

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada abad kedua puluh satu ini kemajuan teknologi kita temui memiliki kenaikan yang pesat dan semakin mutakhir. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi adalah *gadget*. Banyak kemajuan teknologi yang telah dibuat mempunyai kontribusi dan membuat kemajuan yang sangat bernilai baik dalam segala aspek kehidupan umat manusia. Saat ini anak-anak dipertemukan dengan zaman yang serba digital. Seakan mereka terlahir muncul ke dunia ini untuk memakai *gadget*. Saat balita, anak-anak sekarang mulai pandai mengoperasikan *gadget*. Dengan jemari mereka yang kecil, mereka mampu mengoperasikan *gadget* seperti menelepon, berfoto dan bermain game sampai mengakses dunia maya. Malahan kebanyakan dari para bapak dan ibu banyak yang merasa tertinggal akan pengetahuannya untuk urusan teknologi.<sup>1</sup>

Hampir bisa dipastikan saat ini setiap manusia di berbagai penjuru dunia memiliki *gadget*, bahkan sering dijumpai sekarang ini setiap orang mempunyai lebih dari satu bahkan beberapa *gadget*.

Tidak hanya berasal dari golongan orang dewasa dan pekerja, akan tetapi hampir seluruh golongan tak terkecuali balita dan anak-anak sudah menggunakan *gadget* dalam melakukan kegiatan aktivitas mereka sehari-hari.

---

<sup>1</sup>Dharma Putra. *Penggunaan gadget Bagi Anak SD, Positif Atau Negatif?* (2017) <https://www.kompasiana.com/putradharma/59de2d6946b8d71a0d3d25b2/penggunaan-gadget-bagi-anak-sd-positif-atau-negatif> (11 Mei 2020)

Setiap orang hampir menggunakan *gadget*, menyita hingga menghabiskan banyak waktu mereka sehari-hari dengan mengoperasikan *gadget* dengan alasan dan berbagai kebutuhan.

Hal itu *gadget* pula mempunyai manfaat dan nilai tersendiri bagi sebagian golongan tertentu. Namun tetapi banyak efek kurang baik yang timbul dalam penggunaan *gadget*, baik bagi golongan remaja, anak-anak, hingga balita. Meskipun kebanyakan dari masyarakat menggunakan *gadget* untuk urusan bisnis atau kerja, komunikasi, menggali informasi dan berita ataupun hanya sebatas hiburan saja. Pada saat ini sering ditemui pemanfaatan *gadget* menjadi salah satu solusi orang tua untuk menemani saat mengasuh anak nya hingga bisa dikatakan pengganti dari orang tuanya.

*Gadget* menawarkan segudang kemampuan menarik yang dimilikinya, seringkali menyihir anak-anak tertarik dan cepat beradaptasi dalam pengoperasiannya. Berbagai macam manfaat yang memberikan efek positif terhadap penggunaan *gadget* diantaranya membangun kreativitas bagi anak. Lewat *gadget* yang memiliki teknologi canggih memberikan berbagai informasi sehingga menimbulkan dorongan kepada anak untuk menjadi lebih kreatif. Anak akan lebih mudah untuk menggali segala berita dan informasi yang diperlukan, terlebih dalam hal bermain sambil belajar ataupun sebaliknya. Pada usia ini, anak memang berada pada fase senang dan asyik

bermain, tetapi tidak melepaskan diri dari suatu proses pembelajaran yang juga harus dilaksanakan.<sup>2</sup>

Dengan bermacam kemampuan dan fitur serta aplikasi yang menarik mereka menjadikan *gadget* sebagai pengganti teman bagi anak mereka, agar para orang tua bisa melakukan aktivitas secara tenang, tanpa cemas karena anaknya tidak bermain diluar rumah, melakukan hal yang kotor, dan mengacau susunan perabot rumah, yang akhirnya membuat kewalahan bagi orang tua sehingga menjadikan aktivitas orang tua terhambat.

Belakangan ini banyak dari orang tua berasumsi bahwa *gadget* bisa menjadi kawan bermain dan aman bagi anak mereka. Sehingga posisi orang tua sekarang yang selayaknya menjadi kawan dalam bermain sekarang nyaris tergantikan oleh *gadget*.<sup>3</sup> Padahal penting untuk diketahui bahwa pada masa periode perkembangan anak usia 7-12 tahun ini masa yang sangat baik terhadap perkembangannya mereka, anak banyak menaruh perhatian lebih pada dunia luar, menjadi aktif dalam lingkungannya, seringkali banyak bertanya dikarenakan tajamnya perhatiannya. Layaknya seorang pemikir cilik ingatannya kuat dan motivasi belajarnya sangat besar. Karena perkembangannya saat ini akan

---

<sup>2</sup> Oktaviani, *et al.*, eds., "Hubungan Antara Penggunaan *gadget* Dengan Perkembangan Balita." *Indonesia Jurnal Kebidanan* 3.2 (2019): h.45

<sup>3</sup>Puji Asmaul Chusna "Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan* 17.2 (2017): h.317

menentukan perkembangan selanjutnya, maka dari itu orang tua perlu menimbang kembali penggunaan *gadget* sebagai teman anak.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi pada era digital ini memang mempunyai efek positif maupun efek negatif. Pada Saat ini informasi sangat melimpah yang muncul dari berbagai penjuru benua dapat diakses pada jaringan internet. Tidak semua isi informasi yang terdapat pada dunia maya positif bagi anak. Sulit rasanya apabila kita harus mengawasi kegiatan anak saat berselancar di dunia maya. Pasti akan datang masanya dengan tidak sengaja ataupun secara sadar mereka akan menjumpai konten penipuan, berita palsu, anti toleransi, radikal dan pornografi. Pemerintah sudah berupaya untuk memfilter lalu lintas dunia maya. Ribuan konten negatif telah diblokir. Masyarakat juga harus melaporkan jika menemukan konten yang tidak sehat seperti itu. Sekadar diketahui saja hal itu tidaklah cukup memberikan efek jera terhadap pembuat konten negatif, karena satu di hapus akan beranak pinak konten konten yang meresahkan lainnya. Hal ini tentunya sangat mengkhawatirkan.

Positif dan negatifnya dari dampak yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat meroket ini pada manusia, tentunya kita wajib waspada terlebih pada dampak negatif yang ditimbulkan akibat perkembangan teknologi tersebut. Diera perkembangan teknologi ini guru dan orang tua sangat diperlukan guna mengawal anak, dimana keduanya dibutuhkan untuk mengarahkan anak

---

<sup>4</sup> Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan 10 Th Edition*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003) h.54

supaya tak terbias efek negatif perkembangan teknologi, serta mampu menggunakan teknologi dengan cara yang sehat.

Banyak para orang tua yang cemas dengan anaknya pada zaman digital seperti saat ini. Mereka cemas jika anak-anaknya terimbas dari efek negatif dari perkembangan teknologi. Banyak perkara pornografi yang beredar lewat media dan internet, anti toleransi paham radikalisme juga kian marak di internet, berita palsu atau *hoax* serta penipuan pun ada di internet, sudah sepantasnya orang tua merasa risau jika efek negatif teknologi itu menimpa anak mereka.<sup>5</sup>

Meskipun demikian diketahui sesungguhnya banyak efek positif pada masa digital ini. Dengan bantuan internet para siswa dapat mengakses pelajaran dari berbagai sumber, dimana saja dan kapan saja. Jarak yang sangat jauh pun seakan tak menjadi beban. Masing-masing dapat berinteraksi dengan yang lain bahkan dengan orang yang berbeda negara sekalipun pada jaringan internet dengan menggunakan jejaring sosial. Orang-orang juga lebih mudah mengekspresikan dan membikin sebuah karya seperti lukisan, foto, video dan musik melalui jaringan internet. Terdapat kegiatan amal dan sosial seperti aksi bantuan dan pengumpulan dana yang dimulai dari media sosial.

Pada tahap perkembangan anak ada bermacam-macam efek negatif disebabkan penggunaan *gadget* secara berlebihan, sehingga membuatnya kecanduan dan ketagihan, diantaranya adalah:

---

<sup>5</sup>DharmaPutra. *Penggunaan...*,(2017)<https://www.kompasiana.com/putradharma/59de2d6946b8d71a0d3d25b2/penggunaan-gadget-bagi-anak-sd-positif-atau-negatif> (11 Mei 2020)

1. Membuang waktu. Ketika anak sedang asyik memainkan *gadget* seringkali membuatnya lupa waktu. Mereka meluangkan waktu untuk pekerjaan yang tidak begitu penting, padahal saat tersebut bisa digunakan untuk pekerjaan dan aktivitas yang menunjang kematangan berbagai macam perkembangan terhadap dirinya.
2. Perkembangan pada otak. Akibat pemakaian *gadget* yang terlalu lama memicu gangguan terhadap perkembangan otak. Sehingga memunculkan hambatan pada kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menimbulkan masalah kemampuan dalam mengembangkan pikiran.
3. Banyaknya aplikasi dan fitur yang belum cocok dengan umur anak, kurang akan nilai agama, norma dan pengetahuan.
4. Ancaman bagi kesehatan. Kesehatan akan terganggu dikarenakan penggunaan *gadget* yang terlalu intens, terlebih pada kesehatan mata. Selain itu minat anak untuk membaca akan menurun karena sudah mahir dan terbiasa terhadap objek yang bergerak dan bergambar.
5. Mengurangi minat pada kegiatan bermain atau melakukan aktivitas lain. Hal ini yang akan membuat mereka lebih suka menyendiri bersifat individualis. Banyak dari mereka menggunakan waktu akhir pekan dan liburan untuk bermain *gadget* dibanding bermain dengan teman sebaya untuk sekadar bermain sepak bola di halaman rumah.<sup>6</sup>

Perlunya bimbingan orang tua terhadap anak supaya bisa memanfaatkan teknologi secara tepat dan bijak sehingga anak memperoleh

---

<sup>6</sup>Puji Asmaul Chusna, Pengaruh ...,17.2 (2017): h.320

manfaat yang positif. Salah satu acara yang bisa dilakukan oleh orang tua ialah mengetahui apa saja yang diakses oleh anak, menggunakan internet untuk mengakses pelajaran, membuat perjanjian penggunaan internet, dan menjalankan *software* untuk menangkal situs yang berpotensi buruk dan negatif. Anak-anak wajib diberi pengetahuan mana konten yang seharusnya boleh diakses dan mana konten yang dilarang. Anak-anak juga wajib diajarkan untuk *mereport* jika mereka mendapatkan konten yang tidak sehat. Dengan hal demikian, kiranya anak bisa memfilter konten yang sehat bagi mereka.

Terlebih pada saat ini dimana era digitalisasi pendidikan menjadi bagian dari proyeksi pendidikan Indonesia ke depan, sehingga anak didik, guru dan orang tua harus melek teknologi untuk merespons kemajuan dunia pendidikan itu sendiri, *gadget* bagi anak sekarang bukanlah barang yang mahal, hampir semua anak memiliki *gadget*, minimal dapat mengoperasikannya dengan baik, apalagi ada sekolah, madrasah ataupun lembaga pendidikan lainnya yang menjadikan *gadget* sebagai media pembelajaran. Lebih-lebih saat Pandemi Covid-19 ini, melalui kebijakan pemerintah guna memutus mata rantai penyebaran virus tersebut dibuatlah kebijakan belajar dari rumah dengan sistem *online* atau daring menggunakan *gadget* sebagai sarananya.

Idealnya pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran harus dibarengi dengan bimbingan dan pendampingan orang tua dalam pembelajaran ataupun ketika di luar pembelajaran, karena jika tidak besar

kemungkinan anak akan leluasa menggunakan *gadget* nya bukan untuk peruntukan yang sesungguhnya, tidak untuk pembelajaran, tidak untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pembelajarannya namun sebaliknya untuk bermain game, bermain media sosial bahkan membuka situs yang terlarang.

Anak-anak pada usia 7-12 atau pada masa sekolah dasar ini mempunyai sifat berbeda beda dengan anak yang lebih muda umurnya. Dia gemar bermain, aktif bergerak, melakukan dan mencoba merasakan sesuatu secara langsung serta senang berkumpul dan berkelompok.<sup>7</sup> keluarga dalam hal ini orang tua untuk membimbing anak dalam penggunaan *gadget* sangat dibutuhkan perannya, baik pada saat pembelajaran berlangsung atau di luar pembelajaran saat anak menggunakan *gadget* nya.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada beberapa anak usia sekolah di madrasah pada lingkungan Kecamatan Banjarmasin Selatan sudah menggunakan *gadget*, menurut penuturan mereka sudah mengenal *gadget* sejak umur 4/5 tahun, dan saat ini menggunakan *gadget* untuk berbagai macam keperluan, baik keperluan komunikasi, keperluan bermain game, media sosial dan keperluan lainnya. Lebih lanjut menurut mereka dalam menggunakan *gadget* jarang di awasi oleh orang tua dan tidak mengenal waktu. Bahkan menurut salah satu dari anak tersebut lebih banyak menggunakan *gadget* untuk keperluan bermain game *online* maupun *offline*

---

<sup>7</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 35

dan bermain media sosial seperti *YouTube*, *Tik-Tok*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Facebook* dan lainnya.

Tentu hal tersebut memprihatinkan, anak masih di usia sekolah Madrasah direntang usia 7-12 tahun tersebut sudah mengenal internet sangat dalam dan sangat fasih (lancar), karena diketahui penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol akan berdampak buruk kepada perkembangan mental dan motorik anak, anak lebih asyik dengan *gadget* nya, bermalas malasan, kurang bergerak, kurang bersosialisasi dan akan condong emosional.

Berdasarkan paparan di atas, penulis merasa perlu mengkaji pemanfaatan dan peran orang tua serta kemudahan atau manfaat dan kendala dalam penggunaan *gadget* oleh anak di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dalam pembelajaran, melalui tesis yang berjudul “**Pemanfaatan *gadget* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Madrasah Ibtidaiyah Pada Lingkungan Keluarga Di Kecamatan Banjarmasin Selatan**”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pemanfaatan *gadget* bagi anak sebagai media pembelajaran pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan? Peruntukan penggunaan gadget sebelum dan saat pandemi, durasi waktu pemakaian gadget.
2. Seperti apa peran lingkungan keluarga dalam membimbing pemanfaatan *gadget* pada anak sebagai media pembelajaran di Kecamatan Banjarmasin Selatan?

3. Apa saja manfaat dan kendala penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak Madrasah Ibtidaiyah pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari *research* ini adalah untuk memberikan bukti empiris dan gambaran yang mendalam mengenai pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak Madrasah Ibtidaiyah pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan.

Dengan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka penyusunan dan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengkaji pemanfaatan *gadget* bagi anak sebagai media pembelajaran pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan. Peruntukan penggunaan gadget sebelum dan saat pandemi, durasi waktu pemakaian gadget.
2. Mengkaji peran keluarga dalam membimbing pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan.
3. Mengkaji manfaat dan kendala penggunaan *gadget* pada anak saat belajar.

### **D. Signifikansi Penelitian**

Peneliti berharap bahwa dengan adanya penelitian ini dapat membawa manfaat kepada banyak pihak sebagai berikut:

## 1. Aspek Teoretis

*Research* ini diharapkan mampu menjadi pelajaran tambahan dalam mengembangkan keilmuan dan pengetahuan pendidikan agama Islam tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak Madrasah Ibtidaiyah pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan.

*Research* ini diharapkan bisa ikut andil pada pengembangan pemikiran dan teori terhadap pendidikan agama Islam yang berkenaan dengan pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak Madrasah Ibtidaiyah pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan. Agar kedepannya dapat memberikan sumbangsih pengetahuan, gambaran dan pemikiran yang bermanfaat bagi keluarga, sekolah dan pendidikan terlebih bagi Pendidikan Agama Islam (PAI).

## 2. Aspek Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada lingkungan keluarga dan sekolah Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Banjarmasin Selatan dalam upaya meningkatkan pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak yang relevansi nya saat ini cukup signifikan digunakan oleh semua kalangan termasuk anak didik pada Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan *research* ini, diharapkan mampu memberikan sebuah informasi dan gambaran pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran

bagi anak Madrasah Ibtidaiyah pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan.

#### **E. Definisi Operasional**

Sehubungan dengan judul penelitian ini maka ditegaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Pemanfaatan yaitu cara, perbuatan, proses memanfaatkan. Dalam penyusunan ini yang dimaksud pemanfaatan adalah penggunaan sesuatu yang dapat membangkitkan minat dan menghasilkan nilai-nilai positif terlebih kegiatan pembelajaran.
2. *gadget* adalah suatu alat yang tergolong kecil, mudah dibawa kemana-mana, perkakas yang mempunyai tujuan dan kegunaan untuk memberikan kemudahan, secara khusus dirancang lebih canggih dibanding teknologi yang dibuat sebelumnya. Dalam penelitian ini yang di maksud penulis adalah *gadget* pintar (*smartphone*)
3. Media pembelajaran yang di maksud dalam penelitian ini adalah alat perantara guna membantu aktivitas proses pembelajaran. yaitu alat atau sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan dalam proses belajar mengajar.
4. Lingkungan keluarga adalah merupakan lingkungan yang pertama yang mula mula memberikan pengaruh mendalam bagi anak, yang di makasud penulis di sini adalah lingkungan keluarga yang ada di rumah dari anggota

keluarganya yang terdiri dari ayah, ibu, dan saudara saudaranya atau walinya.

5. Anak Madrasah Ibtidaiyah yang berusia 7-12 tahun sedang duduk di sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah.

#### **F. Penelitian Terdahulu.**

Hingga saat ini kajian yang secara spesifik membahas tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran kiranya sudah cukup banyak tersebar disusun oleh para pengamat pendidik. Salah satu *research* lalu yang men *support* penyusun dalam *research* ini adalah:

Pertama, sebuah tesis penelitian yang disusun Tiara Liani, pada tahun 2019, dengan judul *Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan gadget Anak Prasekolah Serta Dampak Pada Tajam Penglihatan Anak*, mahasiswa pasca sarjana Universitas Airlangga Surabaya, dalam penelitiannya menekankan penggalian mendalam tentang perilaku orang tua terhadap anak prasekolah, dan menyimpulkan bahwa pemakaian *gadget* pada anak-anak usia 3-5 atau pada masa sebelum memasuki sekolah dasar berdampak terhadap ketajaman indra penglihatan anak dengan pemakaian *gadget* melebihi 60 menit sehari.<sup>8</sup> Berbeda dengan penelitian penulis yang mengkaji tentang pemanfaatan *gadget* oleh anak dan peran orang tua dalam penggunaan *gadget* oleh anak di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

---

<sup>8</sup>Tiara Lani, Pudji Lestari, dan Eka Misbahatul M. Has. "Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan gadget Pada Anak." *Jurnal Penelitian Kesehatan "SUARA FORIKES" (Journal of Health Research "Forikes Voice")* 10, no. 3 (2019) h. 238

Kedua, tesis yang ditulis Zaudah Cyly Arrum dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Web Platform Opensource pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI Jurusan Peternakan SMK Negeri Tutur Kabupaten Pasuruan*. Tesis, Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Negeri Malang, penelitian ini menekankan pada aspek efektifitas dan pengembangan pembelajaran online di sekolah, memiliki kesamaan dengan penelitian penulis pada aspek pembelajaran online dengan media *gadget*, namun berbeda karena peneliti lebih akan membahas aspek pemanfaatan *gadget* oleh anak madrasah ibtidaiyah sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian Daru Zaudah menyimpulkan media pembelajaran berbasis web yang telah disempurnakan melalui beberapa tahapan mempunyai nilai valid dan patut untuk diaplikasikan pada proses pelaksanaan pembelajaran daring.<sup>9</sup>

Selanjutnya yang ketiga, tesis yang disusun oleh Rini Novianti Yusuf pada tahun 2019 dengan judul *Efektivitas Komunikasi Pembelajaran Online Dalam Meningkatkan Kemampuan Mendidik Anak*, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran komunikasi belajar online, sehingga memberikan hasil dan manfaat kepada peserta didik yaitu member ibu bekerja, namun memiliki kesamaan terhadap *research* yang hendak diteliti penyusun yaitu pada basis pembelajaran online. Hasil penelitian diatas adalah memudahkan mangkaji berbagai materi secara berulang kali, memudahkan

---

<sup>9</sup> Zaudah Cyly Arrum Dalu, "Pengembangan media pembelajaran online berbasis WEB platform open source pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas XI Jurusan Peternakan SMK Negeri Tutur Kabupaten Pasuruan" (Tesis Tidak diterbitkan, Universitas Negeri Malang, 2014) h.21

untuk memperoleh ruang lingkup kelompok atau peserta yang besar, dan mempermudah penggunaan kapan serta dimana saja bagi siswa maupun penyedia fasilitator nya. Penelitian penulis berbeda terhadap penelitian Rini, di sini penulis akan lebih membahas.<sup>10</sup>

Maka dari itu penyusun merasa perlu melakukan penelaahan yang mendalam tentang pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak Madrasah Ibtidaiyah pada lingkungan keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Penyusunan tesis ini dikerjakan secara terstruktur sesuai dengan langkah dan kebijakan penyusunan karya ilmiah sehingga dipertanggung jawabkan. Menenagai hal ini penyusun menggunakan pedoman dan panduan yang telah di terbitkan oleh Universitas Islam Negeri Banjarmasin tahun 2016, adapun struktur dan susunan penulisannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, di dalam pendahuluan ini memuat hal hal yang melatarbelakangi penelitian, rumusan masalah atau fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi atau kegunaan penelitian, definisi istilah operasional, penelitian terdahulu serta sistematika penulisan.

Bab II kerangka Teoretis, terdiri dari tinjauan umum tentang pemahaman tentang pengertian *gadget*, media pembelajaran, lingkungan keluarga, serta anak di sekolah madrasah ibtidaiyyah

---

<sup>10</sup>Rini Novianti Yusuf, “Efektivitas Komunikasi Pembelajaran Online Dalam Meningkatkan Kemampuan Mendidik Anak: Studi Pada Ibu Bekerja Anggota Komunitas Ibu Profesional Karawang” ( Tesis Tidak Diterbitkan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2019) h. 25

Bab III memuat tentang *method* penelitian serta penataan dan sistematika penulisan.

Bab IV paparan data dan pembahasan.

Bab V Penutup sebagai akhir penyusunan hasil penelitian yang terdiri dari simpulan dan saran sebagai alternatif pemecahan masalah yang ditemukan penulis.