

# Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sukodono

Fitri Zakiya Nur Rachma<sup>1</sup>, Vanda Rezanía<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[fitrizakiya1401@gmail.com](mailto:fitrizakiya1401@gmail.com)

---

**Keywords:**

Learning media,  
E-comic,  
Social Studies material.

**Abstract:** This research to determine the process and feasibility of developing E-Comic Media in Indonesia Social Studies material for 5th grade Elementary School. The method used is research and development. The sample used is from the population of SDN Kedungsukodani, namely all 5th grade students totaling 26 students. Model The development model used is the Plomp development model consisting of 4 stages preliminary investigation, design, realization/construction and test, evaluation, revision. The data collection technique is the distribution of questionnaires. Data analysis technique namely validity test and feasibility test. In this study, it was concluded that the social media material e-comic media get the results of the teacher's response questionnaire score of 94.4% with a decent category, then the results of the student response questionnaire scores worth 84.5% with a fairly decent category

**Kata Kunci:**

Pembelajaran Daring,  
Interaksi Sosial, Anak  
Sekolah Dasar

**Abstrak:** Pembelajaran daring dalam pelaksanaannya menjumpai berbagai masalah, mulai dari ketidakefektifan hasil belajar siswa dan juga perubahan perilaku sosial siswa yang ditemukan di sekolah dasar negeri di kecamatan Sukodono. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak pembelajaran daring terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar negeri di kecamatan Sukodono. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah survei deskriptif dengan jenis pendekatan kuantitatif non-eksperimen. Sampel dalam penelitian ini siswa sekolah dasar Negeri dengan Teknik sampling random. Teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil dari temuan penelitian menunjukkan dampak pembelajaran daring terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar ditunjukkan dengan perubahan perilaku sosial anak diantaranya yaitu: (1) perilaku membangkang kepada orang tua, (2) berselisih dengan teman, (3) perilaku mengejek teman kurangnya sikap tolenrasi antar teman, (4) kurangnya keinginan bersaing secara akademis, (5) kurangnya sikap kooperatif pada siswa, (6) Perilaku ketergantungan pada orang lain karena kurangnya sikap bertanggung jawab dan nilai kejujuran, (7) perilaku ketergantungan diri dengan orang lain karena kurangnya sikap mandiri, (8) kurangnya rasa simpati terhadap teman.

---

**Article History:**

Received: 25-07-2022

Online : 16-08-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## A. LATAR BELAKANG

Virus Corona ini menyebar di Indonesia pada awal tahun 2020 dan pertama kali di temukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember tahun lalu yakni (2019). Hal ini berdampak pada seluruh negara untuk menerapkan kebijakan atau aturan dimana setiap individu harus menjaga jarak dengan individu lain atau biasa disebut dengan *sosial distancing*, pada 20 Maret 2020 badan kesehatan dunia (WHO) mengganti istilah *sosial distancing* dengan *physical distancing*. Hal yang mencakup dengan pemberlakuan *sosial distancing* di antaranya adalah menjaga jarak 1 hingga 2 meter dengan orang lain dan menghindari kerumunan (Shalihah, 2020). Kondisi saat pandemi memiliki akibat yang buruk alhasil beberapa instansi menerapkan *Work from Home* (WFH) atau bekerja dari rumah, khususnya Lembaga atau instansi Pendidikan. Kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring bagi siswa telah ditetapkan oleh pemerintah Indonesia melalui Surat Edaran Sesjen Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran daring selama masa darurat Covid- 19 yang menyatakan tujuan belajar dari rumah (BDR) adalah untuk memenuhi standard Pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi (Khurriyati et al., 2021). Kondisi ini membuat guru harus mengubah baik dari metode dan strategi pembelajaran selama program belajar dari rumah (BDR). Hal ini dilakukan guna memberikan akses pembelajaran yang terbatas pada jarak selama diberlakukan masa darurat Covid-19 (Handayani et al., 2020).

Menurut pemerintah, pembelajaran online dinilai efektif digunakan dalam masa pandemi. Namun banyak nya keluhan terkait pembelajaran daring yang di paparkan oleh berbagai pihak, karena dirasa kurang efektif, yang di sebabkan oleh kurangnya penguasaan teknologi informasi yang berakibat pada kemajuan dunia secara umum dan khusus (Sobron et al., 2019). Kehadiran teknologi seperti *gadget* jenis *smartphone* di dalam proses pembelajaran daring, di satu sisi tentu mendatangkan berbagai manfaat *positif* seperti membantu dalam mencari informasi apapun. Memudahkan juga dalam berkomunikasi dari jarak jauh dan mencari informasi. Akan tetapi, tidak dapat kita hindari ataupun menyangkal dampak *negative* yang diakibatkan oleh kecanggihan fitur *smartphone*. Kemudahan untuk mengakses informasi dari luar dan berinteraksi secara bebas dengan orang asing, kemudahan akses tersebut yang bahkan dapat dilakukan oleh anak-anak, banyaknya *web page* dan situs-situs yang mengandung unsur SARA, Pornografi, kekerasan ataupun *Game* yang tidak mendidik, yang hanya akan menyita banyak waktu, seperti waktu belajar anak. Hal ini berakibat *negative* pada perkembangan kognitif, psikomotorik anak-anak (Putra, Antony et al., 2021). Pembelajaran terbatas dengan interaksi sosial yang tidak dapat dilakukan secara langsung memberikan wawasan rendah kepada peserta didik tentang sikap atau perilaku sosial yang harus dilakukan ketika berinteraksi di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber pada observasi awal dengan narasumber SDN Kecamatan Sukodono. interaksi social anak dengan guru dan teman sebaya yang kurang dikarenakan pembelajaran daring menimbulkan perubahan perilaku sosial. Yang secara tidak langsung menambah semangat belajar siswa sehingga mempengaruhi prestasi belajarnya (Maunah, 2016).

Tujuan penelitian berdasarkan pemaparan diatas, yakni untuk mendeskripsikan dampak pembelajaran daring terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sukodono. Demi mengetahui jawaban dari tujuan tersebut peneliti menggunakan variabel penelitian pembelajaran daring dan interaksi sosial yang dijadikan sebagai pendoman penelitian,

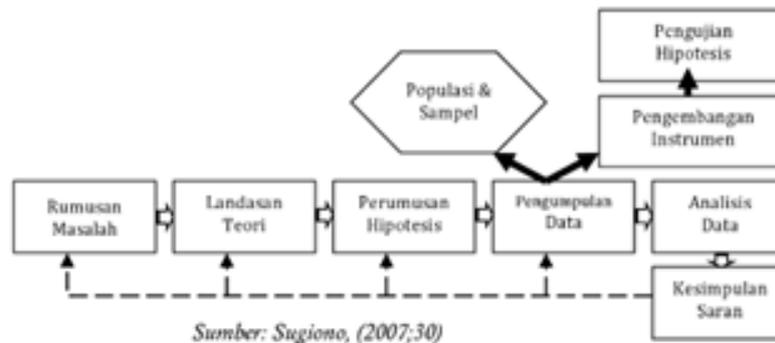
## B. METODE

Jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif non-eksperimen menggunakan metode survei, survei adalah metode riset dengan menggunakan kuisioner sebagai instrumen pengumpulan data. Tujuan untuk memperoleh informasi dari sejumlah responden yang mewakili suatu populasi tertentu. Survei deskriptif jenis survei ini untuk memberikan gambaran (mendeskripsikan) populasi yang sedang diteliti (Kriyantono, 2006). Penelitian ini akan mendeskripsikan dampak pembelajaran daring terhadap interaksi sosial siswa Sekolah dasar Negeri di Kecamatan Sukodono. Berdasarkan judul penelitian Analisis dampak pembelajaran daring terhadap interaksi sosial siswa sekolah dasar Negeri di Kecamatan Sukodono, Maka Variabel-variabel yang diteliti dibedakan menjadi dua, yaitu;

Variabel bebas (X): Pembelajaran Daring

Variabel terikat (Y): Interaksi sosial.

Desain Penelitian pendekatan kuantitatif non-eksperimen dengan metode survei digunakan dalam mengumpulkan informasi berbentuk opini dari sejumlah besar orang (populasi) terhadap topik atau isu tertentu. Tujuan dari survei untuk mengetahui gambaran umum karakteristik dari populasi. Dengan instrumen penelitiannya kuisioner yang akan dianalisis dan ditarik kesimpulan (Hamdi & Bahruddin, 2014). Berikut gambaran rancangan penelitian:



**Gambar 1.** Desain penelitian kuantitatif non-eksperimen



**Gambar 2.** Desain penelitian

### 1. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini mengambil siswa sekolah dasar Negeri di Kecamatan Sukodono sebanyak 6682 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini menggunakan pendekatan rumus slovin.

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

Keterangan

n = jumlah sampel

N = total populasi

e = tingkat kesalahan atau ketidakteelitian dalam pengambilan sampel yang masih dapat ditoleransi atau diingikan (Riyanto & Hatmawan, 2020).

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk penelitian ini, Teknik random sampling merupakan proses pengambilan sampel tanpa memandang siapa, dimana semua individu dalam populasi dapat menjadi anggota sampel. Teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuisioner (Riyanto & Hatmawan, 2020).

## 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun menggunakan kuisioner, sebagai alat ukur dengan perskalaan likert. Menurut (sugiyono 2010) penelitian menggunakan skala likert dengan interval empat skor (afour- point likert scale),

4 = sangat setuju (SS)

3 = setuju (S)

2 = tidak setuju (TS)

1 = sangat tidak setuju (STS). (Sugiyono)

## 4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Dalam penelitian menggunakan uji validitas menggunakan bantuan *software* seperti: *SPSS*, *SPS*, *item man*, *R statistic* dan lain-lain. Dengan perhitungan koefisien hasil validitas dinyatakan valid apabila corrected item total correlation > 0.25 atau 0.3 (bergantung pada kepentingan penelitian), (Budiastuti & Bandur, 2018). Reliabilitas instrumen penelitian merupakan konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Reabilitas instrument memiliki ciri-ciri konsistensi. Terdapat rumus yang dapat digunakan mengukur reliabilitas diantaranya rumus Spearman Brown:

$$r_{11} = \frac{2.r_b}{1+r_b}$$

$r_{11}$  = nilai reliabilitas

$r_b$  = nilai koefisien korelasi

Nilai koefisien reliabilitas atau Alpha (Cronbach) yang baik adalah diatas 0,7 (cukup baik), di atas 0,8 (baik), (Janti, 2014).

## 5. Teknik analisis data

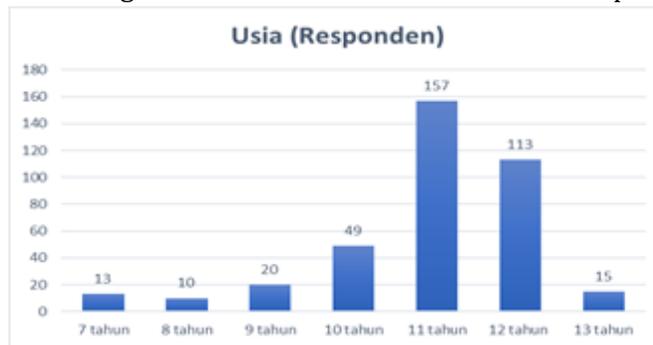
Berdasarkan instrument penelitian yang berupa kuisioner dengan tujuan skala penilaian terhadap objek penelitian, maka penelitian ini bersifat eksplorasi. Maka dalam penelitian, peneliti menggunakan Teknik analisis data jenis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat suatu kesimpulan yang berlaku bagi umum atau generalisasi (Muhson, 2006).

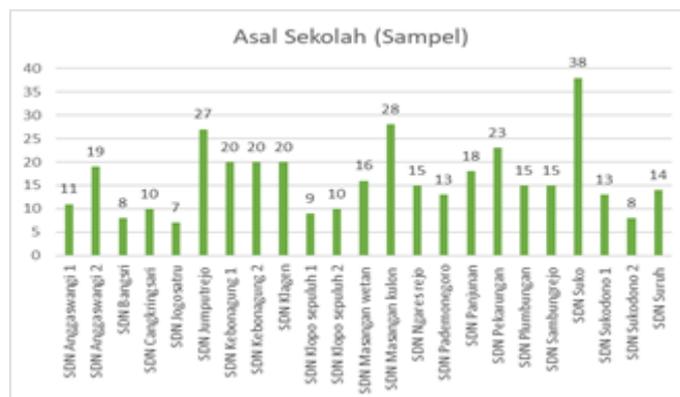
## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penyajian Hasil Penelitian

Proses penyebaran dan pengumpulan data kuesioner berlangsung selama 1 minggu dimulai pada tanggal 19 hingga 23 bulan April tahun 2022, dengan cara membagikan link *Google* fomulir kuesioner kepada Bapak/Ibu guru wali kelas masing-masing sekolah untuk selanjutnya diberikan langsung ke responden (siswa). Menurut data Dapodik terdapat 23 sekolah dasar Negeri di Kecamatan Sukodono, dengan jumlah siswa sebanyak 6682 yang terdaftar, berdasarkan hasil perhitungan dengan Teknik random sampling maka sampel dalam penelitian ini mengambil adalah 377 sampel (siswa) dilakukan secara acak dalam lingkup satu populasi, yakni siswa Sekolah dasar Negeri di Kecamatan Sukodono. Peneliti melakukan analisis terhadap data tabulasi jawaban responden dengan Teknik analisis data statistic deskriptif,



Gambar 3. Usia responden (siswa)



Gambar 4. Diagram batang asal sekolah (sampel)

### 2. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner pada responden (N=377) yang terdiri dari dua pernyataan, yakni pernyataan favourable dan unfavourable, maka didapatkan hasil pada setiap indikator interaksi sosial, sebagai berikut:

- a. Melawan dengan membantah perintah orang tua (Pembangkangan (*negativisme*))

Pada aitem pernyataan favourable nomor 5 diperoleh tingkat capaian responden 54.24% dengan kategori sedang dan rata-rata 2.17, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 39.79% lebih dominan memilih jawaban "Setuju".

Pada aitem pernyataan unfavourble nomor 13 diperoleh tingkat capaian responden 70.16% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.81, tanggapan responden sebanyak 42.44% terhadap aitem pernyataan lebih dominan memilih jawaban “Tidak Setuju”.

b. Marah – marah (Agresi (*aggression*))

Pada aitem pernyataan favourble nomor 4 diperoleh tingkat capaian responden 60.68% dengan kategori sedang dan rata-rata 2.43, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 40.32% lebih dominan memilih jawaban “Setuju”.

Pada aitem pernyataan unfavourble nomor 10 diperoleh tingkat capaian responden 71.49% dengan kategori sedang dan rata-rata 2.86, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 48.81% lebih dominan memilih jawaban “Tidak Setuju”.

c. Anak merasa terganggu oleh teman saat mengerjakan sesuatu (Berselisih/ bertengkar (*quarreling*))

Pada aitem pernyataan favourble nomor 1 diperoleh tingkat capaian responden 62.53% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.50, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 47.75% lebih dominan memilih jawaban “Setuju”.

Pada aitem pernyataan unfavourble nomor 11 diperoleh tingkat capaian responden 70.42% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.82, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 54.11% lebih dominan memilih jawaban “Tidak Setuju”.

d. Mengejek (Menggoda (*teasing*))

Pada aitem pernyataan favourble nomor 17 diperoleh tingkat capaian responden 46.22% dengan kategori sedang dan rata-rata 1.85, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 44.03% lebih dominan memilih jawaban “Tidak Setuju”.

Pada aitem pernyataan unfavourble nomor 8 diperoleh tingkat capaian responden 72.88% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.92, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 68.70% lebih dominan memilih jawaban “Tidak Setuju”.

e. Semangat bersaing dengan teman sebaya (Persaingan (*rivalry*))

Pada aitem pernyataan favourble nomor 16 diperoleh tingkat capaian responden 69.36% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.77, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 39.26% lebih dominan memilih jawaban “Tidak Setuju”.

Pada aitem pernyataan unfavourble nomor 18 diperoleh tingkat capaian responden 58.62% dengan kategori sedang dan rata-rata 2.34, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 49.07% lebih dominan memilih jawaban “Setuju”.

f. Bisa bekerja sama dalam kelompok (Kerja sama (*cooperation*))

Pada aitem pernyataan favourble nomor 2 diperoleh tingkat capaian responden 66.45% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.66, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 47.48% lebih dominan memilih jawaban “Tidak Setuju”.

Pada aitem pernyataan unfavourble nomor 9 diperoleh tingkat capaian responden 51.59% dengan kategori sedang dan rata-rata 2.06, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 49.60% lebih dominan memilih jawaban “Setuju”.

g. Meminta (Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*))

Pada aitem pernyataan favourble nomor 6 diperoleh tingkat capaian responden 73.01% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.92, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 60.21% lebih dominan memilih jawaban “Setuju”.

Pada aitem pernyataan unfavourble nomor 14 diperoleh tingkat capaian responden 69.83% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.79, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 44.56% lebih dominan memilih jawaban “Tidak Setuju”.

- h. Keinginan yang ingin selalu dipenuhi (Mementingkan diri sendiri (*selfishness*))  
 Pada aitem pernyataan favourable nomor 3 diperoleh tingkat capaian responden 58.02% dengan kategori sedang dan rata-rata 2.32, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 35.01% lebih dominan memilih jawaban "Setuju".  
 Pada aitem pernyataan unfavourable nomor 12 diperoleh tingkat capaian responden 71.22% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.85, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 44.30% lebih dominan memilih jawaban "Tidak Setuju".
- i. Memberikan perhatian kepada teman yang sedang kesulitan (Simpati (*sympaty*))  
 Pada aitem pernyataan favourable nomor 7 diperoleh tingkat capaian responden 65.25% dengan kategori tinggi dan rata-rata 2.61, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 50.13% lebih dominan memilih jawaban "Tidak Setuju".  
 Pada aitem pernyataan unfavourable nomor 15 diperoleh tingkat capaian responden 54.38% dengan kategori sedang dan rata-rata 2.18, tanggapan responden terhadap aitem pernyataan sebanyak 37.14% lebih dominan memilih jawaban "Setuju".

Hasil penelitian dampak pembelajaran daring berkaitan dengan interaksi sosial anak dan perkembangan komunikasi anak lambat. Anak tidak dapat berinteraksi langsung sehingga tidak adanya kontak sosial hal ini berakibat kurangnya sikap kooperatif, toleransi dan empati tidak terbentuk pada anak hal ini disebabkan anak cenderung mengenal diri sendiri masing-masing hanya secara virtual tidak ada intensitas rasa memiliki dan kontak sosial tidak ada (Safitri et al., 2021).

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian dilakukan di 23 Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Sukodono, pembelajaran daring yang merupakan solusi pembelajaran di era pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa berdiam dirumah dalam waktu yang lama memberikan berbagai permasalahan akademis. Aktivitas sosial yang merupakan bentuk umum dari interaksi sosial. Mendefinisikan interaksi sosial sebagai bentuk tindakan yang terjadi antara dua atau lebih objek yang memberikan efek satu sama lain. Efek dua arah sangat berperan penting dalam berinteraksi. Interaksi sosial memerlukan orientasi yang dilakukan bersama. Interaksi sosial diposisikan sama dengan proses sosial. Pembatasan aktivitas sosial siswa dengan teman dan guru mereka selama masa pembelajaran daring, hal ini berdampak pada interaksi sosial anak yang ditunjukkan sebagai bentuk tindakan seperti halnya perubahan perilaku sosial. Berikut adalah temuan dampak pembelajaran daring terhadap interaksi sosial siswa SD negeri di Kecamatan Sukodono; (1) Perilaku membangkang kepada orang tua (Pembangkangan, (*negativisme*)). Termasuk pada bentuk interaksi sosial bersifat dissosiatif. (2) Berselisih dengan teman (Berselisish/bertengkar (*quarreling*)). Termasuk pada bentuk interaksi sosial bersifat dissosiatif. (3) Perilaku mengejek teman, karena kurangnya sikap toleransi antar teman (Menggoda (*teasing*)). Termasuk pada bentuk interaksi sosial bersifat dissosiatif. (4) Kurangnya keinginan bersaing secara akademis (Persaingan (*rivaly*)). Termasuk bentuk interaksi sosial bersifat dissosiatif. Kurangnya sikap kooperatif pada siswa (Kerja sama (*cooperation*)). (5) Termasuk bentuk interaksi sosial bersifat assosiatif. (6) Kurangnya sikap bertanggung jawab dan nilai kejujuran dan perilaku ketergantungan pada orang lain. (Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*)). Termasuk bentuk umum interaksi sosial. (7) Ketergantungan diri dengan orang lain dan kurangnya sikap mandiri (Mementingkan diri

sendiri (*selfishness*)). Termasuk bentuk umum interaksi social, dan (8) Kurangnya rasa simpati terhadap teman (Simpati (*sympaty*)). Termasuk bentuk umum interaksi sosial.

Saran bagi akademisi dan pembaca diharapkan para selanjutnya dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan terkait dengan permasalahan yang mengkaji dampak pembelajaran daring terhadap interaksi sosial siswa, agar kedepannya baik orang tua dan guru secara bersama-sama mampu memulihkan keadaan dan memperbaiki Pendidikan yang lebih baik lagi kedepannya. Saran bagi peneliti lainnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber data dan referensi untuk pengembangan penelitian kedepannya

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih saya haturkan sebanyak-banyaknya terhadap orang tua tercinta. Selajutnya, tidak lupa saya sampaikan dosen pembimbing maupun dosen penguji, pegawai serta rekan-rekan mahasiswa Univerasitas Muhammadiyah Sidoarjo, yang telah mendukung penelitian ini. Pada ibu kepala sekolah dan para pendidik SD Negeri Kecamatan Sukodono yang telah membantu mengsucceskan penelitian ini.

### **REFERENSI**

- Budiastuti, D. D., & Bandur, A. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (A. Anas (ed.); 1st ed.). Deepublish.
- Handayani, T., Khasanah, H. N., & Yoshinta, R. (2020). Pendampingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar Terdampak Covid-19. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 107. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3209>
- Khurriyati, Y., Setiawan, F., & Minarwati, Binti, L. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(1), 91–104.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (G. Azmi (ed.); Cetakan Pe). KENCANA.
- Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–7.
- Putra, Antony, A., Wahyuni, Windi, I., & Ajriyah, A. (2021). Pengaruh penggunaan handphone pada siswa sekolah dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79–89.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajeme, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen* (H. A. Zein (ed.); cetakan pe). Deepublish.
- Safitri, K., Fauzi, T., & Andriani, D. (2021). Dampak Pembelajaran daring terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 143–152. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Shalihah, N. F. (2020). *No Title*. KOMPAS.Com Artikel Ini Telah Tayang Di Kompas.Com Dengan Judul “Pandangan Para Ahli Soal Social Distancing Dan Physical Distancing”, Klik Untuk Baca: <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/30/071700465/Pandangan-Para-Ahli-Soal-Social-Distancing-Dan-Phys>. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/30/071700465/pandangan-para-ahli-soal-social-distancing-dan-physical-distancing?page=all>
- Sobron, A. ., Bayu, Rani, & Meidawati, S. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Abstrak. *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1), 1–5.