

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan pada zaman globalisasi. Pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara. Salah satunya pendidikan di sekolah. Menurut Suparlan (2008, hlm. 71) pendidikan mempunyai tiga komponen utama yaitu guru, siswa dan kurikulum. Pada dasarnya, pendidikan di Indonesia merupakan pendidikan berkarakter yang unik sesuai dengan budaya Indonesia, dan sangat sejalan dengan tuntutan kecakapan Abad.

Abad 21 merupakan abad yang berlandaskan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga menuntut sumber daya manusia untuk menguasai berbagai bentuk keterampilan, termasuk keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dari berbagai permasalahan yang semakin meningkat. Dengan kata lain, berbagai keterampilan dalam bingkai ilmu pengetahuan dan teknologi yang perlu dikuasai oleh sumber daya manusia (SDM), menjadi kata kunci bagi sebuah bangsa untuk turut serta dalam percaturan dunia.

Kurikulum 2013 diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran abad 21. Hal ini untuk menyikapi tuntutan zaman yang semakin kompetitif. Pembelajaran abad ke-21 yang bertujuan untuk mempersiapkan kehidupan di abad 21, dimana pada abad ke 21 peserta didik harus memiliki kompetensi, 1), *ways of thinking* 2), *ways of working* 3), *tools for working*, dan 4), *kills for living in the word*. (Umbara dan fanata, 2003), dimana pada *tools for working* seseorang harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan (ICT).

Literasi menjadi bagian terpenting dalam sebuah proses pendidikan, peserta didik yang dapat melaksanakan kegiatan literasi dengan maksimal tentunya akan mendapatkan pengalaman belajar lebih dibanding dengan peserta didik lainnya. Pendidikan Abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan terhadap TIK.

Albillock dalam *American Association of School Librarians* (2009) menyebutkan bahwa literasi informasi adalah proses transformasi dimana peserta didik perlu menemukan, memahami, mengevaluasi dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk untuk keperluan pribadi, sosial atau global. Oleh karena itu, literasi informasi dapat melatih peserta didik dalam meningkatkan kualitas dan hasil pendidikan dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran saat ini menuntut peserta didik lebih mandiri dalam belajar, untuk itu literasi informasi merupakan peranan penting bagi peserta didik.

Kemampuan literasi informasi yang dimiliki peserta didik nantinya akan membantu dalam proses belajar untuk digunakan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut *Chartered Institute of Library and Information Professionals* (CILIP, 2012) memiliki beberapa cakupan tentang kemampuan seseorang dalam berliterasi informasi yaitu seseorang harus memahami terhadap kebutuhan informasi, sumber referensi yang tersedia, cara mendapatkan, mengevaluasi dan mengolah informasi serta dapat menggunakan dan mengkomunikasikan informasi secara tanggung jawab. Mampunya peserta didik dalam belajar mandiri dengan berbagai sumber informasi dapat menjadi bekal peserta didik untuk berpikir kritis di era informasi.

Dengan literasi informasi yang dimiliki, peserta didik lebih mudah melakukan berbagai hal yang berhubungan dengan kegiatan informasi. Menurut Endang (2015) terdapat lima manfaat dalam berliterasi informasi yaitu: 1) membantu pengambilan keputusan. Literasi informasi memiliki peran yang sangat penting dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peserta didik. 2) Membentuk manusia pembelajar. Peserta didik yang terampil dalam berliterasi informasi memudahkan mereka dalam memperoleh informasi yang relevan. Dengan mencari, menemukan, mengevaluasi dan menggunakan informasi dengan baik maka terbuka kesempatan peserta didik untuk menjadi seseorang pelajar yang mandiri. 3) Menciptakan pengetahuan baru. Dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan menjadikan peserta didik harus lebih kreatif untuk menciptakan pengetahuan baru dari hasil informasi yang diperoleh dengan mengembangkan informasi tersebut. 4) Mengurangi angka kemiskinan. Maksudnya adalah dengan ditingkatkan literasi informasi pada masyarakat

melalui membaca dan menulis membantu seseorang untuk mengurangi angka kebutaaksaraan dalam informasi. 5) Meningkatkan sesuatu lebih berdaya guna. Hal ini perlu diperhatikan dalam mengelola informasi yang diperoleh dengan cara mengevaluasi informasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga lebih berdaya guna.

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia belum menjadikan kegiatan membaca sebagai sumber utama dalam mendapatkan informasi. Masyarakat lebih memilih menonton televisi (90,27%) atau mendengarkan radio (23,50%) daripada membaca surat kabar (18,94%).

Begitu pula kemampuan membaca pada peserta didik di Indonesia juga tergolong rendah, hal ini didukung oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) dalam Koran Tempo (2011), menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan membaca remaja Indonesia adalah 402, dibawah skor rata-rata negara *Organization for Economic Cooperation and Development* yaitu sebesar 493. Indonesia menempati peringkat ke-58 dari 65 negara peserta studi PISA 2009. Dengan begitu, Indonesia berada di bawah Montenegro yang memiliki skor rata-rata sebesar 408, Yordania yang memiliki skor rata-rata sebesar 405, dan Tunisia yang memiliki skor rata-rata sebesar 404. Seperti yang sudah di jelaskan di atas, bahwa budaya membaca pada peserta didik di Indonesia masih belum menggemirakan. Pada umumnya mereka sudah merasa puas mendengar informasi lisan dari orang lain yang telah didengarnya tanpa mencari sumber yang jelas. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa rendah sehingga dapat dikatakan pula perkembangan kemampuan literasi informasi siswa juga rendah.

Banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya hasil belajar yang dicapai rendah. Untuk mengatasi hal tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya motivasi belajar, minat belajar dan tingkat kemampuan awal siswa. Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Nana Sudjana, 2006: 22). Penyebab utama kesulitan belajar (*learning disabilities*) adalah faktor internal yaitu diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan

penyebab utama problema belajar (*learning problems*) adalah faktor eksternal antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, maupun faktor lingkungan yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

Dari hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa, faktor hasil belajar peserta didik kelas X-IPS SMA Nasional masih rendah. Dikarenakan, literasi informasi yang didapat masih kurang. Penggunaan media belum dilakukan secara optimal. Pembelajaran yang dilaksnakan masih berpusat pada guru. Guru masih menggunakan metode konvensional dengan menggunakan metode ceramah sebagai metode pokok yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik menggunakan *smartphone* hanya untuk membuka sosial media dan game. Yang mana seharusnya *smartphone* tersebut digunakan peserta didik untuk mencari informasi selama peserta didik mengikuti pembelajaran. Pada umumnya mereka sudah merasa puas mendengar informasi lisan dari orang lain yang telah didengarnya tanpa mencari sumber yang jelas.

Untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran mengenai konsep keanekaragaman hayati harus disajikan dengan metode dan media yang tepat dan semenarik mungkin, yaitu metode *cooperative learning* (CL). Sehingga peserta didik sebagai subjek pembelajaran dapat terlibat secara aktif serta termotivasi dalam proses pembelajaran. Dan dapat meningkatkan literasi informasi peserta didik dalam proses *transfer of knowledge* serta mencari informasi secara efektif pada proses pembelajaran.

Literasi informasi peserta didik tidak cukup hanya bermodal gemar membaca saja tetapi juga kemampuan siswa dalam pencarian, pengevaluasian, dan pemanfaatan informasi. Kemampuan pemanfaatan informasi seperti teknologi guna mencari informasi sebanyak-banyaknya merupakan suatu keahlian yang harus dipenuhi peserta didik ditengah perkembangan zaman yang semakin modern ini. Sehingga penggunaan internet dalam pencarian informasi, dalam perkembangan dunia internet yang semakin merambah setiap sudut kehidupan dan jangkauannya yang tanpa batas.

Proboyekti (2008), menyatakan bahwa internet sebagai alat pembelajaran literasi informasi, internet menyediakan berbagai informasi dari berbagai sumber

dan bahasa, sehingga dalam hal ini internet merupakan sumber informasi. Internet adalah media yang digunakan untuk mendistribusikan informasi tentang apa saja, oleh siapa saja dan dari mana saja untuk siapa saja dalam bentuk digital yang ketersediaannya tidak memiliki batasan khusus.

Menurut Rusman (2009), ada lima kelebihan pembelajaran berorientasi web yaitu:

- 1) *Access is available anytime, anywhere, around the globe* (Akses tersedia kapan pun, di mana pun, di seluruh dunia)
- 2) *Per-student equipment costs are affordable* (Biaya operasional setiap siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih terjangkau)
- 3) *Student tracking is made easy* (Pengawasan terhadap perkembangan siswa jadi lebih mudah)
- 4) *Possible "learning object" architecture supports on demand personalized learning* (Rancangan pembelajaran berorientasi web memungkinkan dilakukannya kegiatan pembelajaran yang sudah terpersonalisasi)
- 5) *Content easily update* (Materi Pembelajaran bisa diperbarui secara lebih mudah) (Rusman dkk, 2011, hlm. 271-273).

Perkembangan program-program teknologi informasi di internet tersebut menyatakan bahwa mengikuti perkembangan program-program teknologi informasi bermanfaat untuk mendapatkan berita terkini, menambah pengetahuan, menambah komunikasi dan interaksi sosial, serta mendapatkan hiburan atau refreshing. Dalam penelitian mengenai "Keuntungan dan Kelemahan Teknologi Informasi" yang dilakukan oleh Windari (2013) menyimpulkan bahwa keuntungan teknologi informasi antara lain: informasi yang dibutuhkan akan semakin cepat dan mudah diakses, inovasi dalam pembelajaran semakin berkembang dengan adanya inovasi-inovasi, memungkinkan berkembangnya kelas virtual serta sistem administrasi pada sebuah lembaga pendidikan akan semakin mudah dan lancar.

Siswa melakukan usaha atau upaya untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar dapat mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Apabila motif atau motivasi belajar muncul setiap kali belajar, besar kemungkinan hasil belajarnya meningkat (Nashar, 2004, hlm. 5).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:7), dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar.

Banyak faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012, hlm. 33). Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu penggunaan media dalam proses belajar juga dapat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya, dan dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru.

Media merupakan hal yang mutlak dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya media, pembelajaran tidak akan berhasil, karena informasi atau ide yang ada dalam pikiran guru tidak akan sampai ke dalam pikiran guru dan tidak akan sampai ke dalam pikiran peserta didik. Media merupakan sarana transportasi yang mengantarkan informasi dari guru menuju siswa. Oleh karena itu, media memiliki peran dan kedudukan yang sangat penting selain komponen pembelajaran yang lain. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif.

Macam-macam media pembelajaran menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010, hlm. 17-18) yaitu: 1) Media Audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. 2) Media Visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihat. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media

visual diam dan media visual gerak. 3) Media audiovisual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar.

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan Web sebagai bahan ajar *online*.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut, adanya sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu.

Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian ini, yaitu dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning (CL) Berorientasi Web Untuk Meningkatkan Literasi Informasi Pada Konsep Keanekaragaman Hayati ”**.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran disebabkan cara penyajian materi oleh guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga diperlukan metode pembelajaran *cooperative learning* (CL) untuk bisa meningkatkan kemampuan atau hasil belajar peserta didik. Metode

pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa merasa bosan belajar.

2. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran disebabkan proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, sehingga diperlukan metode pembelajaran *cooperative learning* (CL) untuk bisa melibatkan peserta didik secara aktif serta termotivasi dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi oleh peserta didik disebabkan peserta didik menggunakan *smartphone* hanya untuk membuka sosial media dan game, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang semenarik mungkin untuk membuat peserta didik mengikuti pembelajaran dan membuat peserta didik nyaman dalam proses pembelajaran. Terutama menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* (CL).
4. Kurangnya peserta didik dalam mengakses informasi secara efektif dan efisien disebabkan minimnya literasi informasi sebagai sumber belajar peserta didik, sehingga diperlukan pemanfaatan web pada proses pembelajaran peserta didik.
5. Kurangnya peserta didik dalam memilih informasi yang lengkap dan terpercaya disebabkan peserta didik hanya mendengar informasi lisan dari orang lain yang telah didengarnya tanpa mencari sumber yang jelas sehingga diperlukan sumber informasi yang dapat dipertanggungjawabkan dan menghindari salah tafsir pada peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut. "Apakah penerapan pembelajaran *cooperative learning* (CL) berorientasi *web* dapat meningkatkan literasi informasi dan hasil belajar peserta didik pada konsep keanekaragaman hayati?"

D. Pertanyaan Penelitian

Mengingat rumusan masalah utama masih terlalu luas, maka rumusan masalah tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana dan hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dalam pembelajaran berorientasi *web*?
2. Bagaimana kemampuan literasi informasi dan hasil belajar peserta didik setelah guru melaksanakan pembelajaran berorientasi *web* dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* (CL)?
3. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran berorientasi *web* dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* (CL)?
4. Bagaimana respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dalam pembelajaran berorientasi *web*?
5. Bagaimana perangkat pembelajaran yang disiapkan oleh guru untuk pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) pada pembelajaran berorientasi *web*?
6. Bagaimana aktivitas guru selama mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) pada pembelajaran berorientasi *web*?

E. Batasan Masalah

Menindaklanjuti hasil identifikasi masalah yang terjadi, agar dalam penelitian ini tidak meluas dan lebih terarah pada pokok permasalahan, maka masalah yang akan diteliti perlu dibatasi. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran pada penelitian ini adalah keanekaragaman hayati.
2. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini berupa kognitif, afektif dan psikomotor.
3. Angket literasi informasi kepada peserta didik
4. Pemanfaatan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi informasi peserta didik berdasarkan indikator yang ingin dicapai.

F. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan literasi informasi dalam pembelajaran *cooperative learning* (CL) dalam pembelajaran berorientasi web pada konsep keanekaragaman hayati.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui prestasi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *cooperative learning* (CL).
- b. Untuk mengetahui adaptasi antara individu satu dengan individu lainnya dalam proses pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pemanfaatan web pada proses pembelajaran.
- d. Untuk mengetahui besaran pengaruh metode *cooperative learning* (CL) dalam proses pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian diatas, maka akan didapatkan manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini. Manfaat penelitian tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dapat memahami konsep-konsep pokok dan proposisi, serta membantu dalam menghubungkan atau mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan yang sedang dipelajarinya dan dapat memanfaatkan literasi informasi.
2. Bagi guru, dengan adanya penerapan *cooperative learning* (CL), dapat mengubah peserta didik terlibat secara aktif serta termotivasi dalam proses pembelajaran. Dan dapat meningkatkan literasi informasi peserta didik dalam proses *transfer of knowledge* serta mencari informasi secara efektif pada proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi bagi penelitian berikutnya.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi peneliti dan dapat menjadi acuan apabila ada peneliti lain

yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Terutama dalam literasi informasi.

4. Bagi sekolah, dengan adanya pembelajaran integrasi sosial dan pribadi pada pembelajaran berorientasi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk membangun karakter literasi informasi pada peserta didik maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional ini penting dicantumkan untuk menghindari perbedaan pengertian atau kekurangan jelasan makna yang di timbulkan dari judul penelitian. Silalahi (dalam Aziz 2014, hlm. 39). Maka perlu di jelaskan terlebih dahulu kata kunci yang terdapat dalam judul **“Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning (CL) Berorientasi Web Untuk Meningkatkan Literasi Informasi dan Hasil Belajar Pada Konsep Keanekaragaman Hayati”**.

1. Penerapan menurut kamus besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara, perbuatan menerapkan. Berdasarkan pengertian tersebut yang dimaksud dengan penerapan yaitu suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Pembelajaran menurut E.Mulyasa (2002, hlm. 32) mengatakan, “proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa.
3. *Cooperative Learning* (CL) menurut Depdiknas (2003:5) “Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.
4. *Web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* . (Arief , 2011, hlm. 7).

5. Literasi Informasi menurut *Dictionary for Library and Information Science* oleh Reitz (2004:356) adalah kemampuan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, mengerti bagaimana perpustakaan diorganisir, familiar dengan sumber daya yang tersedia (termasuk format informasi dan alat penelusuran yang terautomasi) dan pengetahuan dari teknik yang biasa digunakan dalam pencarian informasi.
6. Hasil Belajar menurut Mulyana Abdulrahman (2009, hlm. 38) mengatakan, “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dan belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk mencapai perubahan tingkah laku dan pengetahuan akademik”

I. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi dalam sebuah penelitian merupakan pedoman peneliti agar penulisannya lebih sistematis dan terarah untuk menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Struktur organisasi penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi
2. Bagian Isi Skripsi
 - a. Bab I Pendahuluan
 - b. Bab II Kajian Teoretis
 - c. Bab III Metode Penelitian
 - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - e. Bab V Simpulan dan Saran
3. Bagian Akhir Skripsi
 - a. Daftar Pustaka
 - b. Daftar Riwayat Hidup
 - c. Lampiran-lampiran