***Keyword* :** *Gadget,* Interaction Social, Primary School Children, *Covid-19 Pandemic,*

ABSTRAK

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget bagi anak sekolah dasar beserta manfaat gadget dalam situasi pandemi *covid-19*. Desain penelitian ini menggunakan kajian literatur. Langkah dalam kajian literatur adalah (1) Pencarian topik; (2) Menentukan judul; (3) Penyimpulan. Teknik analisis penulisan dalam penulisan kajian literatur adalah; (1) pengumpulan data; (2) reduksi data; dan (3) penarikan kesimpulan. Pada penulisan ini, terdapat hasil analisis berupa dampak negatif dan positif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah anak bisa beriteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar online melalui disituasi pandemi covid-19. Sedangkan dampak negatif adalah anak lebih sering bermain *gadget* daripada bermain teman lingkungan sekitar sehingga menjadi anak individulis.

**Kata kunci : *Gadget,* Kemampuan Interaksi, Anak Sekolah Dasar, Covid-19**

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan, Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang disebut *gadget* sehingga memudahkan kegiatan manusia misalnya dapat mencari informasi dengan cepat. Menurut (Syahudin, 2019)‘*gadget* adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia Seperti *handphone*, komputer dan lainnya. Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan orang dewasa akan tetapi dijaman modern ini *gadget* banyak juga digunakan pada anak anak.

Penggunaan *gadget* untuk anak usia sekolah dasar “tersebut bisa berdampak positif maupun negatif’ yaitu anak dapat mencari materi pembelajaran dengan mudah dan dapat berkomunikasi jarak jauh selain itu bisa berdampak’ negatif anak lebih sering memainkan *gadget* daripada bermain dan berinteraksi dengan teman sekitar hal ini bisa menyebabkan anak menjadi seorang individualis, sehingga orang tua harus mengawasi anak saat bermain gadget.

Pada saat ini dunia mengalami musibah dengan munculnya ‘virus *corona* yang sangat menakutkan, virus ini tidak terlihat oleh mata manusia karena ukurannya sangat kecil sekali apabila terifeksi virus *corona* akan mengalami sesak nafas hingga paling parah kematian. Banyak orang yang terdampak virus ini baik dalam hal ekonomi, sosial dan juga pendidikan.’Dampak virus *corona’* dalam bidang sosial yaitu manusia dilarang melakukan kegiatan yang berkelompok/dibatasi sehingga dalam bidang pendidikan juga terdampak yaitu banyak sekolah dasar meliburkan semua muridnya untuk mencegah covid-19 semakin meluas maka pembelajaran yang awalnya tatap muka ‘tetapi sekarang ini memakai pembelajaran *online* menggunakan *gadget*.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dirumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja dampak yang ditimbulkan akibat dari pengunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sd ?
2. Apa saja manfaat penggunaan *gadget* pada saat pandemi bagi anak sekolah dasar ?

***Gadget***

*Gadget* adalah suatu barang elektronik yang berfungsi untuk komunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah seiring kemajuan jaman. *gadget* memiliki fitur terbaru yaitu; *games,* internet, video. Pada kemunculanya *Gadget* ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017). pendapat lain juga menyebutkan bahwa *Gagdet* merupakan suatu bentuk nyata dari adanya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini. Hal ini mempengaruhi pada pola pikir maupun perilaku manusia (Putri Hana Pebriana, 2017). *Gadget* mempunyai banyak manfaat bila dipakai dengan bijak dan sesuai fungsinya, asalkan pada saat anak menggunakan gadget harus dalam pemantauan orang tua. (Marpaung, 2018).

**Aplikasi Dalam Gadget**

Macam macam aplikasi pada *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang mendukung bagi pembelajaran yaitu :

*youtube,* *quiz*, *Microsoft* 306. *Zoom,* Ruang guru.com.

1. Sosial media

*Whatsapp, facebook, line*

1. Game

Catur, mobil-mobilan, TTS

Dengan adanya aplikasi *youtube* yang termasuk dalam media video pembelajaran online*,* menurut (Yuanta,2020) Media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media video ini menambah minat siswa dalam belajar karena dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Kemampuan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan tentang ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu.

Jadi dari penjelasan diatas bisa diartikan bahwa *gadget* merupakan sebuah barang elektronik modern yang mempunyai banyak manfaat yaitu untuk berkomunikasi, mencari berita, bermain *games*, dan sebagai media pembelajaran.

**Anak Usia Sekolah Dasar**

Pada usia ini anak berada di sekitar umur 6 sampai 12 tahun tahap ini termasuk kedalam tahap operasional kongkret. Menurut piaget tahap operasional kongkret adalah kondisi dimana anak-anak sudah bisa mengunakan akalnya untuk berfikir secara logis terhadap sesuatu yang bersifat nyata. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik adapun kekurangan dari pada tahap ini ketika anak diberi pemasalahan yang bersifat abstrak (secara verbal) dengan tidak adanya suatu objek nyata, maka ia anak mengalami kesusahan bahkan tidak bisa memecahkan masalah yang terjadi. anak mengalami perubahan yang sangat signifikan . Perubahan tersebut meliputi 3 aspek yaitu; perkembangannfisik, kemampuan dan psikososial. Perkembangan fisik anak ditandai dengan adanya perubahan berat badan dan tinggi anak. Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak yang ditandai dengan perubahan anak mampu berperan aktif saat belajar. Perkembangan psikososial yaitu anak mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan sosial pada anak sekolah dasar dilihat dari keberhasilan saat berinteraksi, bergaul, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.’perkembangan psikologi juga mempengaruhi emosi dalam diri anak. Menurut (Latifa, 2017) emosiaadalah perasaan intens yangaditujukan kepadasseseorang atau suatukkejadian. RagamaEmosi dapataterdiri dari perasaanssenang mengenaissesuatu, perasaan takut, dan marah kepada seseorang.

‘

**Interaksi Sosial**

Manusia Sebagai makhluk sosial pasti membutuhkan bantuan dari orang lain selama hidupnya. Menurut Menurut (Xiao, 2018) interaksi sosial yaitu hubungan dinamis yang saling berkaitan antar manusia. Meliputi hubungan antar sesama individu, antara kelompok satu dengan kelompok lain, dan juga hubungan antar seseorang dengan kelompok.

**Jenis-Jenis interaksi sosial**

interaksi sosial dapat terbagi menjadi 3 jenis sebagai berikut:

1. **Interaksi sosial antar sesama individu.**

Interaksi sosial ini bisa terjadi pada saat dua individu bertemu dan berkomunikasi. Misalnya bersalaman dengan teman dan saling mengobrol saat pulang sekolah.

1. **Interaksi antara individu dengan kelompok**.

Interaksi sosial ini terjadi pada situasi yang sudah ditentukan. Misalnya: guru memberi pelajaran ke siswa dikelas, kepala sekolah sedang rapat dengan para guru

1. **Interaksi antara kelompok dan kelompok**

Kelompok merupakan satu-kesatuan yang saling berinteraksi dengan kelompok lainnya, begitu juga dengan interaksi juga terjadi pada suatu kelompok tersebut. Interaksi yang terjadi pada kelompok dapat dilihat dari tim sepak bola yang saling bekerja sama untuk memenangkan pertandingan.

Interaksi sosial dalam kehidupan sehari hari dapat terwujud di berbagai bentuk yaitu pergaulan seperti bersalaman, menyapa dan komunikasi dengan orang lain.

**Masa Pandemi Covid-19**

Saat ini dunia digemparkan dengan adanya penyakit coronavirus atau disebut covid-19. Pada awalnya *coronavirus* ini terjadi dinegara china bisa menyebar ke seluruh negara. Menurut (Yuliana, 2020) coronavirus ialah virus RNA Strain tunggal positif, coronavirus termasuk golongan ordo nidovirales. Struktur coronavirus membentuk menyerupai kubus dengan protein di permukaanya. *Coronavirus* merupakan virus RNA yang berukuran partikel 120-160 nm. Virus ini awalnya menginfeksi hewan antaranya adalah kelelawar dan unta. Sebelum terjadinya wabah COVID-19, ada 2 macam *coronavirus* yang bisa menginfeksi ke manusia, yaitu: *Severe Acute Respiratory Illness Coronavirus* (SARS-CoV), dan *Middle East Respiratory Syndrome Coronavirus* (MERS-CoV) (Susilo et al., 2020). Gejala yang muncul dari *coronavirus* ini yaitu gejala sesak nafas, demam dan batuk. Pada kasus COVID-19 yang berat bisa menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal hingga kematian. (yurianto,2020). Adapun cara untuk mencegah penyebaran *coronavirus* yaitu melalui mencuci tangan secara teratur dengan menggunakan sabun dan air bersih, memakai masker, serta menghindari kontak secara dekat dengan orang yang menunjukkan tanda-tanda seperti batuk dan bersin.

Dari penjelasan diatas dapat diartikan *coronavirus* adalah suatu penyakit/virus menyerang saluran pernapasan yang ditandai dengan batuk, pilek dan demam yang bisa menyebabkan kematian manusia.

**METODOLOGI**

Penulisan dalam artikel ini menggunakan kajian literatur. Menurut (Marzali, 2017) kajian literatur adalah suatu pencarian kepustakaan dengan cara membaca berbagai sumber buku, jurnal, dan terbitan terbitan lain yang berhubungan dengan topik penulisan, sehingga menciptakan suatu karya tulis. Studi pustaka ialah kata lain dari kajian pustaka, kajian teoritis, menurut (Melfianora, 2017) Yang dimaksud kajian kepustakaan adalah pencariaan dengan menggunakan karya tertulis yang diatranya hasil penelitian yang dipublikasikan maupun yang belum. Sumber data yang dibutuhkan dari kajian ini tidak harus ke lapangan tetapi memanfaatkan sumber prpustakaan dalam memperoleh data.

Dari penjelasan diatas maka dapat diartikan kajian literatur adalah sebuah penulisan yang yang berasal dari penelusuran sumber jurnal,buku, seminar dan bertujuan untuk menperkenalkan kajian-kajian baru dalam topik tertentu.

**Langkah langkah penulisan kajian literatur**

Menurut (Marzali, 2017) langkah-langkah dalam menulis kajian literatur sebagai berikut :

1. Mulai mencari kata kunci, bahan materi, dan referensi, yang berhubungan.
2. Membaca abstrak penelitian relevan, yang bisa diperoleh dari sumber, jurnal, buku, dan seminar.
3. Mencatat hasil bacaan dengan referensi bibliografi secara rinci .
4. Membuat kajian pustaka dan disusun secara tematis yang sesuai teori-teori dan konsep-konsep penting berhubungan dengan topik.
5. Pada akhir kajian pustaka, tuliskan pandangan umum tentang topik yang dilakukan.

**Teknik Analisis Kajian Literatur**

Analisis ini menggunakan pengumpulan sumber data, reduksi data kemudian melakukan penarikan kesimpulan. Untuk menganalisis penulisan ditentukan kebaruan pustaka yang terkait dengan topik penulisan.

1. Pengumpulan sumber data

Penulisan jurnal literatur ini bersumber dari data jurnal-jurnal, dan sumber internet.

1. Reduksi data

Setelah mendapatkan data, sumber data tersebut dianalisis untuk diambil materi yang relevan dan berkaitan dengan judul.

1. Penarikan kesimpulan

Selanjutnya semua sumber data dirangkum secara rinci untuk diambil kesimpulan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian yang dilakukan (Kamil, 2016) didapatkan informasi bahwa *gadget* berpengaruh terhadap anak sekolah dasar seperti anak tidak saling berbicara saat berkumpul bersama sehingga menghilangkan kebiasaan yang telah ada.

Dalam penelitian (Syifa et al., 2019) ini didapatkan informasi dari 10 murid kelas 5 yang memakai *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam sehari mengalami perubahan sikap. dan perkembangan moral. Untuk perubahan sikap adalah anak yang mudah marah, suka membantah orang tua, pengaruhnya ke perkembangan moral anak menjadi malas melakukan aktivtas sehari-hari, dan waktu belajar yang berkurang penyebabnya terlalu sering menonton *youtube*. Menurut penjelasan dari (Suntoro, 2013) bahwa pemakaian *gadget* dengan waktu yang tidak dibatasi bisa menjadikan anak antisosial lupa berinteraksi dengan lingkungan sekitar tempat tinggal Hal ini dapat menyebabkan hilangnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

Pada masa pandemi *covid-19* penggunaan gadget diperlukan untuk pembelajaran online karena bisa belajar dimanapun tanpa datang ke sekolah. Hal itu didukung dalam penelitian (Purwanto et al., 2020) bahwa proses pembelajaran disaat pada pandemi *covid-19* berdampak pada murid, orang tua dan juga guru. Bagi murid perlu beradaptasi dengan kebiasaan baru yaitu pembelajaran jarak jauh melalui aplikasi *WhatshApp*  berinteraksi dengan tidak secara langsung. Bagi orang tua pengeluaran biaya tambahan untuk membeli kuota untuk belajar anaknya. Bagi guru tidak semua guru bisa handal dalam mengoperasikan *gadget* sebagai media pembelajaran. Pendapat lain juga dalam penelitian (Wahyu Aji Fatma Dewi, 2020) Pada saat kondisi pandemi covid-19 anak bisa melakukan pembelajaran *online* dengan gurunya di rumah masing masing melalui aplikasi *zoom*, whatshaap dan google doc sehingga tanpa harus datang sekolah secara langsung sehingga dapat mencegah penularan *covid-19*.

Dari beberapa kajian diatas dapat disimpulkan bahwa pemakaian *gadget* pada anak sekolah dasar dapat berdampak pada pola interaksi anak , misalnya anak menjadi antisosial dengan lingkungan sekitar. Pada situasi pandemi *covid-19* penggunaan gadget berguna sebagai sarana pembelajaran berbasis online (Daring). Serta, siswa dapat berinteraksi dengan teman melalui aplikasi online.

**Dampak positif dari penggunaan *gadget***

Menurut (Witarsa et al., 2018) beberapa dampak positif *gadget* antara lain:

1. Mempermudah komunikasi

Dengan adanya *gadget* anak akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain.

1. Menambah pertemanan

Dengan adanya aplikasi didalam *gadget* anak bisa memperluas jaringan pertemanan didunia maya

1. Menambah rasa percaya diri

Disetiap hari manusia akan membawa *gadget* kemanapun bisa karena bisa menambah rasa percaya diri

Menurut (Ardianti et al., 2018) dampak positif *gadget* yaitu;

1. Mudah meperoleh informasi

Anak dengan mudah mengakses informasi melalui *gadget.*

1. Menjadikan anak yang kreatif

Dengan aplikasi di gadget anak bisa anak lebih kreatif.

Menurut (Rozalia, 2017)

Dampak positif dari *gadget* yaitu:

1. Sebagai hiburan

*Gadget* sebagai sarana hiburan adalah menggunakan untuk bermain *games*

1. Sebagai media komunikasi

Dengan *gadget* siswa dapat berkomunikasi dengan mudah

1. Penggunaan internet

Didalam pembelajaran siswa mencari materi melalui internet

Jadi dari penjelasan ketiga ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* bisa mempermudah anak dalam mencari materi tugas sekolah, sebagai sarana hiburan, anak bisa berteman dengan orang banyak dan menambah rasa percaya diri mereka, anak bisa mengakses informasi dan membuat anak menjadi kreatif..

**Dampak Negatif dari Penggunaan *Gadget****:*

Menurut penjelasan dari (Sinta, 2018) dampak negatif *gadget* yaitu:

1. Bahaya terkena sinar radiasi

Jika *gadget* digunakan dalam waktu yang lama maka mengakibatkan berkurangnya kemampuan indera pengliatan karena terkena cahaya radisai.

1. Menjadikan sebuah kebisaan

Dalam keseharian anak menjadikan *gadget* sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari gengaman anak sehingga selalu dibawa kemanapun berada.

1. lambat dalam memahami materi pembelajaran

Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam *gadget*.

Menurut (Novitasari, 2016) dampak negatif *gadget* sebagai berikut :

1. Malas melakukan kegiatan

Dengan berbagai jenis aplikasi didalam *gadget* membuat anak lebih asyik memainkan *gadget* daripada kegiatan olahraga sehingga anak lebih mudah terserang penyakit.

1. Lupa bermain bersama teman

Pemakaian *gadget* secara terus menerus bisa melupakan kebiasaan bermain bersama teman didunia nyata.

Menurut penjelasan dari (Hidayati, 2016) bahwa dampak negatif:

1. Menjadi kecanduan *gadget*

Saat bermain dengan waktu lama bisa berakibat kecanduan *gadget* anak menjadi tidak peduli saat diajak bicara.

1. Lebih mementingkan *gadget* daripada perintah orang tua

Pada saat orang tua memperintah anak untuk membeli sesuatu akan tetapi anak tidak mempedulikan dan melanjutkan bermain *gadget.*

Dari penjelasan kedua ahli diatas dapat disimpulkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak adalah anak kecanduan bermain *gadget*, malas beraktifitas, menjadi sebuah kebiasaan, sulit fokus dalam belajar. Antisosial dengan lingkungan sekitar tempat tinggal.

**SIMPULAN**

Berdasarkan dari beberapa kajian kepustakaan dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain: (1) mempermudah komunikasi; (2). dapat mencari informasi dimana saja; (3). Memperbanyak jaringan pertemanan; (4). Menambah kreatifitas anak; sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain : (1) anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet; (2) anak malas aktifitas; (3) anak mudah marah; (4). Tergangunya konsentrasi; (5) dapat merusak mata.

**Daftar pustaka**

Ardianti, W., Lapau, B., & Dewi, O. (2018). Jurnal Photon Vol. 9. No. 1, Oktober 2018. *Photon*, *9*(1), 1–8. http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/photon/article/view/1057/612

Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, *17*(2), 315–330. https://doi.org/10.21274/dinamika/2017.17.2.315-330

Hidayati, R. (2016). *Peran Orang Tua : Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal Dampak Gadget Pada Masa Golden Age*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1–10. http://jurnal.utu.ac.id/jsource

Kamil, M. F. (2016). *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari*. http://repository.radenintan.ac.id/437/1/SKRIPSI.pdf

Latifa, U. (2017). *Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya.* *Journal of Multidisciplinary Studies*, *1*(2), 185–196.

Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *5*(2), 55–64. https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521

Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *Etnosia : Jurnal Etnografi Indonesia*, *1*(2), 27. https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613

Melfianora. (2017). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. Studi Litelatur*, 1–3.

Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Paud Teratai.*, *05*, 182–186.

Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, *2*(1), 1–12. https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397

Putri Hana Pebriana. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 2. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26

Rozalia, M. F. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *5*(2), 722. https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731

Sinta. (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyal Bustanul Athfal VI*. *Artikel Penelitian*, *2018*(2018), 1–11.

Suntoro, I. (2013). *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1–16.

Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yunihastuti, E. (2020). *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini*. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, *7*(1), 45. https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415

Syahudin, D. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa*. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, *2*(1), 273–282.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada* *Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(4), 538–544.

Wahyu Aji Fatma Dewi. (2020). *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 57.

Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar.* *Pedagogik*, *VI*(1), 9–20.

Xiao, A. (2018). *Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, *7*(2). https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486

Yuanta, F. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(02), 91–100.

Yuliana. (2020). *Corona virus diseases (Covid -19); Sebuah tinjauan literatur*. *Wellness and Healthy Magazine*, *2*(1), 187–192. https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/v1i218wh