

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori adalah bagian penting dari proses penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti. Peneliti harus dapat menentukan langkah-langkah pemahaman materi dasar pada kajian teori (Surahman, Ence, dkk. 2020)

#### **1. Media Pembelajaran *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW)**

##### *a. Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW)

##### 1. Definisi

Wikipedia merupakan salah satu sumber informasi terbesar dan paling mudah diakses di dunia maya. Dengan menyajikan informasi dari berbagai disiplin ilmu, budaya, Sejarah, dan bidang lainnya, Wikipedia dapat diakses oleh jutaan orang di seluruh dunia. Berkat kontribusi dari berbagai kontributor dengan latar belakang yang beragam, Wikipedia menyediakan pandangan yang kaya dan beragam mengenai suatu topik. Baik untuk individu, institusi, maupun komunitas, memanfaatkan informasi di Wikipedia memberikan akses kepada pengetahuan terkini dan bermanfaat.

##### 2. Sejarah

Wikipedia terbit pada tahun 2001 yang dipublikasikan oleh Jimmy Wales dan Larry Sanger. Wikipedia merupakan sumber referensi yang berkembang dengan cepat dan mendapatkan pengakuan luas di internet. Tujuan utama Wikipedia adalah menyediakan pengetahuan untuk manusia dan membuat *Ensiklopedi Online* yang dapat diakses secara fleksibel oleh pengguna dari berbagai waktu dan tempat (Sari, 2020).

##### 3. Manfaat

Pemanfaatan Wikipedia memiliki keunggulan dalam memperkuat keterampilan berfikir kritis, keterampilan dalam menuliskan dengan kritis, serta kemampuan menulis (Gehring, 2008; Guth, 2007; Imperatore, 2009. *dalam* Zulsihkar. 2019). Melalui media pembelajaran Wikipedia dapat dimanfaatkan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu guru dan peserta

didik dalam mencari sumber informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah atau melakukan problem solving dengan efisien. Integrasi antara teknologi dan literasi dapat menjadi suatu strategi yang memungkinkan guru untuk meningkatkan kualitas belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan Pendidikan, penting bagi kita untuk memahami unsur-unsur yang terlibat dalam dunia pendidikan, seperti proses pembelajaran dan hasil belajar.

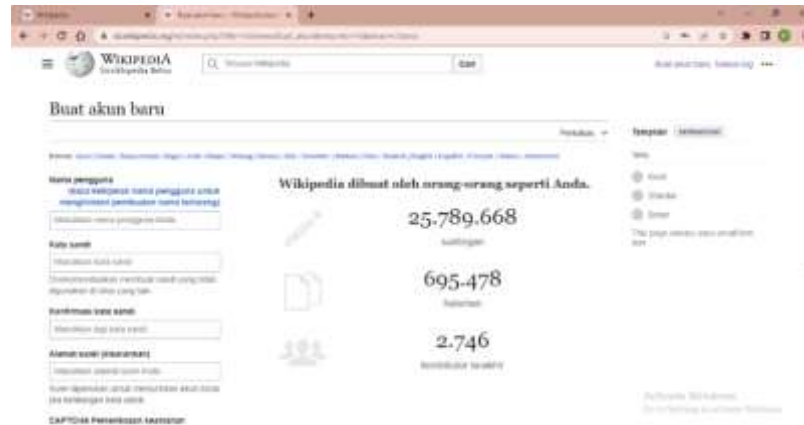
#### 4. Cara Menggunakan

Aplikasi *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) dapat didownload melalui *play store* di handphone dan perangkat lainnya. Wikipedia dapat diakses dan dapat digunakan oleh siapa saja termasuk guru maupun peserta didik sebagai media untuk pembelajaran.



**Gambar 2.1 Halaman awal *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW)  
(Sumber: Dokumen Pribadi)**

Pada saat memasuki halaman pertama peserta didik dapat mencari materi yang sudah disediakan oleh guru melalui kolom pencarian *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) tanpa harus membuat akun terlebih dahulu tetapi jika peserta didik ingin membuat sebuah artikel maka diperlukan untuk membuat akun *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW). Guru dapat membuat akun *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) untuk menyediakan materi ataupun bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dalam halaman *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW).



**Gambar 2.2** Halaman Sign in *Ensiklopedi Online Wikipedia (EOW)*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah berhasil membuat akun maka tampilan dari *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) berada pada halaman utama dari akun kita. Halaman ini menunjukkan bahwa kita dapat mengedit atau membuat sebuah artikel dan materi pembelajaran yang dapat diakses oleh guru.



**Gambar 2.3** Halaman Utama *Ensiklopedi Online Wikipedia (EOW)*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## 5. Fitur Fitur EOW (*Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW))

Wikipedia merupakan jenis aplikasi web 2.0 yang menyediakan halaman bagi semua pengguna untuk dapat mengedit, meretrieve, merevisi, dan mereview pada halaman sunting wikipedia secara mudah dan kolaboratif dengan pengguna lain.

### a). Halaman Baru (Sunting)

Fitur sunting pada Wikipedia dapat digunakan untuk membuat sebuah artikel dan informasi lainnya pada bak pasir yang setelah dipublikasikan dapat dibaca oleh semua orang.



**Gambar 2. 4 Halaman Sunting *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW)  
(Sumber: Dokumen Pribadi)**

## 6. Pemanfaatan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) dalam Pembelajaran

Digunakannya Wikipedia dalam kegiatan pembelajaran adalah suatu metode atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran. Wikipedia merupakan salah satu fitur yang ada dalam aplikasi wiki. Aplikasi wiki adalah kategori dalam ranah aplikasi web 2.0 yang menyajikan halaman web di mana pengguna memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dengan pengguna lainnya dalam berkontribusi pada pengetahuan. (Djajalaksana dan Gantini, 2009). Aplikasi Wiki ini memiliki potensi untuk dapat digunakan pada proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih interaktif.

## 7. Kelebihan dan Kekurangan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW)

Kelebihan Wikipedia dalam kegiatan pembelajaran merupakan sarana untuk digunakan dalam pembelajaran untuk dapat dengan cepat mendapatkan informasi tanpa harus membuka buku yang tebal. Tidak semua peserta didik dapat memperoleh informasi atau pengetahuan yang menarik pada penggunaan wikipedia, dikarenakan setiap peserta didik memiliki potensi belajar yang berbeda dan beragam. Terlebih lagi apabila peserta didik yang gampang sekali merasa jenuh dengan sebuah bacaan yang penuh dengan teks. Dari kelemahan tersebut menyatakan bahwa tidak semua orang atau tidak semua peserta didik cocok belajar dengan menggunakan Wikipedia.

## **2. Keterampilan Bersikap Konsisten Mencari Informasi Digital, Pentingnya Bagi Peserta didik dalam Pembelajaran Biologi Sistem Indra**

### a. Keterampilan Bersikap Konsisten dalam Mencari informasi Digital

Konsistensi merujuk pada upaya setiap individu untuk menyelaraskan sikap dan perilaku mereka terlihat logis dan konsisten. Ini menggambarkan bagaimana seseorang mempertahankan prinsip-prinsip yang diyakini untuk mencapai tujuan dan keinginan mereka yaitu dengan sikap tetap, selaras, sesuai, dan teguh. Konsistensi diri melibatkan keteguhan dan keselarasan dalam menjalankan konsep diri yang telah dipilih, dapat dikembangkan melalui kedewasaan berpikir, disiplin, dan fokus. Implementasi konsistensi diri dalam kehidupan merupakan pola pikir positif serta kemampuan untuk tetap fokus dan disiplin terhadap prinsip-prinsip yang dipegang. Tingkat konsistensi diri yang tinggi diyakini akan mendukung pencapaian tujuan yang diinginkan, terutama dalam konteks prestasi belajar. Individu yang konsisten dalam pendekatan belajar mereka cenderung mencapai hasil akademis yang lebih baik, menggambarkan bagaimana konsistensi diri berkontribusi terhadap prestasi belajar siswa (Supriyadi U.S., 2015, hlm.62-63).

Literasi informasi merupakan pengetahuan yang membutuhkan informasi seseorang, kemampuan dalam mengidentifikasi, mencari, mengevaluasi, Menyusun dan membuat secara efektif, memanfaatkan dan mengkomunikasikan informasi untuk

menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi, serta pengetahuan menjadi prasyarat dalam menjalani kehidupan dalam masyarakat informasi dan hak dasar seseorang menjadi bagian untuk dapat belajar seumur hidup (US National Commission on Library and Information Science, 2003).

Bersikap konsisten dalam mematuhi peraturan dapat menumbuhkan sikap disiplin dalam diri peserta didik.

Adapun indikator dari keterampilan bersikap konsisten dalam mencari informasi:

1) Tetap (*Still*)

Peserta didik dapat mendefinisikan masalah sesuai topik informasi digital tidak berubah dari topik pembahasan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

2) Selaras (*Aligned*)

Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang sepadan dengan topik informasi digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

3) Teratur (*Raguler*)

Peserta didik dapat Menyusun secara baik penyebab masalah sesuai topik informasi digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

4) Stabil (*Stable*)

Peserta didik memiliki sifat tangguh (tidak goyah) mengajukan beberapa alternatif penyelesaian masalah sesuai topik informasi digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

5) Sesuai (*In accordance*)

Peserta didik dapat memilih solusi terpilih sesuai dengan alternatif yang ada untuk penyelesaian masalah sesuai topik informasi digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

#### 6) Berkelanjutan (*Sustainable*)

Peserta didik dapat menyimpulkan penyelesaian masalah untuk mempertahankan suatu keadaan atau proses yang dilakukan sebelumnya sesuai topik informasi digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

#### b. *Digital Habits of Mind*

*Habits of Mind* adalah kebiasaan berpikir yang mencakup berbagai pola pikir yang mencerminkan kecerdasan intelektual setiap individu. Kebiasaan berpikir seseorang biasanya sering digunakan sebagai petunjuk kemampuan akademis yang berkorelasi dengan kesuksesan, terutama dalam konteks kemampuan berpikir kritis. Pola pikir ini juga bisa menjadi alat bantu bagi individu dalam proses pembelajaran dan untuk menyelesaikan masalah yang spesifik (Diva, Sadana Aura. 2023).

Jika seseorang memiliki keterampilan *Habits of Mind* yang baik, itu berarti mereka memiliki sifat cerdas. Dalam menghadapi tantangan pemecahan masalah atau menyelesaikan masalah yang rumit, individu tersebut perlu menggunakan strategi penalaran, ketekunan, dan keahlian dalam belajar (Fendrik. 2015).

### **3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang melibatkan suatu masalah untuk dapat diselesaikan serta dikembangkan oleh peserta didik (AlperAslan, 2021). Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat mendorong peserta didik untuk aktif dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan ingatan peserta didik karena mereka dihadapkan dengan permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan nyata (Putri, Ayu Ade Anjelina, dkk. 2018)

## 1. Penelitian sebelumnya

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti /Tahun	Judul	Tempat	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ida Yuyu Nurul Hizqiyah/ 2022	Pembelajaran Abad 21 dengan Menggunakan Wikipedia sebagai Sumber Informasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah	SMA Pasundan 1 Kota Bandung	Penelitian ini menggunakan metode One Grup Pretest-posttest. Analisis menganalisis peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> sebagai sumber informasi	Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu penggunaan <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> memiliki peluang dalam pembelajaran karena <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> menyediakan informasi secara cepat dan ringkas. Sehingga dapat dijadikan tempat pemberhentian pertama dalam mencari informasi	Menggunakan <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> sebagai media pembelajaran.	Keterampilan bersikap konsisten mencari informasi digital peserta didik dan materi pembelajaran yang berbeda.
2	Rifki Survanidkk/2022	Pembelajaran Biologi Berbasis Literasi Informasi Berorientasi <i>Winipedia</i> pada Materi Bakteri	SMA Pasundan 4 Bandung	Metode yang digunakan adalah preekspertimental, dengan desain pretest posttest one group design. Analisis memilih informasi yang tepat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk	Penerapan pembelajaran biologi berbasis literasi informasi berorientasi wikipedia pada materi bakteri N_Gain pada penelitian ini yaitu 0,69, dengan interpretasi	Pada media pembelajaran menggunakan wikipedia	Materi pembelajaran yang diajarkan berbeda dan keterampilan bersikap konsisten mencari informasi peserta didik.



No	Nama Peneliti /Tahun	Judul	Tempat	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persaaan	Perbedaan
				mengetahui penerapan pembelajaran biologi berbasis literasi informasi berorientasi <i>wikipedia</i> pada materi bakteri	termasuk ke dalam kategori sedang.		
2	Listia Adhayu 1 faridah/ 2014	Pengembangan Ensiklopedia dan LKS Invertebrata Laut untuk Pembelajaran Biologi	SMA Negeri 1 Lamongan	Model yang digunakan adalah <i>Research and Development (R and D)</i> Analisis dengan pengamatan dengan pemanfaatan <i>Ensiklopedi</i> dan LKS	Hasil yang diperoleh pada penelitian dengan penggunaan ensiklopedia dan LKS sangat valid dengan presentase 97,1% dan 99,34%. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik yaitu 86,67% dengan respon siswa 99% dan 97,78%	Pemanfaatan ensiklopedi sebagai media pembelajaran	Materi yang diajarkan berbeda

#### 4. Materi

##### 1. Pengertian Sistem Indra

Sistem indra merupakan salah satu bagian dari sistem koordinasi yang merupakan reseptor atau penerima rangsang. Alat indra merupakan reseptor yang peka terhadap perubahan lingkungan dan rangsangan. Alat indra mempunyai reseptor khusus untuk mengenali perubahan lingkungan, reseptor diberi nama sesuai dengan jenis rangsangan yang diterima:

- 1) Fotoreseptor: penerima rangsang cahaya

- 2) Kemoreseptor: Penerima rangsang zat kimia
- 3) Mekanoreseptor: Menerima rangsang fisik, misalnya sentuhan
- 4) Fonoreseptor: Penerima rangsang suara
- 5) Termoreseptor: Penerima rangsang panas/temperatur

## 2. Organ Penyusun Sistem Indra

- 1) Mata
- 2) Hidung
- 3) Lidah
- 4) Kulit
- 5) Telinga

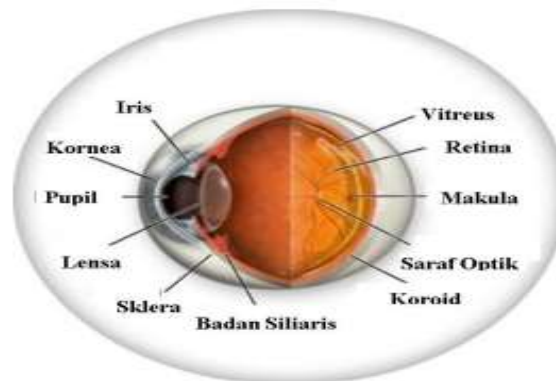
### 1) Indra Penglihatan

Mata merupakan indera penglihatan yang bertindak sebagai fotoreseptor yang mampu menerima rangsangan berupa cahaya. Mata manusia terdiri dari 3 bagian utama yaitu bola mata, tulang orbita dan alat penunjang/ tambahan. Bola mata terdiri dari tiga lapisan, yaitu:

- 1) Sklera (tunika fibrosa) merupakan lapisan terluar dari bola mata yang berwarna putih dan tidak bening. Berfungsi untuk mempertahankan bentuk mata dan melindungi bagian-bagian dalam bola mata
- 2) Koroid (tunika vaskulosa) merupakan lapisan tengah yang berwarna gelap dan banyak mengandung pembuluh darah dan pigmen. Berfungsi untuk mencegah pemantulan cahaya yang masuk ke dalam bola mata dan mensuplai nutrisi bagi mata berupa kebutuhan makanan dan oksigen serta pigmen bagi retina mata sehingga mampu menyerap refleksi cahaya pada mata.
- 3) Retina (tunika nervosa), lapisan terdalam mata yang banyak mengandung sel reseptor cahaya. Ada 2 macam sel reseptor yaitu:
  - a. Sel kerucut (konus), peka terhadap intensitas cahaya tinggi dan warna. Berfungsi untuk menangkap warna. Sel konus terdiri dari sel yang peka terhadap warna merah,

biru dan hijau. Sel konus mengandung senyawa iodopsin berupa retinin untuk melihat saat terang.

b. Sel batang (basil), peka terhadap intensitas cahaya lemah dan tidak peka terhadap warna. Sel basil menghasilkan rhodopsin berupa retinin dan opsin untuk melihat pada saat gelap.



**Gambar 2. 5 Indra Penglihatan**  
(Sumber: <https://youtu.be.com>)

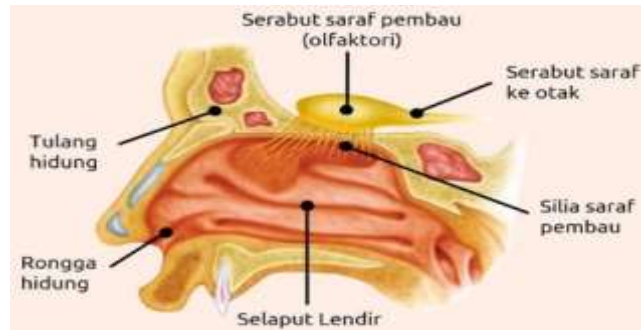
### Mekanisme Menangkap Cahaya

Mekanisme jalannya cahaya kedalam mata mengalami rangsang diawali masuk kedalam bola mata melalui lubang pupil akan menempuh 4 media meliputi cornea, humor aquous, lensa, dan vitreus sehingga setelah mengalami 4x pembiasan, bayangan dapat jatuh di retina.

### 2) Indra Penciuman

Hidung merupakan indera pembau yang menerima rangsangan zat kimia yang bertindak sebagai kemoreseptor. Reseptor hidung adalah saraf olfaktori dan terletak pada langit-langit rongga hidung yang peka terhadap molekul bau (odoran). Daerah yang sensitive terhadap rasa bau terletak di bagian atap rongga hidung dimana

terdapat dua jenis yaitu: sel penyokong berupa sel sel epitel dan sel-sel pembau sebagai reseptor yang berupa sel-sel syaraf.



**Gambar 2. 6 Struktur Indra Penciuman**  
(Sumber: <https://youtu.be.com>)

### Mekanisme Penciuman

Urutan jalan rangsang indera pembau ke otak yaitu bau masuk ke hidung bersama udara inspirasi dan akan diterima oleh sel-sel kemoreseptor di rongga hidung lalu Reseptor mengirim impuls ke saraf olfaktori untuk diinterpretasikan menjadi bau.



**Gambar 2.7 Mekanisme Indra Penciuman**  
(Sumber: <https://youtu.be.com>)

### 3) Indra Pengecap

Lidah berfungsi sebagai indera pengecap yang biasa dikenal dengan kemoreseptor cair. Reseptor lidah adalah papilla (tonjolan) yang terletak di permukaan lidah dan di dalamnya terdapat tunas pengecap yang peka terhadap molekul yang dapat larut dalam air liur. Indera pengecap terdapat pada lidah, Permukaan lidah bersifat kasar karena memiliki tonjolan-tonjolan yang disebut papilla. Papilla yang terdapat

pada lidah adalah papilla filiformis (fili: benang, papilla fungiformis (fungi: jamur) dan papilla sircumvalata (sirkum: bulat).



**Gambar 2. 8 Struktur Indra Perasa**  
(Sumber: <https://repositori.kemdikbud.go.id>)

Mekanisme Pengecap

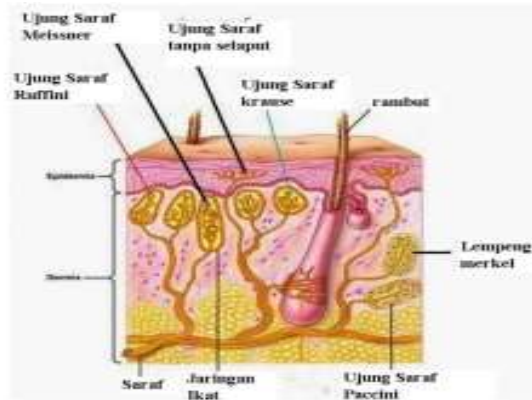
Larutan berasa -> papilla Lidah -> Saraf gustatory -> Medula oblongata -> Talamus -> Otak

#### 4) Indra Peraba

Kulit berfungsi sebagai indra peraba yang biasa dikenal dengan mekanoreseptor atau tangoreseptor. Kulit memiliki reseptor. Reseptor kulit terdiri dari korpus-korpus pada lapisan epidermis dan dermis yang dapat merasakan berbagai rangsangan.

- 1) Reseptor ujung saraf tanpa selaput, terletak pada lapisan epidermis, merasakan sakit/nyeri.
- 2) Reseptor ujung rambut, terletak di sekitar folikel rambut, merasakan gerakan rambut.
- 3) Ujung saraf Paccini, merasakan tekanan kuat.

- 4) Ujung saraf Ruffini, merasakan panas.
- 5) Ujung saraf Krausse, merasakan dingin.
- 6) Ujung saraf Meissner, merasakan sentuhan.
- 7) Diskus Merkel, terletak pada lapisan epidermis, merasakan sentuhan, tekanan ringan, dan sakit/nyeri



**Gambar 2. 9 Struktur Indra Peraba**  
(Sumber: <https://repositori.kemdikbud.go.id>)

### 5) Indra Pendengaran

Telinga merupakan indra pendengaran (fonoreseptor) dan sebagai pendeteksi keseimbangan (ekuilibrium). Telinga menerima rangsangan berupa getaran sehingga disebut fonoreseptor. Reseptor telinga untuk pendengaran adalah organ korti pada koklea, dan untuk keseimbangan adalah otolith. Telinga berfungsi untuk menerima gelombang suara. Gelombang suara merupakan suatu perubahan penekanan dan peregangan dari molekul udara yang disebabkan oleh bergetarnya suatu benda. Kerasnya suara bergantung pada besarnya getaran (amplitudo) dan tinggi nada suara bergantung pada frekuensi (getaran/detik) dari suatu gelombang.



**Gambar 2. 10 Struktur Indra Pendengaran**  
(Sumber: <https://youtu.be.com>)

### Mekanisme Pendengaran

Daun telinga -> Liang telinga -> Gendang telinga -> Tulang Pendengaran -> Koklea -> Organ korti -> Saraf pendengaran -> Otak

### 6) Gangguan pada Sistem Indra

Berbagai aktivitas yang dilakukan oleh tubuh tidak terlepas dari kontrol sistem koordinasi. Adanya pola hidup yang tidak sesuai dapat mengakibatkan terjadinya gangguan/kelainan pada sistem tubuh salah satunya pada sistem indra tubuh kita.

#### a. Gangguan/Kelainan Penglihatan (Mata)

Indra penglihatan dapat mengalami gangguan atau kelainan. Beberapa cacat mata di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Miopi (rabun dekat) yaitu cacat mata kerna lensa mata terlalu cekung dan bola mata terlalu panjang. Hal ini dapat dibantu dengan lensa cekung.
- 2) Hipermetropi (rabun jauh) yaitu cacat mata karena lensa mata terlalu cembung dan bola mata terlalu pendek (pipih) sehingga bayangan jatuh dibelakang bola mata. Hal ini dapat dibantu dengan lensa cembung
- 3) Astigmatisme adalah kecembungan kornea tidak merata sehingga bayangan kabur atau bayngan jatuh diatas retina

4) Presbiopi adalah mata tua yang lensa matanya tidak teratur atau kurang elastis. Akibatnya, ketika melihat jarak dekat maupun jarak jauh, bayangan yang terbentuk tidak jelas.

b. Gangguan/Kelainan indra Pembau (Hidung)

- 1) hiposmia yaitu indra penciuman kurang mampu mencium bau
- 2) Hiperosmia yaitu lebih pekat terhadap bau-bauan
- 3) Sinusitis yaitu radang tulang-tulang tengkorak disekitar hidung yang berongga dan berisi udara
- 4) Polip yaitu pembengkakan jaringan yang terjadi di dalam hidung dan mengeluarkan banyak cairan.

c. Gangguan/Kelainan pada Indra Pengecap (Lidah)

- 1) Hypogeusia yaitu penurunan kemampuan untuk mengidentifikasi rasa manis, asam, pahit, asin.
- 2) Dysgeusia yaitu suatu kondisi dimana lidah merasakan rasa busuk asin, sensasi rasa tengik, atau logam yang bertahan dalam mulut.

d. Gangguan/Kelainan pada Indra Peraba (Kulit)

- 8) Luka bakar disebabkan oleh panas, listrik, dan zat-zat kimia
- 9) Jerawat disebabkan peradangan kelenjar sebacea. Bayak terjadi didaerah wajah, leher, dada dan punggung.
- 10) Dermatitis yaitu peradangan pada permukaan kulit. Ditandai dengan gatal-gatal merah, bengkak, melepuh, dan berair.

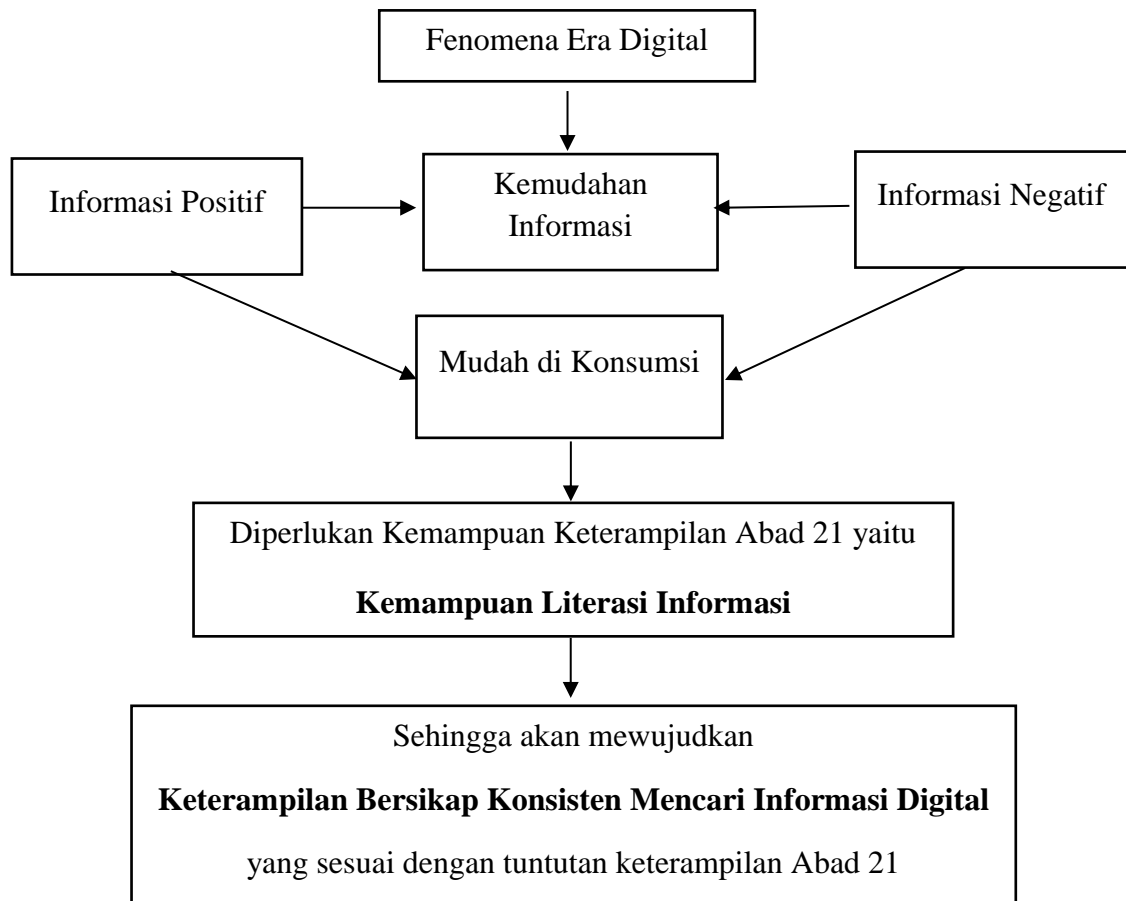
e. Gangguan/Kelainan pada Indra Pendengaran (Telinga)

- 7) Tuli konduktif adalah gangguan penerimaan suara ke dalam koklea akibat kotoran atau nanah yang memenuhi telinga bagian tengah.
- 8) Tuli saraf adalah tuli yang terjadi akibat kerusakan pada koklea, organ korti, atau saraf pendengaran.



- 9) Otitis media yaitu radang yang disebabkan oleh peradangan pada tenggorokan karena adanya saluran eustachius yang menghubungkan keduanya.
- 10) Motion Sickness (Mabuk perjalanan) disebabkan oleh gangguan pada fungsi vestibula (keseimbangan) karena rangsangan secara terus menerus oleh gerakangerakan selama perjalanan.

### B. Kerangka Pemikiran



**Gambar 2. 11 Kerangka Pemikiran**  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

### C. Asumsi dan Hipotesis

#### 1. Asumsi

- 1) *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) memberikan potensi dalam proses pembelajaran karena dapat menyajikan informasi secara cepat dan singkat. Oleh karena itu, *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) sering dijasikan sebagai sumber informasi pemberhentian pertama dalam mencari informasi (Hizqiah, 2022)
- 2) Benjamin S. Bloom pada tahun 1956, mengembangkan taksonomi tujuan Pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognif merupakan ranah kognisi perubahan tingkah laku, dimana proses pembelajaran dapat melibatkan aktivitas mulai dari menerima rangsangan, menyimpan informasi, hingga mengolahnya oleh otak. Tahapan hasil belajar pada ranah kognitif dimulai dari tahapan paling dasar dan sederhana, yakni kemampuan mengingat, dan berkembang hingga mencapai tingkat yang paing tinggi dan kompleks, seperti kemampuan evaluasi. Dalam ranah afektif, tahapan hasil belajar bisa dimulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi, ranah afektif ini mencakup nilai-nilai yang kemudian berhubungan dengan sikap dan perilaku. Sementara itu pada ranah psikomotor, tahapan hasil belajar dimulai dari yang paling rendah menuju ke tingkat tertinggi. Pencapaian tingkat tertinggi ini hanya mungkin jika siswa berhasil menguasai hasil belajar yang lebih rendah terlebih dahulu (Nabilah, 2019)
- 3) Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan, karena lingkungan belajar menjadi penghubung antara guru dan pesert didik dalam mentransmisikan infomasi. Guru perlu memiliki kemampuan untuk berinovasi dalam menerapkan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan saat ini. Ada beberapa bantuan dalam pengajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu mencakup penggunaan media audio, media visual, dan media audiovisual. Pemanfaatan media edukasi dapat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar mandiri (self-motivated learning) dan kemampuan

pengaturan diri dalam pembelajaran (self-regulated learning). Pembelajaran dengan motivasi diri merupakan bentuk pembelajaran aktif yang dipacu oleh tujuan atau motivasi untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam menangani suatu masalah. Hal ini bergantung pada pengetahuan atau keahlian yang telah dimiliki sebelumnya (Haris M, 2009. *dalam* Firmadani F, 2020).

## 2. Hipotesis

### 1) H<sub>0</sub>:

Pemanfaatan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) pada Materi Sistem Indra di SMAN 1 Katapang tidak dapat Membangun Keterampilan Bersikap Konsisten dalam Mencari Informasi Digital Peserta Didik.

### 2) H<sub>a</sub>:

Pemanfaatan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) pada Materi Sistem Indra di SMAN 1 Katapang dapat Membangun Keterampilan Bersikap Konsisten dalam Mencari Informasi Digital Peserta Didik.