



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Peran

Peran berarti sesuatu yang dimainkan atau dijalankan. Peran didefinisikan sebagai sebuah aktivitas yang diperankan atau dimainkan oleh seseorang yang mempunyai kedudukan atau status sosial dalam organisasi. Peran menurut terminology adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan dimasyarakat. Dalam bahasa inggris peran disebut “role” yang definisinya adalah “person’s task or duty in undertaking”. Artinya “tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan”. Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan peranan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang dalam suatu peristiwa.

Peran adalah aktivitas yang dijalankan seseorang atau suatu lembaga/organisasi. Peran yang harus dijalankan oleh suatu lembaga/organisasi biasanya diatur dalam suatu ketetapan yang merupakan fungsi dari lembaga tersebut. Peran itu ada dua macam yaitu peran yang diharapkan (expected role) dan peran yang dilakukan (actual role). Dalam melaksanakan peran yang diembannya, terdapat faktor pendukung dan penghambat.

Peran menurut Koentjaraningrat, berarti tinkahlaku individu yang memutuskan suatu kedudukan tertentu, dengan demikian konsep peran menunjuk

kepada pola perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki status/posisi tertentu dalam organisasi atau sistem. Menurut Abu Ahmadi peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi sosialnya. Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto, yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan. Dari beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa pengertian peran adalah suatu sikap atau perilaku yang diharapkan oleh banyak orang atau sekelompok orang terhadap seseorang yang memiliki status atau kedudukan tertentu. Berdasarkan hal hal diatas dapat diartikan bahwa apabila dihubungkan dengan media online terutama pada media yang penulis teliti yaitu sripoku.com, peran tidak berarti sebagai hak dan kewajiban individu melainkan merupakan tugas dan wewenang media itu sendiri.

2.2 Komunikasi

2.2.1 Definisi Komunikasi

Liliweri (2015:2) Menjelaskan bahwa :“Secara etimologis,kata “Komunikasi” berasal dari bahasa latin“comunicare” berarti mengalihkan atau mengirimkan.Makna kata “komunikasi”jug sebagai konsep untuk menjelaskan tujuan komunikasi, “menjadikan semua orang mempunyai pengetahuan dan perasaan yang sama terhadap suatu hal (baik secara maupun secara rinci)”

Sedangkan menurut Everett M. Rogers (dalam cangara,2016:22) komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih,dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

Andera Martinet (dalam Liliweri,2015:3) jug mengartikan komunikasi merupakan pemanfaat kode,yang dikemas dalam unit semiolgis,sebagai pesan tentang pengalaman tertentu lalu dialihkan (transmisi) kepada pihak lain yang memungkinkan dapat berhubungan satu sama lain.

2.2.2 Unsur – unsur komunikasi

Liliweri (2015:65) menyebutkan unsur-unsur dalam komunikasi adalah sebagai berikut :

- a. Sumber,sumber atau pengirim dalam komunikasi antarpersonal merupakan tempat asal informasi atau orang yang menjadi sumber atau penciptakan pesan.Pada umumnya pengirimnya pesan memiliki(1) the idea,atau gagasan atau maksud yang ingin disampaikan,(2)*conveying the message*,berbagai cara untuk menyampaikan pesan,misalnya secara lisan tertulis atau melalui sarana lain,dan(3) *interpretation*,atau kemampuan untuk menafsirkan pesan sehingga lebih mudah disampaikan kepada penerima,dengan harapan agar penerima dapat menyandi balik pesan itu kepada pemilik.
- b. Encoding,merupakan proses untuk menyandi pesan yang hendak dikomunikasikan itu kedalam bentuk yang dapat dikirim sehingga pesan tersebut dapat diterima oleh penerima dengan baik,benar,dan

lengkap. Encoding juga dapat dikatakan sebagai proses dimana sumber meneruskan maksud pesan ke dalam bahasa atau gaya yang sesuai agar pesan itu diterima oleh penerima.

- c. Pesan, adalah "apa" yang telah dirumuskan dalam bentuk kata-kata lisan atau tertulis seperti foto, lukisan, film, dan poster kemudian dikirimkan kepada penerima. Perumusan pesan memerlukan sehingga dapat dimengerti oleh penerima.
- d. Saluran, adalah sarana dimana pesan bergerak dari sumber kepada penerima, bergerak dari satu tempat ke tempat lain, dari satu orang kepada orang lain yang semuanya berfungsi sebagai alat transportasi. Saluran atau media merupakan tempat yang dilalui pesan. Saluran umumnya dipilih oleh pengirim karena dialah yang "berhak" menentukan jenis media yang digunakan, apakah media sebagai jalur formal maupun informal.
- e. Decoding, merupakan proses yang dilakukan oleh penerima menyadikan pesan sesuai dengan apa yang dia terima. Menyandi pesan tidaklah sesederhana yang dibayangkan, kadang-kadang faktor "mental set" sangat berpengaruh terhadap penerima ketika dia menyandi pesan tersebut.
- f. Penerima merupakan orang yang menerima pesan (dalam bentuk firas kata dan kalimat) menerjemahkan dalam makna tertentu.

Penerima adalah *destination* atau arah yang dituju oleh pengirim.

Dalam komunikasi antar personal, orang yang mengkonsumsi atau menjadi

tujuan akhir dari pemrosesan pesan disebut penerima.

- g. Gangguan atau noise adalah gangguan atau hambatan bagi kelancaran proses pengiriman pesan dari pengirim kepada penerima. Proses komunikasi juga dapat terganggu karena indra pengirim, misalnya kerusakan indra yang permanen (mata, hidung, telinga, penciuman), atau kerusakan organ tubuh yang mengganggu ketidaklaksanaan berkomunikasi antarpersonal.
- h. Umpan balik, maupun balik adalah reaksi atau respon yang diberikan oleh penerima terhadap pesan dari pengirim. Reaksi atau respon juga bisa berbentuk verbal atau nonverbal. Ada yang menyebutkan “umpan balik eksternal” (sesuatu yang kita lihat) atau umpan balik internal (sesuatu yang kita tidak bisa melihat). Umpan balik sangat bermanfaat bagi seorang komunikator untuk menyesuaikan pesannya agar lebih efektif. Tanpa umpan balik, tidak akan ada cara untuk mengetahui apakah makna pesan telah terbagi atau sudah dimengerti oleh penerima.
- i. Konteks, menerangkan situasi dan kondisi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi, misalnya konteks komunikasi antarpersonal, kelompok kecil, organisasi, publik, dan konteks komunikasi massa. Konteks komunikasi juga bisa dalam bentuk situasi sosial, psikologis, antropologis.

2.2.3 Fungsi Komunikasi

Cangara (2016:67) menjelaskan, “fungsi-fungsi komunikasi juga bisa ditelusuri dari tipe komunikasi itu sendiri. Komunikasi dibagi atas empat macam tipe, yakni komunikasi Diri sendiri, komunikasi antar pribadi, komunikasi publik, dan komunikasi massa.” Komunikasi dengan diri sendiri berfungsi untuk mengembangkan

Kreativitas imajinasi, memahami dan mengendalikan diri, serta Meningkatkan kematangan berpikir sebelum mengambil keputusan.

Komunikasi antar pribadi, dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Melalui komunikasi antar pribadi, kita juga dapat berusaha membina hubungan yang baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik diantara kita, apakah dengan tetangga, teman kantor, atau dengan orang lain. Komunikasi publik berfungsi untuk menumbuhkan semangat kebersamaan pendidikan, merangsang pertumbuhan ekonomi, dan memberikan informasi, mendidik, dan menghibur. Komunikasi massa, berfungsi untuk menyebarluaskan informasi, meratakan pendidikan, merangsang pertumbuhan ekonomi, dan memberikan kegembiraan dalam hidup seseorang.

2.2.4 Proses Komunikasi

Menurut Efendy (2013:11), Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

1. Komunikasi Primer

Komunikasi primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media. Komunikasi primer ini dilakukan secara verbal maupun nonverbal.

a. Komunikasi verbal

Secara verbal, apabila komunikasi dilakukan dengan menggunakan bahasa. Bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi ini bisa menimbulkan makna yang bermacam-macam. Makna ini muncul akibat kata-kata yang digunakannya.

b. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah proses komunikasi dengan menggunakan lambang. Lambang ini bisa berupa kiasan (*gesture*), misalnya dengan menggapai tangan, memainkan jari-jemari, mengedipkan mata, menggerakkan anggota badan tertentu, gambar, warna dan lain-lain. Komunikasi nonverbal adalah cara berkomunikasi melalui pernyataan wajah, nada suara, isyarat-isyarat, kontak mata dan lain-lain.

2. Komunikasi secara sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama (Efendy, 2013:6).

Seorang komunikator menggunakan media kedua dan melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang

relative jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

2.2.5 Gangguan dan Rintangan Komunikasi

Menurut Cangara (1979:2016) gangguan atau rintangan komunikasi pada dasarnya dibedakan atas tujuh macam, yakni sebagai :

- Gangguan teknis

Gangguan teknis terjadi jika salah satu alat yang digunakan dalam berkomunikasi mengalami gangguan, sehingga informasi yang ditransmisi melalui saluran mengalami kerusakan (channel noise). Misalnya gangguan pada stasiun radio atau TV, gangguan jaringan telepon, rusaknya pesawat radio sehingga terjadi suara bising dan sebagainya.

- Gangguan Semantik dan Psikologis

Gangguan semantik ialah gangguan komunikasi yang disebabkan karena kesalahan pada bahasa yang digunakan Blake pada tahun 1979 (dalam Cangara, 1979:2016) Gangguan semantik sering terjadi karena :

- Kata –kata yang digunakan terlalu banyak memakai jargon bahasa asing sehingga sulit dimengerti oleh khalayak tertentu.
- Bahasa yang digunakan pembicara berbeda dengan bahasa yang digunakan penerima.

- Struktur bahasa yang digunakan tidak sebagaimana mestinya, sehingga membingungkan penerima.
- Latar belakang budaya yang menyebabkan salah persepsi terhadap simbol-simbol bahasa yang digunakan.

Selain rintangan semantik, juga terdapat rintangan psikologis. Rintangan psikologis terjadi karena adanya gangguan yang disebabkan oleh persoalan-persoalan dalam diri individu. Misalnya rasa curiga penerima kepada sumber, situasi berduka atau karena gangguan kejiwaan sehingga dalam penerima dan pemberian informasi sempurna.

- Rintangan fisik

Rintangan fisik ialah rintangan yang disebabkan karena gangguan geografis misalnya jarak yang jauh sehingga sulit dicapai, tidak adanya sarana kantor pos, kantor telepon, jalur transportasi dan sebagainya. Dalam komunikasi antar manusia, rintangan fisik juga diartikan karena adanya gangguan organik, yakni tidak berfungsinya salah satu pancaindra pada penerima.

- Rintangan Status

Rintangan status ialah rintangan yang disebabkan karena jarak sosial diantara peserta komunikasi misalnya perbedaan status antara senior dan junior atau atasan dan bawahan. Perbedaan seperti ini biasanya menuntun perilaku komunikasi yang selalu

memperhitungkan kondisi dan etika yang sudah membudaya dalam masyarakat,yakni bawahan cenderung hormat pada atasannya,atau rakyat pada raja yang memimpinya.

- Rintangan Kerangka Berpikir

Rintangan kerangka berpikir ialah rintangan yang disebabkan adanya perbedaan persepsi antara komunikator dan khalayak terhadap pesan yang digunakan dalam berkomunikasi.Ini disebabkan karena latar belakang pengalaman dan pendidikan yang berbeda.

- Rintangan Budaya

Rintangan budaya adalah yang terjadi disebabkan karena adanya perbedaan norma,kebiasaan dan nilai-nilai yang dianut oleh pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi.Di negara-negara sedang berkembang masyarakat cenderung menerima informasi dari sumber yang banyak memiliki kesamaan dengan dirinya,seperti bahasa,agama dan kebiasaan-kebiasaan lainnya.

2.3 Komunikasi Antarpersonal

2.3.1 Pengertian Komunikasi Antarpersonal

Komunikasi antarpersonal sering disebut pula sebagai komunikasi antarpribadi.Komunikasi antarpersonal juga mempunyai banyak definisi sesuai dengan presepsi ahli-ahli

Komunikasi yang memberikan batasan pengertian. Miller (dalam Lilleweri, 2015:26) mendefinisikan komunikasi antarpersonal sebagai :

Komunikasi telah didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi pada basis tertentu dengan sejumlah partisipan tertentu. Komunikasi antarpersonal terjadi antara dua orang ketika mereka mempunyai hubungan yang dekat sehingga mereka bisa segera menyampaikan umpan balik segera dengan banyak cara.

2.3.2 Tujuan Komunikasi Antarpersonal

Komunikasi antarpersonal merupakan suatu *action oriented* ialah suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Arni Muhammad (2009:165) menjelaskan Tujuan komunikasi antarpersonal itu bermacam-macam, beberapa diantaranya :

a. Menungkapkan perhatian kepada orang lain

Dalam hal ini seseorang berkomunikasi dengan cara menyapa, tersenyum, melambaikan tangan, membungkukan badan, menanyakan kabar dan sebagainya. Pada prinsipnya komunikasi antarpersonal hanya dimaksudkan untuk menghindari kesan dari orang lain sebagai pribadi yang tertutup, dingin dan cuek.

b. Menemukan diri sendiri

Artinya seseorang melakukan komunikasi antarpersonal karena ingin mengetahui dan mengenali karakteristik diri pribadi berdasarkan informasi dari orang lain.

c. Menentukan dunia luar

Dengan komunikasi antarpersonal diperoleh kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi dari orang lain termasuk informasi penting dan aktual.

d. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

Sebagai makhluk sosial, salah satu kebutuhan setiap orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan baik dengan orang lain. Oleh karena itulah setiap orang telah menggunakan banyak waktu komunikasi antarpersonal yang diabdikan untuk membangun dan memelihara hubungan sosial dengan orang lain.

e. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku

Komunikasi antarpersonal ialah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat atau perilaku baik secara langsung maupun tidak langsung (dengan menggunakan media). Dalam prinsip komunikasi, ketika pihak komunikasi menerima pesan atau informasi berarti komunikasi telah mendapatkan pengaruh dari proses komunikasi.

f. Mencari kesenangan atau kesedih menghabiskan waktu

Ada kalanya seseorang melakukan komunikasi antarpersonal sekedar mencari kesenangan atau hiburan, Berbicara dengan teman mengenai acara perayaan dari ulang tahun, berdiskusi mengenai olahraga, bertukar cerita

merupakan pembicaraan untuk mendatangkan kesenangan,karena komunikasi antarpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan suasana rileks,ringan,dan menghibur dari semua keseriusan berbagai kegiatan sehari-hari.

g. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi

Komunikasi antarpersonal dapat menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi (*miss communication*) dan salah interpretasi (*miss interprestasi*) yang terjadi antar sumber dan penerima pesan.Karena dengan komunikasi antarpersonal dapat dilakukan pendekatan secara langsung menjelaskan berbagai pesan yang rawan menimbulkan kesalahan interprestasi.

h. Memberikan bantuan (konseling)

Ahli-ahli kejiwaan,ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi antarpersonal dalam kegiatan sehari-hari,dikalangan masyarkat jug dapat dengan mudah diperoleh contoh yang menunjukan fakta bahwa komunikasi antarpersonal dapat dipakai sebagai pemberian bantuan (konseling) bagi orang lain yang memerlukan.Tanpa disadari setiap orang ternyata sering bertindak sebagai konselor maupun konseling dalam interaksi antarpersonal.

2.3.3 Proses Komunikasi Antarpersonal

Menurut Lilliweri (2015:53) dalam perkembangannya,kita belajar untuk mendengarkan dan menanggapi pesan dari orang lain,kita belajar proses

komunikasi. Proses komunikasi itu dimulai ketika salah satu pihak yang disebut sumber, merumuskan ide, encode sebagai pesan, dan mengirimkannya melalui beberapa saluran ke pihak yang lain, yang disebut penerima. Penerima akan memecahkan kode pesan untuk memahaminya. Untuk menjawab pesan itu maka penerima merumuskan ide baru, encode, dan kemudian mengirimkan tanggapan pesan itu kembali melalui beberapa saluran kepada pengirim. Setiap pesan yang diterima merupakan umpan balik, tentu saja, seluruh proses terjadi dalam lingkungan yang ditandai dengan gangguan ketika pesan-pesan tersebut dikirim dan dipertukarkan.

Pada umumnya semua definisi komunikasi digambarkan sebagai proses pengiriman dan pertukaran pesan di antara partisipan. Memang tentang proses komunikasi itu sendiri dapat ditemukan dalam banyak disiplin ilmu lain seperti psikologi, antropologi, sampai ke teknik, sehingga teknologi baru dan kecerdasan buatan. Akibatnya kita akan menemukan berbagai perspektif untuk menjelaskan model-model ideal komunikasi yang menggambarkan proses komunikasi mulai dari yang sangat umum sampai ke sangat khusus pada titik pandang tertentu.

2.3.4 Unsur-unsur Komunikasi Antarpersonal

Menurut Liliweri (2015:65) unsur-unsur dari proses sebuah komunikasi antarpersonal adalah :

- Sumber

Sumber atau pengirim dalam komunikasi antarpersonal merupakan tempat asal informasi, atau orang-orang yang menjadi sumber atau pencipta pesan. Sumber juga dapat dikatakan sebagai orang yang terlibat dalam proses komunikasi antarpersonal, dia berperan sebagai "sumber" sekaligus "penerima" pesan. Dikatakan sebagai sumber karena dianggap memulai pesan, dan sebagai penerima karena dia pula yang menjadi sasaran. Peran pengirim dan penerima tampil secara bergantian, stimulan secara terus menerus.

- Encoding

Encoding merupakan perumusan pesan yang terjadi dalam pikiran komunikator, dimana komunikator tidak hanya menjabarkan maksud pesan (ide, pikiran, atau informasi) ke dalam pesan tetapi juga memutuskan media yang menjadi saluran pesan tersebut.

- Pesan

Pesan adalah "apa" yang telah dirumuskan dalam bentuk kata-kata lisan atau tertulis seperti foto, lukisan, film, dan poster kemudian dikirimkan kepada penerima. Perumusan pesan memerlukan keterampilan dan usaha yang memadai demi proses tersebut bermakna sehingga dapat dimengerti oleh penerima. Pesan juga merupakan ide, pikiran, atau perasaan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada penerima.

- Saluran

Saluran adalah sarana dimana pesan bergerak dari sumber kepada penerima, saluran bergerak dari satu tempat ke tempat lain, dari satu orang kepada orang lain yang semuanya berfungsi sebagai alat transportasi.

- Decoding

Decoding adalah penafsiran pesan oleh penerima(decoder) agar pesan tersebut bermakna sebagaimana yang dimaksud oleh pengirim.

- Penerima

Penerima merupakan orang yang menerima pesan menejemahkannya dalam makna tertentu. Penerima adalah *destination* atau arah yang dituju oleh pengirim. Dalam komunikasi antarpersonal, orang yang mengkonsumsi atau menjadi tujuan akhir dan pemrosesan pesan disebut penerima.

- Gangguan

Noise, adalah atau hambatan bagi kelancaran proses pengiriman pesan dari pengirim kepada penerima. Contoh, sumber gangguan adalah persepsi, informasi yang dilebihkan kesulitan semantik atau perbedaan budaya

- Umpan balik

Umpan balik adalah reaksi atau respons yang diberikan oleh penerima terhadap pesan dari pengirim. Reaksi atau respons juga bisa berbentuk verbal atau nonverbal. Ada yang menyebutkan "umpan balik eksternal" atau umpan internal. Umpan balik sangat bermanfaat bagi seorang komunikator untuk

menyesuaikan pesannya agar lebih efektif. Tanpa umpan balik, tidak akan ada cara untuk mengetahui apakah makna pesan yang telah berbagi atau sudah dimengeti oleh penerima.

- Konteks

Konteks menerangkan situasi dan kondisi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi, misalnya konteks komunikasi antarpersonal, kelompok kecil, organisasi, publik, dan konteks komunikasi massa. Konteks komunikasi juga bisa dalam bentuk situasi sosial, psikologi, dan antropologi.

2.3.5 Hambatan Komunikasi Antarpersonal

Menurut Suranto (2011:86-87), faktor-faktor yang menghambat efektivitas komunikasi antarpersonal dapat disebutkan dibawah ini :

Kredibilitas rendah : komunikator yang tidak berwibawa dihadapan komunikan menyebabkan berkurangnya perhatian komunikan terhadap komunikator.

- Kurang memahami latar belakang sosial dan budaya: nilai-nilai sosial budaya yang berlaku disuatu komunitas atau masyarakat harus diperhatikan, sehingga komunikator dapat menyampaikan pesan dengan baik, tidak bertentangan dengan nilai-nilai sosial budaya yang berlaku. Sebaliknya, antara pihak-pihak yang berkomunikasi perlu menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang berlaku.

- Kurang memahami karakteristik komunikan: karakteristik komunikan meliputi tingkat pendidikan, usia, jenis, kelamin, dan sebagainya perlu dipahami oleh

komunikator. Apabila komunikator kurang memahami, cara komunikasi yang dipilih mungkin tidak sesuai dengan karakteristik komunikasi dan hal ini dapat menghambat komunikasi karena dapat menimbulkan kesalahpahaman.

- Prasangka buruk: prasangka buruk negatif antara pihak-pihak yang terlibat komunikasi harus dihindari, karena dapat mendorong ke arah sikap apatis dan penolakan.

- Verbalistik: komunikasi yang hanya berupa penjelasan verbal berupa kata-kata saja akan membosankan dan mengaburkan komunikasi dalam memahami makna pesan.

- Komunikasi satu arah: komunikasi berjalan satu arah, dari komunikator kepada komunikan terus menerus dari awal sampai akhir, menyebabkan hilangnya kesempatan komunikan untuk meminta penjelasan terhadap hal-hal yang belum dimengerti.

- Tidak digunakan media yang tepat: pilihan penggunaan media yang tidak tepat menyebabkan pesan yang disampaikan sukar dipahami oleh komunikan.

- Perbedaan bahasa: perbedaan bahasa menyebabkan terjadinya perbedaan penafsiran terhadap simbol-simbol tertentu. Bahasa yang kita gunakan untuk berkomunikasi dapat berubah menjadi penghambat bila dua orang mendefinisikan kata, frasa, atau kalimat tertentu secara berbeda.

- Perbedaan persepsi: apabila pesan yang dikirimkan oleh komunikator dipersepsi sama oleh komunikan, maka keberhasilan komunikasi menjadi lebih baik. Namun

perbedaan latar belakang sosial budaya,seringkali mengakibatkan perbedaan persepsi, karena semakin besar perbedaan latar belakang budaya,semakin besar pula pengalaman bersama.

2.3.6 Efektivitas Komunikasi Antarpersonal

Menurut Devito (2011:285-290) mengemukakan komunikasi antarpersonal antara orang tua dan anak yang efektif dimulai dari lima kualitas umum yang perlu dipertimbangkan,yaitu meliputi :

1) Keterbukaan (*openess*)

Komunikator antarpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajak berinteraksi.Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya.Tetapi ia jug bersedia untuk membuka diri jika orang lain ingin mengetahui informasi yang diketahuinya.Sikap keterbukaan ditandai dengan adanya kejujuran dalam merespon segala stimuli komunikasi.Dalam proses komunikasi antarpersonal dengan keterbukaan,maka komunikasi antarpersonal akan berlangsung secara adil,transparan,dua arah dan dapat diterima oleh semua pihak yang berkomunikasi.

2) Empati (*Empathy*)

Menurut Hendry Backrack (1976) (dalam Devito,2011:286) mendefinisikan empati sebagai berempati adalah merasakan sesuatu seperti orang yang mengalaminya kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu tertentu,dari sudut pandangan orang lain itu,melalui

kacamata orang lain itu. Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa pendukung. Hakikat empati adalah (a) usaha masing-masing pihak untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain, (b) dapat memahami pendapat, sikap dan perilaku orang lain.

3) Sikap mendukung

Hubungan antarpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung artinya masing-masing pihak berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka. Oleh karena itu, Respon yang relevan adalah respon yang bersifat spontan dan lugas, bukan respon bertahan dan berkelit. Pemaparan gagasan bersifat deskriptif negatif, bukan sifat evaluatif, bukan intervensi yang disebabkan rasa percaya diri yang berlebihan.

4) Sikap positif

Komunikasi antar pribadi terbina jika orang memiliki sikap positif terhadap diri sendiri. Orang yang merasa negatif terhadap diri sendiri selalu mengomunikasikan perasaan ini kepada orang lain, yang selanjutnya barangkali akan mengembangkan perasaan negatif yang sama. Perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Sikap positif dapat dijelaskan lebih jauh dengan istilah stroking (dorongan). Perilaku mendorong menghargai keberadaan dan pentingnya orang lain perilaku ini bertentangan dengan ketidakacuhan.

5) Kesetaraan (Equality)

Dalam suatu hubungan antar pribadi yang ditandai oleh kesetaraan, ketidaksependapataan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada dari pada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain.

2.4 Peran Orang Tua

Orang tua berperan dalam membatasi waktu penggunaan gadget. Orang tua mengizinkan anak untuk menggunakan gadget ketika anak kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru selama pembelajaran daring. Membatasi anak menggunakan gadget untuk bermain yaitu hanya hanya mengizinkan anak bermain handphone, baik itu di dalam rumah maupun di luar rumah selama 1 jam lebih 30 menit. Setelah waktu bermain handphone habis, anak langsung mengembalikan handphonenya.

Selektif dalam memilihkan aplikasi. Orang tua telah berusaha menyarankan anak untuk lebih mengakses fitur-fitur atau situs yang dapat mendukung dalam pembelajaran daring. Diharapkan anak tidak kecanduan dengan aplikasi yang telah diakses. Jika selektif memilihkan aplikasi, maka hal-hal yang diterima anak adalah hal yang positif. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut. Orang tua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan gadget.

Menemani anak dalam penggunaan gadget. Peran orang tua dalam menemani atau mengawasi anak saat menggunakan gadget sangat diperlukan. Hal tersebut karena untuk melindungi anak dari mengakses hal – hal yang berbau negatif atau pornografi. Pada masa pandemi seperti sekarang ini mengharuskan pengawasan yang sangat ekstra dari orang tua sangat dibutuhkan dan sangat diperlukan ketika proses pembelajaran di rumah saja.

Melatih tanggung jawab penggunaan gadget. Anak sudah dibelikan orang tua sebuah gadget maka harus dapat bertanggung jawab atas pemakaiannya. Tanggung jawab sangat diperlukan agar anak tetap disiplin dan mengetahui aturan – aturan yang diberikan orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget. Contoh tanggung jawab yang diberikan orang tua kepada anak, yaitu untuk membeli kouta anak dilatih mandiri dengan menyisihkan atau menabung sisa uang jajan, mengembalikan gadget tepat waktu, anak diperbolehkan menggunakan gadget apabila anak mau mengerjakan tugas rumah, menyapu dulu atau yang lain sebelum menggunakan gadget. Kalau tugas belum diselesaikan maka gadget tidak diberikan. Tanggung jawab anak dalam penggunaan gadget juga diperlukan dan sangat penting karena nantinya anak tidak seenaknya dalam menggunakan gadget.

Berinteraksi sosial. Ketika anak sudah asik dengan gadgetnya, maka seringkali mengabaikan interaksi dengan lingkungan sekitar. Orang tua berusaha mengontrol anak dalam penggunaan gadget, yakni dengan memberikan tindakan pada anak jika dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, atau orang di lingkungan sekitar kurang baik karena terlalu asik dengan handphone nya. Misalnya, orang tua memberikan teguran kepada anaknya agar berhenti main

handphone. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget . Oleh karena itu, peran orang tua tetap mengajak anak berinteraksi sosial sangat diperlukan. Melalui peran tersebut orang tua dapat mengontrol anak dalam penggunaan gadget dengan baik, terutama pada anak usia 11 tahun.

2.4.1 Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Sekolah Dasar Menggunakan Gadget

Orang tua perlu mengantisipasi dampak negatif yang diakibatkan dari penggunaan teknologi pada anak-anak agar tidak mengganggu kesehatan mental mereka. Hal pertama yang harus dilakukan adalah orang tua harus mempelajari dasar-dasar internet dan memahami cara mengunduh aplikasi atau game online. Kedua, buat kesepakatan waktu penggunaan gadget berdasarkan usia anak. Seperti membuat batasan jumlah waktu yang anak habiskan di internet. Juga membuat kesepakatan mengenai anak harus minta izin orang tua untuk mengunduh atau membeli game online atau film.

Selanjutnya ketiga, upayakan orang tua memasang software parental control untuk mengawasi anak. Keempat, tempatkan komputer di ruang atau area terbuka, lalu tulis aturan yang telah disepakati dan letakkan di dekat komputer. Kelima, jaga selalu komunikasi terbuka dengan anak. Keenam, jadilah role model bagi anak sebagai contoh yang baik dalam menggunakan gadget

Helyantini mengatakan, orang tua seringkali tidak menyadari bahwa dirinya pun selalu menggunakan gadget setiap saat. Kalau orang tuanya saja tidak dapat

lepas dari gadget, maka anak pun akan berperilaku sama dengan orang tuanya. Oleh sebab itu, orang tua perlu mengubah sikapnya agar dapat menjadi contoh yang baik untuk anak dalam menggunakan teknologi.

Selain itu, orang tua juga perlu mendampingi anak dalam mengantisipasi risiko *cyberbullying* dengan membangun rasa peka anak terhadap ancaman *cyberbullying*. Kemudian, orang tua dapat membantu anak mengelola risiko *cyberbullying* di media sosial dengan membimbing anak untuk mengetahui nilai dan kekuatan mereka. Yang paling penting, orang tua harus melatih keberanian anak untuk berani melapor setiap bentuk tindakan *cyberbullying*.

Anak juga memerlukan dampingan untuk belajar menolak, menghilangkan, mengabaikan, dan tidak meneruskan konten negatif yang diterimanya. Orang tua dapat mengarahkan anak untuk tidak membalas dan menulis komentar yang sama negatifnya sebagai respons. Lebih baik *block* dan laporkan komentar negatif yang ada.

Kemudian, orang tua harus tahu bahwa anak juga memerlukan istirahat sejenak beberapa waktu dalam menggunakan media sosial. Tindakan terakhir yang dapat dilakukan untuk mengatasi *cyberbullying* adalah orang tua dapat melaporkan ke kolom pengaduan atau ke mana pun yang mempunyai kapasitas untuk menindak lanjuti *cyberbullying*.

Selanjutnya, untuk mengatasi *body image* negatif yang diterima anak, pertama-tama orang tua harus belajar mengenal *body image* terlebih dahulu. Setelah itu, dampingi anak saat ia gelisah tentang *body image*-nya. Diskusikan dengan anak

alasan dan latar belakang mengapa ia memilih foto dirinya untuk dipublikasikan. Dampingi anak remaja kita untuk bijaksana dalam mendukung atau menentukan sikap atas sesuatu, misal terkait klik “like” pada ujaran, postingan gambar ujaran kebencian atau provokasi pada pihak tertentu.

Yang terakhir, orang tua dapat mengajarkan anak untuk dapat mencintai diri sendiri. Ubah cara berpikir anak bahwa, yang baik mengenai *body image* atau citra diri itu bukan dari segi cantik atau tampan, melainkan dari segi bersih dan sehat. Kemudian, penting juga menyadarkan anak untuk memberi kasih sayang kepada dirinya sendiri. Banyak anak yang tidak dapat menyayangi diri sendiri karena selalu membandingkan diri mereka dengan orang lain, sehingga mereka hanya berfokus pada kekurangannya daripada kelebihanannya.

2.4.2 Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak Sekolah Dasar

Peran orang tua dalam mengontrol keseharian anak. Orang tua hanya menunjukkan kasih sayang kepada anak dengan memberikan fasilitas seperti gadget canggih. Lama kelamaan seorang anak akan merasakan kesenangan dan ketenangan ketika bercengkerama dengan gadgetnya. Akibatnya anak lebih suka bermain gadget sendirian ketimbang bermain bersama teman-temannya.

Dampak yang dirasakan, bukan hanya terkait perkembangan interaksi sosialnya saja. Melainkan perkembangan mental dan motorik anak juga ikut terhambat. Anak lebih sering menghindar dari tanggung jawab dan tugas mereka. Banyak orang tua yang khawatir akan dampak negatif dari kemajuan

teknologi di era digital seperti sekarang ini. Misalnya mengenai konten pornografi, paham radikal, berita hoaks, penipuan, dan lainnya. Di sini lah peran orang tua menjadi hal yang paling utama. Kebanyakan orang tua tidak mau repot mengurus anaknya dan terlalu sibuk dengan pekerjaannya. Mereka lebih memilih cara mudah dengan memberikan gadget kepada anaknya supaya diam di dalam rumah dan tidak keluyuran bermain diluar. Padahal cara itu salah, banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi melalui gadget ini.

Oleh karena itu, ada baiknya kita sebagai orang tua tidak memberikan ataupun memperkenalkan gadget pada anak usia di bawah dua tahun. Adapun untuk anak usia empat tahun sampai sembilan tahun, lebih baik diarahkan untuk melakukan permainan yang banyak melatih motorik, dan sensori. Misalnya dengan memperkenalkan permainan tradisional, sehingga tetap terjaga kelestariannya.

2.5 Pengertian Gadget

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau di disain secara pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. “*Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”.⁸ “Banham mendefinisikan *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya”.⁹ Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya

untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

2.5.1 Kecanduan Gadget

Penggunaan gadget yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari (Arnani & Husna, 2021). Menurut Kwan, dkk dalam (Chasanah & Kilis, 2018) kecanduan gadget merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan gadget berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan gadget akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk bermain gadget, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan gadget yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya. Kecanduan gadget pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan control orang tua dalam penggunaan gadget, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain gadget sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan gadget.

Young Sunita dan Mayasi dalam (Bintoro, 2019) menyatakan bahwa kecanduan gadget pada seorang anak dapat terlihat dari.

- 1) Anak banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget

2) Mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget, seperti lupa untuk makan dan mandi

3) Anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya. Kecanduan pada anak usia dini tidak dapat dihindari jika orang tua tidak mampu untuk mengontrol dan membimbing anak dalam menggunakan *gadget*.

2.5.2 Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar

1) Dampak positif

a. Menambah pengetahuan. Anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bisa menambah ilmu pengetahuan.

b. Memperluas jaringan persahabatan. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.

c. Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi, semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

d. Melatih kreativitas anak Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang 38 kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori

ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

e. Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul gadget, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya.

2) Dampak negative

a. Mengganggu Kesehatan Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.

b. Dapat Mengganggu Perkembangan Anak 39 Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadgetnya di belakang atau bisa juga di pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.

c. Dapat Mempengaruhi Perilaku Anak Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta

konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

d. Gadget membuat ketergantungan atau kecanduan Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang sangat berpengaruh. (Eko prasetyo, 2013).

2.6 Masa Pandemi Covid-19

Pada saat ini disrupsi teknologi terjadi di dunia Pendidikan, pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan 100 persen di sekolah, secara tiba-tiba mengalami perubahan yang sangat drastis. Dan, tak bisa dipungkiri di atas 50 persen pelajar dan mahasiswa berasal dari masyarakat berpenghasilan rendah dan menengah.

Akibat dari pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia salah satunya dengan menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan physical distancing yaitu himbauan untuk menjaga jarak diantara masyarakat, menjauhi aktivitas dalam segala bentuk kerumunan, perkumpulan, dan menghindari adanya pertemuan yang melibatkan banyak orang. Upaya tersebut ditujukan kepada masyarakat agar dapat dilakukan untuk memutus rantai penyebaran pandemi covid-19 yang terjadi saat ini.

Pemerintah menerapkan kebijakan yaitu Work From Home (WFH). Kebijakan ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat

menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19 tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Hal tersebut menjadi keluhan bagi siswa karena tugas yang diberikan oleh guru lebih banyak.

Permasalahan lain dari adanya sistem pembelajaran secara online ini adalah akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Siswa terkadang tertinggal dengan informasi akibat dari sinyal yang kurang memadai. Akibatnya mereka terlambat dalam mengumpulkan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Belum lagi bagi guru yang memeriksa banyak tugas yang telah diberikan kepada siswa, membuat ruang penyimpanan gadget semakin terbatas. Penerapan pembelajaran online juga membuat pendidik berpikir kembali, mengenai model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Yang awalnya seorang guru sudah mempersiapkan model pembelajaran yang akan digunakan, kemudian harus mengubah model pembelajaran tersebut.

Di balik masalah dan keluhan tersebut, ternyata juga terdapat berbagai hikmah bagi pendidikan di Indonesia. Diantaranya, siswa maupun guru dapat menguasai

teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online ini. Di era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, guru maupun siswa dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Penguasaan siswa maupun guru terhadap teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi, menjadi tantangan tersendiri bagi mereka. Dengan adanya kebijakan Work From Home (WFH), maka mampu memaksa dan mempercepat mereka untuk menguasai teknologi pembelajaran secara digital sebagai suatu kebutuhan bagi mereka. Tuntutan kebutuhan tersebut, membuat mereka dapat mengetahui media online yang dapat menunjang sebagai pengganti pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target pencapaian dalam pembelajaran. Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online antara lain, e-learning, aplikasi zoom, google classroom, youtube, maupun media sosial whatsapp. Saranasarana tersebut dapat digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di kelas. Dengan menggunakan media online tersebut, maka secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh siswa maupun guru.

Setelah pendidik mampu menguasai berbagai sarana pembelajaran online, maka akan tercipta pemikiran mengenai metode dan model pembelajaran lebih bervariasi yang belum pernah dilakukan oleh pendidik. Misalnya, guru membuat konten video kreatif sebagai bahan pengajaran. Dalam hal ini, guru lebih persuasif karena membuat peserta didik semakin tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru melalui video kreatif tersebut. Peserta didik tentu akan dapat memahami apa

yang dijelaskan oleh guru melalui video kreatif yang dibuat oleh guru tersebut. Sehingga dengan adanya penerapan model pembelajaran di rumah ini, membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran secara online.

Penggunaan teknologi dalam menyelesaikan tugas pada siswa, juga dapat menimbulkan kreativitas dikalangan siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi dari guru, mereka dapat menciptakan suatu produk pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan pemikiran melalui analisis mereka sendiri, tanpa keluar dari pokok bahasan materi yang telah disampaikan oleh guru. Adanya pandemi covid-19 juga memberikan hikmah yang lainnya. Pembelajaran yang dilakukan di rumah, dapat membuat orang tua lebih mudah dalam memonitoring atau mengawasi terhadap perkembangan belajar anak secara langsung. Orang tua lebih mudah dalam membimbing dan mengawasi belajar anak dirumah. Hal tersebut akan menimbulkan komunikasi yang lebih intensif dan akan menimbulkan hubungan kedekatan yang lebih erat antara anak dan orang tua. Orang tua dapat melakukan pembimbingan secara langsung kepada anak mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti oleh anak. Dimana sebenarnya orang tua adalah institusi pertama dalam pendidikan anak. Dalam kegiatan pembelajaran secara online yang diberikan oleh guru, maka orang tua dapat memantau sejauh mana kompetensi dan kemampuan anaknya. Kemudian ketidakjelasan dari materi yang diberikan oleh guru, membuat komunikasi antara orang tua dengan anak semakin terjalin dengan baik. Orang tua dapat membantu kesulitan materi yang dihadapi anak.

Hikmah selanjutnya yaitu penggunaan media seperti handphone atau gadget, dapat dikontrol untuk kebutuhan belajar anak. Peran orang tua semakin diperlukan dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget. Hal tersebut memberikan dampak yang positif bagi anak, dalam memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat. Anak cenderung akan menggunakan handphone untuk mengakses berbagai sumber pembelajaran dari tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga akan membuat anak menghindari penggunaan gadget pada hal-hal kurang bermanfaat atau negatif.

Walaupun pendidikan di Indonesia ikut terdampak adanya pandemi covid-19 ini, namun dibalik semua itu terdapat hikmah dan pelajaran yang dapat diambil. Adanya kebijakan pemerintah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh melalui online, maka dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan kesadaran untuk menguasai kemajuan teknologi saat ini dan mengatasi permasalahan proses pendidikan di Indonesia.