

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap masa tentu memiliki kesulitan tersendiri dalam realisasinya, salah satunya terjadi pada dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu tonggak utama dalam memajukan suatu negara, dengan pendidikan mampu melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas¹. Namun, pada masa ini muncul berbagai hambatan yang menyebabkan terganggunya tatanan kehidupan, yaitu wabah virus Covid-19 sejak awal Maret 2020 silam. Banyak aktifitas terkendala, bahkan dampak besar dirasakan terutama pada lembaga pendidikan. Di Indonesia pemerintah menerapkan kebijakan physical distancing yaitu himbauan menjaga jarak, menjauhi segala aktifitas yang melibatkan kerumunan, perkumpulan maupun pertemuan diantara masyarakat sebagai upaya mencegah penyebaran virus².

Pembatasan interaksi tersebut berakibat pada lembaga pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi diliburkan. Namun, bukan berarti proses belajar berhenti, lembaga dan pendidik harus memastikan proses belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah.

¹ Ni Nyoman Parwati, "Adaptasi Pembelajaran Matematika di era Revolusi 4.0," dalam *Prosiding SENEMA PGRI 1*, Vol. 1 (2019): 1-11

² Asti Meiza, dkk, "Analisis Regresi Ordinal Untuk Melihat Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Antusiasme Mahasiswa Era Pandemi Covid," dalam *Jurnal Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*, (2020)

Untuk menanggulangi permasalahan tersebut sesuai dengan kebijakan dari pemerintah maka kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara konvensional (luring), beralih menjadi pembelajaran via online (daring)³. Dimana sebelumnya pada sistem konvensional teknologi digital masih sekedar sebagai penunjang bahan ajar, yang penggunaannya masih belum terlalu intens. Namun pada sistem daring kali ini teknologi digital berperan aktif dalam proses pembelajaran, bahkan selain sebagai bahan ajar juga sekaligus media pembelajaran utama. Dengan ini pendidik dan peserta didik dapat menjalankan proses pembelajaran jarak jauh di waktu yang sama tetapi ditempat yang berbeda.

Telah kita ketahui bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah tak asing terdengar di telinga masyarakat modern sekarang ini, bahkan menjangkau berbagai lapisan masyarakat tanpa terbatas usia. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat seiring pengaruh globalisasi, dimana semua orang dapat berkomunikasi serta memperoleh informasi dengan cepat, mudah, tanpa terhalang tempat dan waktu. Teknologi saat ini menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, bahkan kebutuhan primer setiap individu baik untuk keperluan pribadi maupun universal. Teknologi dalam pendidikan tentu menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan suatu sistem dalam mengembangkan kualitas dan kuantitas

³ Surat Edaran *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*, no. 4, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020), hal. 1-3

lembaga maupun SDM-nya⁴. Dalam hal ini pemerintah mengupayakan berbagai cara untuk mendukung pemerataan teknologi di sekolah-sekolah demi menunjang proses belajar mengajar, serta dengan penggunaan teknologi diharapkan dapat pula meningkatkan kualitas guru.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi digital yang saat ini sedang hype dan banyak dipergunakan sebagai media atau perangkat pembelajaran ialah *Smartphone* dan *Personal Computer* atau *Laptop*⁵. Dalam hal ini terlaksananya kegiatan belajar mengajar melalui perangkat elektronik tersebut dinamakan *Mobile Learning (M-Learning)*⁶. *Mobile Learning* merupakan alternatif yang dipakai oleh lembaga pendidikan saat ini yang memiliki banyak manfaat. Dari konsep pembelajaran *M-Learning* menyediakan materi atau bahan ajar yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, dan tentunya memiliki aspek visual yang menarik. Pemanfaatan *Mobile Learning* tentu ditunjang dengan adanya media internet yang bekerja secara berkesinambungan Dengan pembelajaran berbasis *M-Learning* juga dapat melatih kemandirian belajar peserta didik⁷.

Namun dalam penerapannya tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik, banyak varian masalah yang terjadi dan tentunya menghambat

⁴ Nandang Hidayat dan Husnul Khotimah, "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran," dalam *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2, no.1 (2019): 10-11

⁵ Danang Setyadi, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika," dalam *Jurnal Studi Pendidikan Matematika* 33, no. 2 (2017): 87-88

⁶ Esterika Geofany Pangalo, "Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa Sma," dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5, no.1 (2020): 39-40

⁷ Wulan Junita, "Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran," dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana*, (2019), hal. 603

jalannya proses pembelajaran diantaranya yaitu bagi guru mereka harus cakap menggunakan digital dan bisa lebih kreatif dalam penyampaian materi agar mudah diserap oleh siswa. Bagi peserta didik pula muncul berbagai hambatan, seperti sulit memahami materi yang disampaikan, sulit melakukan diskusi, akses internet yang terbatas oleh sinyal, kurang siapnya anggaran untuk kuota, sarana dan prasarana yang kurang memadai bagi peserta didik menengah ke bawah. Selain itu semua, tentunya masalah yang paling konkrit ialah keterbatasan pengetahuan serta kemampuan (literasi) dalam menggunakan dan menerapkan digital.

Dalam pengaplikasian teknologi digital perlu adanya kemampuan yang harus dimiliki setiap pengguna, dengan tujuan agar pengguna lebih bijak dalam menggunakan dan tidak mudah termakan oleh informasi *hoax* dan konten-konten negatif yang banyak tersebar luas di media sosial. Kemampuan dimana para pengguna teknologi informasi dan komunikasi dapat memahami, menganalisis, menilai, mengatur, dan mengevaluasi informasi digital dengan cermat, hal tersebut dapat diartikan sebagai kemampuan literasi digital. Pentingnya hal tersebut dikarenakan keberadaan teknologi digital telah membaur dalam kehidupan masyarakat tanpa batasan usia, khususnya yang perlu diperhatikan ialah penggunaan pada kalangan remaja bahkan anak usia 17 tahun ke bawah, dimana mereka masih memerlukan bimbingan dan monitoring, yang seharusnya literasi digital ini dapat ditanamkan sejak dini pada anak. Dengan berbekal kemampuan literasi dasar yang memadai paling tidak dapat memudahkan peserta didik

dalam mengikuti proses pembelajaran dengan efektif, contohnya antara lain peserta didik mampu menghubungkan perangkat ke jaringan internet, mampu hadir dan terhubung dalam proses pembelajaran virtual, mampu menggunakan fitur-fitur yang tersedia di perangkat seperti mikrofon, kamera, gambar, grafik, dan sebagainya, serta mampu menjelajah guna mencari informasi yang menunjang materi pelajaran⁸. Selain itu, peran literasi dalam mengoptimalkan proses komunikasi dan kolaborasi peserta didik dapat dilihat dengan peserta didik mampu diskusi atau bekerjasama dengan temannya dari jarak jauh, mampu mengirimkan tugas melalui *e-mail*, *whatsapp*, dan sebagainya⁹.

Literasi digital dalam dunia pendidikan saat ini berperan untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik dan meningkatkan kemandirian belajar, serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis dengan adanya perasaan keingintahuan peserta didik didorong untuk lebih aktif dan kreatif. Dalam hal ini apabila peserta didik dapat menerapkan teknologi digital dengan baik dan benar, maka akan banyak dampak positif yang dapat diambil khususnya terkait sikap, hasil belajar dan sebagainya. Harus ada keseimbangan antara kemampuan kognitif dan kemampuan teknis. Saat ini melalui KOMINFO, pemerintah meluncurkan sebuah program Literasi Digital Nasional yang memiliki tema yaitu “Indonesia Makin Cakap Digital 2021”. Program tersebut merupakan pelatihan yang ditujukan kepada

⁸ Ana Irhandayaningsih, “Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19,” dalam *Jurnal Kajian Budaya, Perustakaan, dan Informasi* 4, no. 2 (2020): 233-234

⁹ *Ibid.*

masyarakat luas dari berbagai daerah. Dalam program literasi digital ini pula terdapat 4 pilar mendasar yaitu *Digital Ethics*, *Digital Culture*, *Digital Skills*, dan *Digital Safety*¹⁰. Disebutkan bahwa terdapat 8 elemen yang terkandung dalam literasi digital yaitu Keterampilan Fungsional (*ICT Skills*), Kreatifitas (*Creativity*), Kolaborasi (*Collaboration*), Komunikasi (*Communication*), Kemampuan Menemukan Informasi (*Information Skills*), Berfikir Kritis dan Evaluasi (*Critical Thinking and Evaluation*), Pemahaman Budaya dan Sosial (*Cultural and Social Understanding*), Keamanan Elektronik (*E-Safety*)¹¹.

Matematika merupakan pelajaran wajib yang terdapat di setiap jenjang pendidikan formal, pelajaran ini sedikit banyak tidak disukai oleh peserta didik. Adanya pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan cara berfikir logis, kritis, dan kreatif peserta didik¹². Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang menganggap bidang study ini sebagai momok yang menakutkan. Mereka berfikir belajar matematika itu sulit dan membosankan. Pemikiran seperti itulah yang membuat mereka akan semakin enggan belajar dan mendalami matematika. Seringkali mereka menghadapi kesulitan dalam mempelajari, memahami, mendeskripsikan, bahkan hingga harus menghafal rumus-rumus yang sangat banyak. Hal tersebut menjadi salah satu faktor rendahnya motivasi

¹⁰ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, "Empat Pilar Literasi untuk Dukungan Transformasi Digital," dalam <https://aptika.kominfo.go.id/2021/01/empat-pilar-literasi-untuk-dukungan-transformasi-digital/>, diakses 7 September 2021 Pukul 22.57 WIB

¹¹ Sari Muliawanti dan Anggun Badu Kusuma, "Literasi Digital Matematika di Era Revolusi Industri 4.0," dalam *Prosiding Sendika 5*, no.1 (2019), hal. 319

¹² Zainul Abidin, "Belajar Matematika Asyik dan Menyenangkan," (2020): 1-3

belajar dan mempengaruhi hasil belajar mereka. Sebenarnya pembelajaran matematika itu asyik dan menyenangkan, bahkan ilmunya akan berguna terus dalam kehidupan kita serta banyak penerapannya di kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran matematika pada masa sekarang cukup menyalutkan. Pendidik dituntut untuk mendesain ulang metode pembelajaran yang harus diterapkan sesuai dengan keadaan yang semula secara tradisional dengan metode ceramah yang kebanyakan dipakai beralih menjadi pembelajaran virtual menggunakan teknologi digital. Penyediaan materi dalam bentuk konten-konten yang menarik tentunya diperlukan untuk menumbuhkan semangat belajar serta meningkatkan pemahaman peserta didik¹³. Dalam hal ini pendidik dan peserta didik harus benar-benar dapat beradaptasi dengan dunia digital. Peran orang tua di rumah pun sangatlah penting untuk membantu memonitor anak, memastikan bahwa anak melaksanakan pembelajaran dengan baik, serta tidak menyalahgunakan pemakaian digital untuk hal-hal negatif di luar pembelajaran.

Dapat pula kita lihat dari beberapa penelitian yang sudah banyak dilakukan. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Nailul Authary dalam penelitiannya yang berjudul “Literasi Digital : Suatu Investigasi Pada Transformasi Pembelajaran Matematika Abad 21”, penelitiannya tersebut dilakukan kepada peserta didik SMP dan SMA di Banda Aceh, dengan

¹³ Zainul Abidin, “Belajar Matematika di Era Covid-19,” (2020): 1-2

tujuan mendeskripsikan kesiapan peserta didik dalam menerapkan literasi digital di abad 21 dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan memberikan 10 pertanyaan survey kepada responden. Sampel yang diambil terdapat 40 responden dan menunjukkan hasil yang kurang baik, yaitu kemampuan literasi digital untuk pembelajaran matematika yang dimiliki masih sangat rendah. Dijelaskan bahwa hal ini sejalan dengan kurangnya bimbingan pendidik terkait pemanfaatan teknologi digital¹⁴. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Aji dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan *E-Learning* Berbasis *Schoology*”, dalam penelitiannya menggunakan analisis deskriptif dan dilakukan kepada peserta didik kelas X MIPA 1 SMAN 6 Banjarmasin yang berjumlah 32 orang, dengan melakukan penyebaran angket menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital yang dimiliki peserta didik berkategori kurang, hal tersebut dikarenakan penerapan maupun pelatihan digital di sekolah belum berjalan optimal¹⁵.

Merujuk dari penjabaran di atas terkait pentingnya peran literasi digital dalam dunia pendidikan saat ini, dimana harus dimiliki oleh setiap orang khususnya peserta didik agar dapat memahami dan menggunakan sebagaimana fungsinya sebagai sarana atau media (*Mobile Learning*) dalam

¹⁴ Nailul Authary, “Literasi Digital : Suatu Investigasi Pada Transformasi Pembelajaran Matematika Abad 21,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (2018): 82-87

¹⁵ Wahyu Aji Pratama, dkk, ”Analisis Literasi Digital Siswa Melalui Penerapan E-Learning Berbasis Schoologi,” dalam *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 6, no. 1 (2019): 9-13

proses pembelajaran agar menghasilkan manfaat yang baik. Apalagi dengan adanya perkembangan zaman yang begitu pesat, hampir semua orang memiliki teknologi digital, namun masih minim literasi sehingga berpotensi terjerumus dalam konten-konten negatif. Maka, dari permasalahan yang ada tersebut mendorong peneliti untuk mengangkatnya ke dalam penelitian yang berjudul **“Analisis Tingkat Kemampuan Literasi Digital Siswa Berbasis *M-Learning* dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi”**. Dengan adanya penelitian ini, akan diketahui sejauh mana literasi digital yang dimiliki siswa, serta diharapkan dapat memunculkan solusi agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Terdapat 4 kompetensi inti yang harus dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital sesuai dengan yang telah disampaikan oleh seorang pakar ternama bernama Paul Gilster sebagai berikut : [1] *Internet Searching*, kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan aktivitas di dalamnya. [2] *Hypertextual Navigation*, ketrampilan membaca dan memahami navigasi (pandu arah) suatu *hypertext* atau *web browser*. [3] *Content Evaluation*, kemampuan seseorang untuk berfikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online serta mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi. [4] *Knowledge Assembly*, kemampuan menyusun pengetahuan, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu tingkat kemampuan literasi digital siswa melalui penggunaan perangkat *mobile* sebagai media pembelajaran matematika pada masa pandemi.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini dibatasi pada :

- a. Dalam penelitian ini, subyek yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Ngunut Tulungagung tahun ajaran 2020/2021.
- b. Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu kemampuan literasi digital siswa.
- c. Dalam pengambilan data kemampuan literasi digital siswa yaitu dengan pemberian angket kepada siswa.
- d. Literasi digital yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam menemukan dan memahami suatu informasi terkait pembelajaran yang diperoleh di internet melalui penggunaan perangkat *mobile*.
- e. *Mobile Learning* yang dimaksud adalah suatu perangkat bergerak yang digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran jarak jauh.

C. Rumusan Masalah

Seperti halnya yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kemampuan literasi digital siswa berbasis *M-Learning* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi berdasarkan aspek *Internet Searching*?
2. Bagaimana tingkat kemampuan literasi digital siswa berbasis *M-Learning* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi berdasarkan aspek *Hipertextual Navigation*?
3. Bagaimana tingkat kemampuan literasi digital siswa berbasis *M-Learning* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi berdasarkan aspek *Content Evaluation*?
4. Bagaimana tingkat kemampuan literasi digital siswa berbasis *M-Learning* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi berdasarkan aspek *Knowledge Assembly*?

D. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan, sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan literasi digital siswa berbasis *M-Learning* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi berdasarkan aspek *Internet Searching*.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan literasi digital siswa berbasis *M-Learning* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi berdasarkan aspek *Hipertextual Navigation*?

3. Untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan literasi digital siswa berbasis *M-Learning* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi berdasarkan aspek *Content Evaluation*?
4. Untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan literasi digital siswa berbasis *M-Learning* dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi berdasarkan aspek *Knowledge Assembly*?

E. Kegunaan Penelitian

Berikut merupakan manfaat yang diharapkan dapat kita ambil dari hasil penelitian ini, yaitu :

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau tinjauan pustaka baru terkait pentingnya literasi digital. Penanaman literasi digital sejak dini pada setiap orang dapat membentengi diri mereka dari hal-hal negatif yang ada di dunia maya dan dapat menggunakan teknologi informasi teknologi dengan bijak.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan adanya kemampuan literasi digital, siswa dapat lebih berfikir kritis dalam menggali kreatifitas dan mengembangkan pengetahuan serta skill yang mereka miliki melalui berbagai informasi yang ada di media sosial dengan aman tanpa termakan oleh Hoax. Dengan adanya penelitian ini, mereka memahami manfaat teknologi digital dalam proses pembelajaran dan menerapkan dengan baik

sebagaimana mestinya. Dimana, semua orang khususnya generasi muda dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru untuk lebih kreatif dalam memodifikasi strategi pembelajaran, serta lebih produktif dalam membuat konten edukasi yang menarik sesuai kebutuhan dan kondisi saat ini.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, lembaga sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas sistemnya dan memastikan proses KBM berjalan dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Sebagai wawasan, pengalaman, dan pengetahuan mengenai pentingnya literasi digital siswa dalam dunia pendidikan, dimana proses pembelajaran saat ini menggunakan teknologi digital sebagai media utama. Untuk peneliti selanjutnya dengan tema serupa, diharap dapat menggali lebih dalam serta memberikan inovasi yang baru.

F. Penegasan Istilah

Perlu adanya penjelasan terkait istilah-istilah dalam judul penelitian ini, agar tidak terjadi salah penafsiran dan untuk memberikan kepastian kepada pembaca tentang arah dan tujuan yang akan dicapai. Beberapa istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Secara Konseptual

a) Literasi Digital

Menurut pakar ternama Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* menjelaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan dan memahami teknologi informasi dalam berbagai format dan sumber yang disajikan melalui perangkat digital dengan efektif dan efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari¹⁶.

b) *Mobile Learning* (M-Learning)

Proses kegiatan belajar mengajar yang disampaikan dengan bantuan media perangkat bergerak yang mengakomodasi tanpa batasan ruang dan waktu, serta penyampaian materi dengan berbagai konten berbasis multimedia dalam bentuk suara, gambar, animasi, dan teks yang disebut *Mobile Learning*¹⁷.

Dalam proses belajar mengajar *Mobile Learning* merupakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau perangkat bergerak berupa *Smartphone*, Laptop, Tablet PC, dan lainnya yang penggunaannya beriringan dengan *E-Learning* atau dengan adanya jaringan internet¹⁸.

¹⁶ Paul Gilster, *Digital Literacy*, (New York: Wiley Computer Pub, 1997)

¹⁷ Danang Setyadi, "Pengembangan Mobile Learning...", hal. 87

¹⁸ Ipin Aripin, "Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi," dalam *Jurnal Bio Education* 3, no. 1 (2018), hal. 2

2. Secara Operasional

Penelitian ini berjudul “Analisis Tingkat Kemampuan Literasi Digital Siswa Berbasis *M-Learning* dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi”, dimana memasuki masa pandemi sistem pembelajaran dilakukan secara virtual (online) yang melibatkan teknologi digital. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan dan memanfaatkan serta mengevaluasi suatu informasi dan komunikasi melalui penerapan teknologi digital. Teknologi digital yang dimanfaatkan sebagai sarana atau media utama pembelajaran selama daring tersebut yang dimaksud ialah merupakan perangkat bergerak yang disebut *Mobile Learning*. *Mobile Learning* mencakup pada penggunaan perangkat mobile berupa *Smartphone*, Laptop, Tablet Pc, dan sejenisnya.

Dalam penerapan teknologi digital tersebut akan mendorong peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif. Dalam mengukur tingkat literasi digital peserta didik mengacu pada 4 aspek, yaitu aspek *Internet Searching*, *Hyperlink Navigation*, *Content Evaluation*, *Knowledge Assembly*. Aspek *Internet Searching*, digunakan untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam melakukan pencarian di internet. Aspek *Hypertext Navigation*, digunakan untuk mengetahui pemahaman seseorang terhadap suatu *hypertext* dalam *web browser* yang tentunya berbeda dengan text yang ada dibuku, pengetahuan seseorang tentang *hypertext* dan *hyperlink* serta cara kerjanya, serta kemampuan

memahami karakteristik halaman web. Aspek *Content Evaluation*, digunakan untuk mengetahui kemampuan seseorang dalam membedakan antara tampilan dengan konten informasi, menganalisa latar belakang informasi yang didapat dari internet, menganalisa halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu grup diskusi. Aspek *Knowledge Assembly*, digunakan untuk mengetahui kemampuan seseorang untuk melakukan crosscheck atau memeriksa ulang informasi yang diperoleh, kemampuan menyusun sumber informasi.

G. Sistematika Pembahasan

Adanya sistematika pembahasan agar memudahkan pemahaman dan penelaahan terhadap masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, dibagi dan dikembangkan dalam beberapa bab yang masing-masing secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Adapun pada bagian awal terdiri dari : a) Halaman sampul depan; b) Halaman judul; c) Halaman Persetujuan; d) Halaman Pengesahan; e) Surat pernyataan keaslian tulisan; f) Surat pernyataan ketersediaan publikasi; g) Motto; h) Persembahan; i) Kata pengantar; j) Daftar isi; k) Daftar tabel; l) Daftar gambar; m) Daftar lampiran; n) Abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri dari :

- a. BAB I PENDAHULUAN, didalamnya terdapat : a) Latar belakang masalah; b) Identifikasi dan pembatasan masalah; c) Rumusan

- masalah; d) Tujuan penelitian; e) Kegunaan penelitian; f) Penegasan istilah; g) Sistematika penelitian.
- b. BAB II KAJIAN PUSTAKA, yang memuat : a) Kajian teori; b) Penelitian terdahulu; c) Paradigma penelitian.
 - c. BAB III METODE PENELITIAN, terdapat uraian mengenai : a) Rancangan penelitian; b) Variabel penelitian; c) Populasi, sampel, sampling penelitian; d) Kisi-kisi instrumen penelitian; e) Instrumen penelitian; f) Data dan sumber data; g) Teknik pengambilan data; h) Teknik analisis data.
 - d. BAB IV HASIL PENELITIAN, terdiri dari : a) Uraian mengenai deskripsi penelitian; b) Deskripsi data; c) Analisis data.
 - e. BAB V PEMBAHASAN, membahas mengenai penelitian yang telah dilakukan.
 - f. Bab VI PENUTUP, berisikan mengenai kesimpulan dari seluruh kegiatan penelitian serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi peneliti selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini, memuat : a) Daftar rujukan; b) Lampiran-lampiran; d) Daftar riwayat hidup.