

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Dasar Gadget

2.1.1. Pengertian Gadget

Gadget adalah alat telekomunikasi yang sangat banyak digunakan oleh masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka. Gadget merupakan sebuah perangkat yang banyak memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan sumber informasi, spesifik serta lebih praktis untuk digunakan dan di rancang dengan teknologi yang sangat canggih. Beberapa gadget yang banyak digunakan dikalangan masyarakat yakni laptop, smartphone, netbook, tablet. Salah satu gadget yang digunakan di Indonesia yakni smartphone atau yang sering masyarakat sebut dengan HP merupakan perangkat elektronik mini yang mudah dibawa dan mudah digunakan bahkan hampir semua orang memilikinya, baik dari kalangan anak-anak sampai orang tua (Hasanah, Istiqomah, & Saputra, 2022).

2.1.2. Durasi Penggunaan Gadget

Menurut data survei (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018), jenis aplikasi yang paling banyak digunakan oleh anak usia sekolah adalah YouTube 98%, dan game online 50%. Bagi anak usia sekolah yang menggunakan gadger, diperlukan pengawasan khusus dari orang tua untuk mencegah anak menjadi kecanduan gadget. Sebab, orang tua perlu membatasi permainan anak dengan gadget dan tidak membiarkan anak untuk lepas dari tanggung jawabnya, seperti

lalai mengerjakan tugas sekolah, mandi, makan dan bersosialisasi dengan teman sebaya (Agasi et al., 2022).

(Agasi et al., 2022) mengatakan ketergantungan terhadap penggunaan gadget dapat berdampak negatif terhadap prestasi akademik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penggunaan gadget berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Anak-anak sebaiknya menggunakan perangkat ini selama 1-2 jam sehari, dengan waktu seperti ini maka anak akan lebih bisa menyelesaikan tugas dan dapat melakukan kegiatan lain. Waktu ini dapat dikategorikan sebagai waktu yang ideal dalam menggunakan gadget. Anak yang menggunakan gadget selama 3-4 jam sehari, dengan waktu yang seperti ini dapat dikategorikan sebagai waktu yang cukup dalam bermain gadget. Apabila gadget digunakan yang berkaitan dengan Pendidikan, waktu ini tidak masalah selama digunakan dengan hal-hal yang penting saja. Jika anak menggunakan perangkat 5-6 jam sehari bahkan lebih, anak dapat dikatakan kecanduan serta akan mengalami gangguan. Seseorang akan dikatakan kecanduan ketika menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget. Kondisi ini disebut nomophobia, yaitu ketakutan untuk beraktivitas sehari-hari tanpa gadget atau berada jauh dari ponselnya.

2.1.3. Dampak Positif Gadget

Dalam penggunaannya, gadget juga memiliki berbagai macam manfaat baik dalam dunia kerja maupun dalam proses belajar mengajar. Adapun beberapa manfaat dalam penggunaan gadget yakni smartphone dalam kehidupan sehari-hari, yaitu :

1. Hubungan sosial. Alat elektronik ini dapat menjalin serta menjaga hubungan dengan orang-orang yang jauh maupun yang dekat dengan menggunakan internet serta fitur-fitur yang telah disediakan oleh smartphone.
2. Berbagi informasi. Sekarang kita dapat mencari informasi kapanpun dan dimanapun dengan cara instan tanpa harus mencari dikoran atau selebaran lainnya. Informasi juga yang didapatkan sudah pasti terpercaya dan terbaru.
3. Komunikasi. Orang-orang pada semua global bisa berkomunikasi tanpa batas secara instan tanpa perlu mengeluarkan tenaga dan biaya yang bisa dijangkau.
4. Penggunaan waktu luang. Gadget dapat digunakan sebagai media hiburan, misalnya bermain game, nonton video, mendengarkan lagu dan masih banyak lagi.
5. Wirausaha. Gadget juga dapat membantu kita dalam berwirausaha tanpa harus membuka toko, kita hanya memposting di sosial media dan barang/jasa yang kita tawarkan akan tersebar luas di seluruh dunia. Sehingga pekerjaan yang kita lakukan akan lebih mudah dan lebih murah (Bosamia, 2018)

Berdasarkan hasil survei pada November 2014 oleh Asian Parent Insight, 98% dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan gawai, yakni komputer, smartphone, dan tablet. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 3-8 tahun. Alasan para orang tua memberikan gadget kepada anak mereka yaitu hanya untuk kepentingan Pendidikan, namun sebaliknya anak-anak menggunakan gadget hanya untuk hiburan atau bermain. Berikut ini ada beberapa manfaat gadget khususnya pada anak-anak dalam tumbuh kembang mereka, yaitu :

1. Latihan fisik motorik. Dalam penggunaan gadget ini, anak dapat melatih keterampilan motorik halus mereka. Keterampilan ini mempengaruhi otot kecil anak seperti jari tangan, pergelangan tangan, jari kaki, bibir dan lidah. Anak akan belajar mengkoordinasikan gerakan sehingga anak akan lebih cepat dalam menggunakan tangan mereka.
2. Meningkatkan pengetahuan. Anak bisa mencari serta menambah pengetahuan tentang berbagai hal dengan cara yang instan. Dengan hanya mencari di internet maka akan menampilkan semua cerita dan gambar yang beragam.
3. Keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif merupakan kemampuan seorang anak dalam mengingat, mengelola informasi serta komunikasi. Pada saat anak bermain game atau melihat video pembelajaran, informasi yang mereka dapatkan akan masuk ke otak dan otak akan menganalisis. Ini dibuktikan dengan beberapa penelitian, yang menurut perangkat memiliki efek positif bagi anak diantaranya dalam kemampuan investigasi, berpikir strategis dan kreatif.
4. Melatih sikap mental. Dalam penggunaan gadget ada fitur yang paling anak-anak sukai yaitu game. Dalam bermain game anak bisa mengenal menang dan kalah dalam bersaing, sehingga anak akan lebih bersemangat lagi untuk mendapatkan hasil yang mereka inginkan serta menerima situasi atau keadaan yang terjadi (Srinahyanti, Yasaratodo, Manurungu, & Nur, 2018).

2.1.4. Dampak Negatif Gadget

Selain memiliki dampak positif, penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Berikut dampak negatif dalam penggunaan gadget :

1. Interaksi secara tatap muka berkurang. Jaman sekarang kebanyakan orang lebih memilih berkomunikasi secara online dari pada melakukan percakapan secara langsung sehingga kebanyakan orang lebih menjadi individualis dan tertutup.
2. Putusnya sosialisasi. Banyak orang yang sibuk dengan dunia maya mereka sehingga mereka melupakan dunia nyata mereka serta keluarga dan teman-teman mereka hanya menjadi formalitas. Banyak juga anak-anak yang terjerumus dalam dunia maya melihat konten yang tidak baik dan masuk kedalam pikiran mereka sehingga bisa meningkatkan kejahatan di dunia maya.
3. Kurangnya aktivitas fisik. Pengguna gadget dapat mengubah gaya hidup yang lebih banyak duduk atau tidak beraktivitas. Masalah ini dapat menyebabkan terjadinya masalah Kesehatan seperti sakit kepala, kegemukan, kelelahan mata, nyeri leher, stress fisik dan mental dikarenakan penggunaan yang terus menerus tanpa beristirahat.
6. Kehilangan pekerjaan. Ini dapat terjadi dikarenakan pekerjaan yang dilakukan secara manual dapat digantikan yang lebih otomatis sehingga tenaga manusia yang digunakan juga berkurang (Bosamia, 2018).

Gadget memiliki peluang positif namun juga sangat berdampak negatif bagi anak-anak apalagi dalam tumbuh kembang anak. Penggunaan gadget harus sesuai dengan kebutuhan, semakin tinggi kebutuhan dalam penggunaan gadget maka

harus dibarengi dengan kemampuan dalam menguasai gadget itu sendiri. Berikut beberapa dampak negatif yang bisa terjadi pada anak dalam proses tumbuh kembang mereka :

1. Obesitas dan terjadinya kerusakan fisik. Anak-anak yang selalu bermain gadget akan mengalami obesitas. Sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa anak dengan penggunaan gadget yang tinggi memiliki peluang 2,1 kali lebih besar mengalami obesitas dibandingkan dengan anak yang penggunaan gadgetnya rendah. Kerusakan fisik juga dapat terjadi pada anak seperti merusak fungsi mata, menyebabkan mata minus, mejadi lebih lelah dan kurang nyaman.
2. Kecanduan. Semakin sering anak bermain gadget maka semakin lama durasi yang mereka gunakan setiap hari. Ini merupakan tanda-tanda adiksi. Kecanduan ini terjadi karena hal-hal yang membuat anak-anak terasa senang yang akan merangsang otak sehingga memproduksi dopamin secara berlebihan. Dopamin yang berlebihan akan mengganggu kerja hipotalamus yang dapat membuat anak merasa sangat bahagia dan sangat percaya diri.
3. Konsentrasi berkurang. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, yang sebagian besar waktunya berada di dunia maya bisa menyebabkan kemampuan fokus mereka berkurang dibandingkan dengan anak yang kurang menggunakan gadget.
4. Keterlambatan dalam berbicara. Ini merupakan salah satu gangguan perkembangan bahasa padak anak. Anak yang menggunakan gadget yang berlebihan akan terus fokus ke layar dan tidak akan melakukan kontak sosial

atau komunikasi. Hal ini akan menyebabkan anak akan menjadi apatis terhadap lingkungannya, agresi meningkat, menghambat interaksi serta mengganggu perkembangan dalam keterampilan berkomunikasi normal pada anak.

5. Paparan radiasi. Menurut WHO dan dr. Anthony Miller dari Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Toronto pada Desember Tahun 2013 mengungkapkan bahwa paparan radiasi dari posel merupakan sebagai kategori resiko atau ancaman bagi anak-anak (Srinahyanti, Yasaratodo, Manurungu, & Nur, 2018).

2.1.5. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Dikarenakan tingginya penggunaan gadget di era sekarang ini, sehingga banyak anak-anak yang menggunakan gadget dalam aktivitas belajar mereka. Salah satu yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget yaitu lingkungan. Kihajar Dewantara (1977:380) faktor lingkungan terbagi menjadi tiga bagian yaitu faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan remaja. Konsep ini mengacu dengan napa yang ada di sekitar masyarakat. Hal ini tidak hanya dalam lingkungan sosial saja namun lingkungan fisik yang berupa fasilitas. Dalam segi sosial, lingkungan keluarga inilah tempat pertama untuk menanamkan nilai-nilai serta perilaku seseorang. Jika perilaku keluarga tersebut dalam menggunakan gadget merujuk ke hal yang positif seperti melakukan aktivitas belajar serta membaca, maka perilaku ini akan mempengaruhi anggota keluarga yang lain untuk melakukan hal yang serupa. Namun sebaliknya, jika gadget digunakan hanya untuk bermain game dan melakukan hal-hal yang tidak penting secara tidak langsung dapat mempengaruhi anggota keluarga. Menurut Rahardjo (2016:32) dari segi fisik

menyatakan lingkungan berupa fasilitas serta benda-benda yang ada di sekitar masyarakat. Dalam uraian ini meliputi fasilitas internet, pulsa, smartphone, jaringan dan sebagainya. Jika seseorang tinggal dalam lingkungan yang memiliki fasilitas internet yang bagus hal ini akan membuat orang tersebut lebih mudah dalam menggunakan internet. Hal ini dapat menunjukkan bahwa faktor lingkungan dapat mempengaruhi penggunaan gadget (Nugraha, 2018).

Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget yaitu faktor perilaku. Rahardjo (2016:46) membagi perilaku menjadi tiga bagian, yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Dimensi kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan gawai dan internet. Dimensi afektif adalah kenyamanan dan sikap dalam menggunakan internet. Dan yang terakhir adalah dimensi konatif, yaitu perangkat tentang penggunaan (Nugraha, 2018).

Minat membaca juga merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi penggunaan gadget. Muhibbin Syah (2002:136) jelaskan bahwa minat dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Pada dasarnya membaca merupakan salah satu faktor yang mendorong terpenuhinya keinginan atau kebutuhan. Terutama ketika datang untuk belajar dengan perangkat. Berbagai fungsi dapat memastikan minat baca siswa, sehingga perangkat ini digunakan untuk kegiatan pembelajaran (Nugraha, 2018).

2.2. Konsep Dasar Belajar

2.2.1. Definisi Belajar

Secara luas belajar dapat di artikan sebagai proses atau upaya dalam setiap organisme yang mengarah pada perubahan yang maksimal sesuai dengan kapasitas secara permanen yang wajib dilakukan setiap individual tanpa adanya paksaan (Knud, 2022). Belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri dengan melakukan reaksi baru dalam keterampilan, sikap, kebiasaan serta kecerdasan individu. Sehingga pembelajaran diartikan proses internal yang kompleks, internal ini meliputi pada ranah afektif. Dalam belajar tentunya dapat melibatkan ranah nalar. Ketika melakukan pembelajaran akan terjadinya perubahan perilaku yang baik, yang dimana perubahan ini terjadi melalui lingkungan dalam proses belajar dan minat dalam belajar (Lue & Astuti, 2021).

2.2.2. Prinsip-Prinsip Belajar

William Burton telah menguraikan beberapa prinsip-prinsip belajar, Adapun prinsip-prinsip tersebut :

- a. Pengalaman dalam belajar bersumber dari tujuan serta kebutuhan murid itu sendiri sehingga murid termotivasi terus-menerus.
- b. Proses belajar berupa pengalaman, perbuatan, aksi serta ekspresif.
- c. Belajar secara maksimal sangat berarti bagi kehidupan murid kedepannya.
- d. Proses dalam belajar yang baik apabila murid mengetahui kemajuan dalam dirinya
- e. Proses belajar mengajar yang sangat efektif apabila hasil serta pengalaman yang murid dapatkan sesuai dengan proses pertumbuhan dan perkembangan murid

- f. Dalam proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang bisa membimbing serta merangsang tanpa paksaan dan tekanan
- g. Hasil dari belajar yaitu pola dari perubahan, nilai-nilai, pengertian, sikap apresiasi dan keterampilan
- h. Hasil belajar yang diterima oleh murid apabila memberikan kepuasan pada kebutuhannya serta berguna dan bermakna bagi murid (Sardiyannah, 2018).

2.2.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Adapun faktor yang dapat mempengaruhi dalam belajar anak yakni faktor internal dan faktor eksternal. Berikut penjelasannya :

a. Faktor Internal

Faktor internal terdiri dari dua faktor yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis adalah kondisi yang berkaitan dengan keadaan atau tubuh seseorang. Hal ini biasanya berdampak besar pada kemampuan belajar seseorang. Faktor tersebut meliputi faktor kesehatan, jika kondisi seseorang dalam keadaan tidak sehat seperti pusing, lelah, kurang bersemangat maka proses belajar akan terganggu. Sedangkan faktor psikologis merupakan bidang yang mempelajari tentang perilaku, fungsi dan proses mental manusia (Sardiyannah, 2018). Faktor ini meliputi :

1. Minat

Menurut Slameto minat merupakan suatu perasaan suka dan rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa ada paksaan. Pada dasarnya minat merupakan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar diri seseorang. Semakin erat hubungan tersebut maka semakin tinggi

minat orang tersebut. Minat belajar menurut Guilford adalah motivasi psikologis siswa dari dalam diri untuk mempelajari sesuatu secara sadar, tenang dan disiplin, sehingga membuat orang aktif dan senang saat melakukannya. Menurut Singers, faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya minat belajar adalah 1) kelas menarik siswa jika ada keterkaitan antara kelas dengan kehidupan nyata, 2) guru membantu siswanya mencapai tujuan tertentu, 3) guru memiliki kesempatan untuk memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, 4) sikap guru berusaha meningkatkan minat siswa, sikap guru yang tidak disukai siswa tertentu, mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran. guru yang bersangkutan. Anak-anak yang tidak memiliki minat dalam belajar seperti tidak memperhatikan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, bermain saat jam pelajaran, melamun/pandangan teralihkan saat jam pelajaran dan berbicara dengan teman sebaya pada saat jam pelajaran. Indikator dari minat belajar ada 4 yaitu perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar dan keterlibatan dalam belajar.

2. Intelegensi (Kecerdasan)

Menurut Wechler, Dimiyati dan Mudjino intelegensi merupakan kemampuan atau keterampilan dalam bertindak secara terarah, cara berpikir yang baik serta dapat bergaul dengan lingkungan secara optimal.

3. Bakat

Bakat merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang sudah ada dalam diri orang masing-masing. Bakat ini merupakan faktor terbesar yang berpengaruh dalam proses belajar dalam bidang tertentu.

4. Motivasi

Motivasi ialah pendorong atau pemberi semangat pada seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan agar lebih berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi ini biasanya datang dari luar (lingkungan), seperti motivasi orang tua, teman, guru dan anggota masyarakat.

5. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pikiran, kehendak, dan panca indera pada objek kegiatan tertentu. Dengan tidak memperdulikan abyek-obyek lain yang ada di sekitar atau tidak ada hubungannya dengan aktivitas yang dilakukan (Sardiyannah, 2018).

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan keluarga ialah faktor yang utama dalam menentukan perkembangan Pendidikan serta keberhasilan dalam belajar seseorang. Keluarga merupakan pusat Pendidikan yang pertama (Sardiyannah, 2018). Menurut Hurlock salah satu pemberian orang tua dalam tumbuh kembang anak yaitu sebagai pendorong dalam meningkatkan kemampuan anak untuk mencapai keberhasilan de lingkungan sekolah dan sosial (Marlina & Sholehun, 2019).

2. Faktor Lingkungan Sekolah

Menurut Dalyono sekolah ialah salah satu faktor yang turut mempengaruhi tumbuh kembang anak terutama pada kecerdasan anak. sehingga dapat dikatakan bahwa lingkungan sekolah sangat berpengaruh pada hasil belajar anak. Lingkungan sekolah merupakan tempat kegiatan dalam melakukan proses belajar mengajar. Peran para guru sangat penting dalam lingkungan sekolah dan juga kurikulum yang baik, sarana prasarana yang memadai, memiliki tata tertib dan disiplin (Marlina & Sholehun, 2019).

3. Faktor Lingkungan Masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat juga berpengaruh dalam perkembangan anak seperti kegiatan anak dalam masyarakat yang dapat menguntungkan dalam perkembangan pribadi anak, media massa yang baik, teman bergaul yang baik dan betuk masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang berpendidikan (Sardiyannah, 2018).

2.3. Anak Usia Sekolah

Rata-rata usia anak bersekolah di sekolah dasar di Indonesia berkisar antara 6 tahun, dan berakhir pada usia 12 tahun. Dilihat dari pengelompokan, tahap perkembangan anak, terdapat dua tahap perkembangan yang dilalui siswa di sekolah dasar. Yaitu anak usia pertengahan pada usia 6 hingga 9 tahun dan anak usia akhir pada usia 10 hingga 12 tahun. Ketika seorang siswa mencapai usia sekolah, yaitu usia 6 hingga 12 tahun, anak mengalami perkembangan yang sangat penting, tidak hanya secara fisik, tetapi juga psikologis. Pada tahap perkembangan fisik, siswa mengembangkan dalam

hal permainan, ketangkasan manual, dan keterampilan belajar yang menjadi dasar pembelajaran seperti membaca, menulis, berhitung, dan berbicara (Rahmawati et al., 2021)

(Menurut Nasution 2020) berpendapat tentang anak usia sekolah dasar yaitu antara 6 – 12 tahun. Anak yang berusia 7 – 12 tahun wajib untuk mengikuti Pendidikan sekolah dasar yang pada dasarnya program ini wajib dilakukan selama 6 tahun, ini sesuai dengan pemerintahan Indonesia mulai dari tahun 1984 (Iskandar, Ferdi, & Widodo, 2019).

Anak usia sekolah adalah usia antara 7 dan 12 tahun (Kesehatan, 2011). Periode ini ditandai dengan aktivitas motorik, bahasa, kognitif, dan sosial-emosional. Selama periode ini, anak-anak belajar tentang dunia baru, memperoleh pengetahuan dasar dan keterampilan kognitif yang memungkinkan mereka bertanggung jawab atas tindakan mereka terhadap lingkungan, berinteraksi dengan teman sebaya, menerima pujian dan penguatan, serta merasakan pencapaian. Anak usia sekolah pada tahap ini lebih menyukai hal-hal baru yang didapat melalui bermain dan lebih memilih memuaskan rasa ingin tahunya melalui teknologi gadget. Gadget merupakan perangkat teknologi yang dapat terhubung ke berbagai aplikasi melalui Internet.

2.4. Tantangan Dalam Pembelajaran

2.4.1. Pengetahuan Diri

Pada dasarnya anak dituntut untuk mengatur sendiri jam belajar diluar dari kegiatan belajar tatap muka. Anak biasanya mencurahkan sebagian waktunya untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru serta diberikan waktu dan

dikumpulkan sesuai dengan tanggal yang disepakati. Namun dengan adanya pembelajaran online memberikan kebebasan belajar, lebih fleksibilitas menyebabkan anak memiliki perilaku pengetahuan diri yang buruk. Ini dikarenakan anak tidak bisa untuk mengatur serta mengelola studi mereka secara independen. Dalam penelitian sebelumnya mengidentifikasi beberapa jenis tantangan dalam pengetahuan diri yaitu anak akan sulit manajemen waktu dan memiliki sikap penundaan yang buruk, pencarian materi pembelajaran yang tidak akurat melalui pencarian online tidak melalui buku serta kurangnya interaksi antar anak yang menyebabkan anak akan lebih tertutup dan kurang berkomunikasi (Rasheed, Amirrudin, & Abdullah, 2019).

2.4.2. Literasi dan Kompetensi Anak

Dalam era modern saat ini, anak harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer dan literasi teknologi. Ini merupakan salah satu kompetensi anak yang telah menjadi kebutuhan bagi anak. Materi yang diberikan atau didapatkan dari teknologi bergantung pada tingkat literasi anak serta kompetensi yang dimiliki anak. Namun di era sekarang ini masih banyak anak yang belum menguasai dalam hal mengoperasikan teknologi atau buta teknologi yang menyebabkan anak mengalami keterlambatan dalam menerima umpan balik dari guru sehingga membuat anak kurang tertarik sehingga menunda kegiatan proses belajar mereka (Rasheed, Amirrudin, & Abdullah, 2019).

2.4.3. Isolasi Siswa

Dengan adanya metode pembelajaran secara online, kegiatan siswa seperti membaca, mengerjakan tugas dan menerima materi dilakukan secara online

membuat tingkat ketidaknyamanan serta kecemasan mereka meningkat sehingga anak akan jatuh dalam isolasi diri karena enggan untuk berpartisipasi atau terlibat dalam kelas online. Hal ini bisa terjadi diakibatkan rasa jarak komunikasi yang terjadi dalam proses belajar, kurangnya kepercayaan dalam diri anak, kesulitan koneksi internet dan kendala dalam bahasa atau berbicara (Rasheed, Amirrudin, & Abdullah, 2019).

