

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. *Ensiklopedi Online Wikipedia (EOW)*

a. Definisi

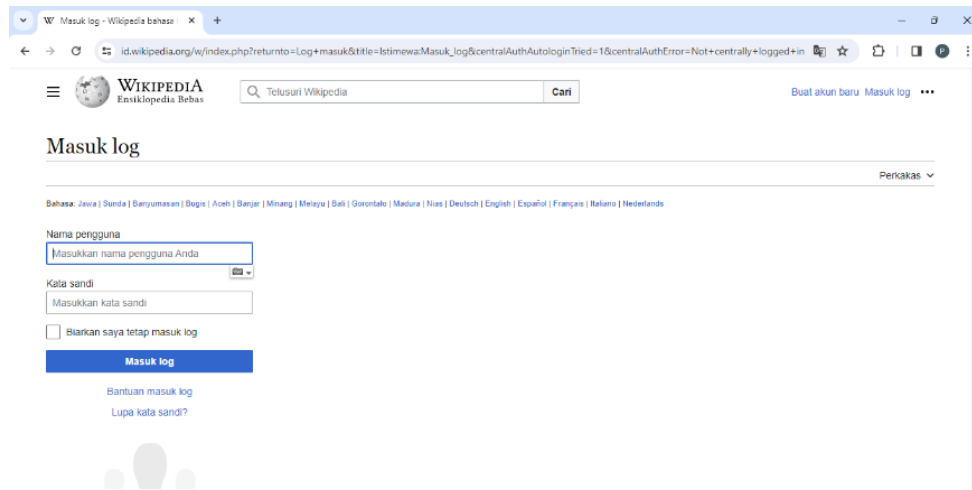
Wikipedia adalah ensiklopedia terbesar di dunia dan salah satu situs web paling populer, dengan lebih dari lima ratus juta kunjungan setiap hari. Sebagai salah satu contoh dari aplikasi web 2.0, Wikipedia memfasilitasi proses pengajaran dan pembelajaran dengan memungkinkan pengguna untuk mengatur, mengedit, meninjau, dan merevisi konten halaman web secara kolaboratif (Hanifuddin, dkk., 2021, hlm. 26). Dalam konteks perkembangan teknologi yang terus berkembang, aplikasi berbasis web memungkinkan akses yang mudah dan universal, dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh pengguna (Survani, dkk., 2022, hlm. 245).

b. Manfaat

Pembelajaran yang memanfaatkan media digital sebagai sumber informasi dapat membantu meningkatkan kemampuan mencari informasi yang dapat dipercaya. Wikipedia sebagai ensiklopedia online terbesar, sering menjadi titik awal dalam pencarian informasi bagi peserta didik karena menyajikan informasi secara ringkas dan menyediakan tautan baik ke halaman internal Wikipedia maupun ke situs eksternal. Namun, banyak peserta didik merasa Wikipedia rentan terhadap kesalahan informasi karena kemampuan setiap pengguna untuk mengedit, mengubah, atau menambah informasi, sehingga jarang digunakan sebagai sumber utama. Untuk meningkatkan kredibilitasnya, upaya telah dilakukan untuk memperbaiki semua kutipan dan memastikan keberadaan dokumen atau file yang dikutip (Hizqiyah, dkk., 2022, hlm. 1).

c. Cara Menggunakan *Ensiklopedi Online Wikipedia (EOW)*

Ensiklopedi Online Wikipedia (EOW) dapat diakses langsung melalui web secara online dan juga dapat diunduh melalui *playstore* dan dapat diakses oleh siapapun.



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

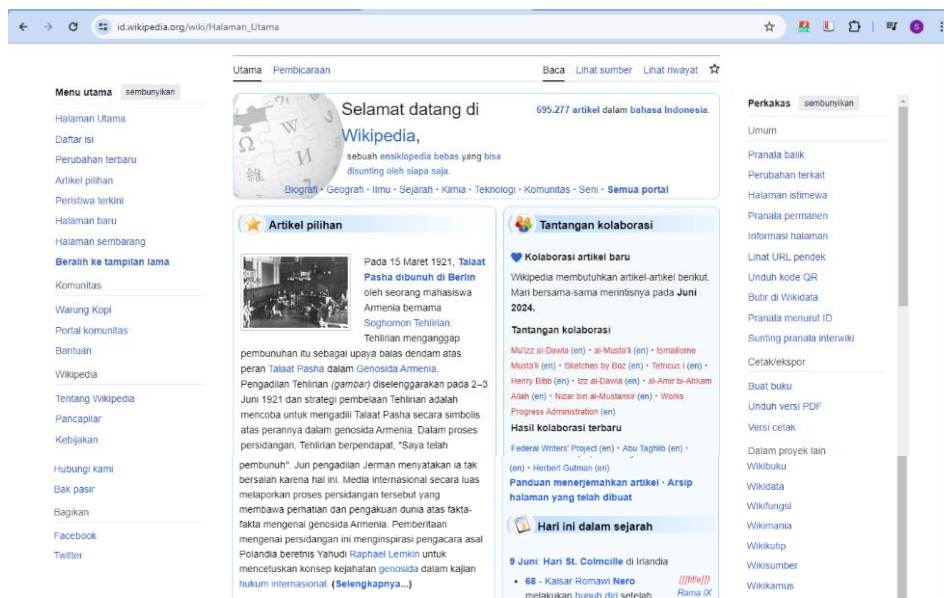
Setelah login berhasil layar akan berubah dan menampilkan halaman utama pada *Ensiklopedi Online Wikipedia (EOW)*.



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

d. Fitur Fitur *Ensiklopedia Online Wikipedia* (EOW)

- 1) Sunting pada *Wikipedia* dapat digunakan untuk membuat sebuah artikel atau informasi yang bisa dibaca oleh semua orang.
- 2) Halaman daftar isi pada *Wikipedia* dapat membantu orang untuk menelusuri konten informasi lebih banyak.

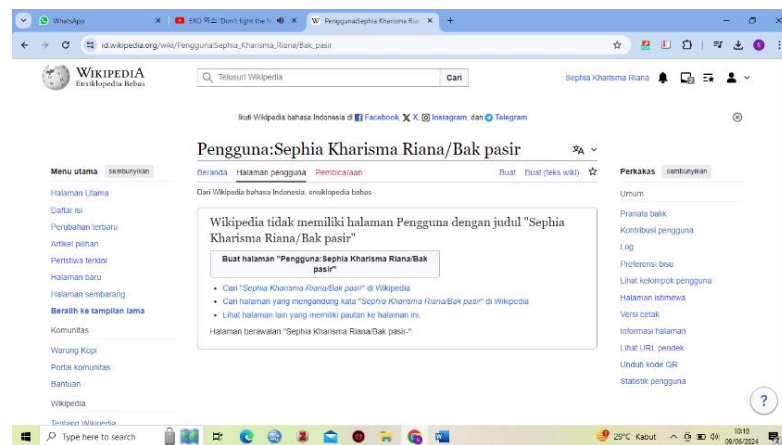


Gambar 2.3 Menu Utama
(Sumber : Dokumen Pribadi)

- 3) Artikel pilihan, seseorang dapat mengetahui artikel-artikel pilihan yang terbaik di Wikipedia.
- 4) Peristiwa terkini dapat mengakses informasi terbaru setiap bulannya
- 5) Warung kopi, berguna untuk semua penulis atau peneliti yang sudah login di Wikipedia untuk berdiskusi mengenai materi ataupun bahasan yang lainnya dan bisa berinteraksi dengan sesama penulis.
- 6) Bak pasir, jika sudah login, siapa saja bisa membuat halaman bak pasir yang digunakan untuk menulis, mengedit atau menyunting artikel, baik artikel yang sudah ada di Wikipedia maupun membuat atau menulis artikel sendiri. Fitur ini sangat cocok digunakan bagi pemula karena hasil suntingan yang dibuat bisa di publikasikan bisa juga tidak.



**Gambar 2.4 Menu Bak Pasir
(Sumber : Dokumen Pribadi)**



**Gambar 2.5 Menu Halaman Pengguna Bak Pasir
(Sumber : Dokumen Pribadi)**

e. Pemanfaatan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) dalam Pembelajaran

Penggunaan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) dengan tepat dapat menjadi sebuah tolak ukur bagi peserta didik dalam membangun keterampilan berliterasi informasi yang dimilikinya dalam menggunakan teknologi di era digital. *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar cara membangun dan meningkatkan keterampilan berliterasi informasi yang digunakan untuk mencari sumber belajar maupun informasi lain yang ingin diketahui. (Survani, dkk., 2022, hlm. 248).

f. Kelebihan dan Kekurangan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW)

Ensiklopedi Online Wikipedia (EOW) mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) yaitu informasi

dapat dengan cepat diperoleh dan diakses kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja, penggunaannya praktis karena bisa menggunakan *gadget*, pengguna yang sudah mempunyai akun dapat membuat ribuan artikel terbaru, sehingga dapat memperluas dan memperkaya pengetahuan, dapat digunakan untuk menyumbangkan informasi, informasi tidak terbatas, didukung dengan gambar atau grafik, terdapat akses link yang menghubungkan dengan sumber lain. Sedangkan kelemahan *Ensiklopedi Online Wikipedia (EOW)* informasi bersifat bias (kurang netral), artikelnya mempunyai banyak template dan terlalu memakan tempat, sehingga model belajar peserta didik yang memerlukan audio visual kurang direkomendasikan (Marina, dkk., 2022, hlm. 503).

2. Keterampilan Mencari Informasi Kredibel

Keterampilan mencari informasi kredibel adalah kemampuan dalam memilah dan memilih informasi baik berdasarkan sumber maupun konten yang dapat dipercaya dengan logis, kritis dan informasi tersebut dapat diandalkan, akurat dan benar. Adapun indikator keterampilan mencari informasi yang kredibel yaitu sebagai berikut :

a. Akurat (*accurate*)

Peserta didik dapat menggunakan kalimat yang tepat untuk mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah yang tepat dengan memanfaatkan informasi digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

b. Relevan (*relevant*)

Peserta didik dapat memilih solusi masalah dengan memanfaatkan informasi digital yang berkaitan dengan hal lain sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

c. Tepat Waktu (*on time*)

Peserta didik dapat menentukan alternatif solusi masalah dengan memanfaatkan informasi digital dengan waktu yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

d. Lengkap (*complete*)

Peserta didik dapat menyimpulkan penyelesaian masalah secara berurutan dengan memanfaatkan informasi digital yang memenuhi seluruh langkah

penyelesaian masalah dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.

3. Peranan Habits of Mind

Habits of Mind merupakan kebiasaan berpikir karakter yang menunjukkan perilaku peserta didik yang cerdas dalam menghadapi permasalahan pembelajaran (Firman, 2021, hlm. 2). Terdapat kolerasi antara *habits of mind* dengan hasil belajar yaitu jika *habits of mind* meningkat, maka akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar peserta didik akan meningkat, sebaliknya jika *habits of mind* menurun, maka hasil belajar peserta didik juga akan menurun. Hubungan ini menjadi pertanda bahwa *habits of mind* berperan penting dalam kegiatan pembelajaran dan pencapaian nilai hasil belajar peserta didik (Firman, 2021, hlm. 4).

4. Cara Membangun Keterampilan mencari Informasi Kredibel Peserta Didik dalam Pembelajaran

Keterampilan mencari informasi kredibel dapat dibangun, ditingkatkan dan dikembangkan melalui pendidikan dan pembelajaran. Banyaknya jenis informasi dari berbagai platform digital mengakibatkan masyarakat menerima informasi yang benar dan salah. Karena fenomena digital ini, maka pengetahuan literasi informasi menjadi sangat penting sebagai alat pengorganisasian informasi. Oleh karena itu, literasi digital perlu dikembangkan agar tercipta karakter bangsa yang mampu menciptakan generasi yang kritis dan skeptis dalam mengumpulkan informasi yang akurat dan terpercaya. (Naufal, 2021, hlm.195).

Setelah peserta didik membangun keterampilan dalam mencari informasi yang kredibel, dampaknya dapat terlihat dari peningkatan hasil belajar mereka, yang salah satunya tercermin dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Dorongan dan minat yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses belajar dianggap sebagai faktor kunci untuk mencapai kesuksesan dalam pendidikan (Nabillah & Abadi, 2019, hlm. 659). Namun, rendahnya prestasi belajar peserta didik bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kurangnya minat terhadap materi pembelajaran, kurangnya konsentrasi selama pembelajaran, pemahaman konsep yang kurang baik, dan kurangnya disiplin selama proses belajar. (Ardilla & Hartanto, 2017, hlm 175).

Hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh pengetahuan awal yang sudah dimiliki peserta didik pada saat proses pembelajaran belum dilakukan. Pengetahuan awal peserta didik disebabkan adanya faktor internal yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar, salah satunya adalah faktor psikologis yang meliputi kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Minat belajar seseorang dapat berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan kebiasaan belajar peserta didik, dapat mempengaruhi hasil belajar karena ada daya tarik bagi peserta didik tersebut untuk belajar (Magdalena, dkk., 2020, hlm. 288-289).

5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu jenis LKPD yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengembangan LKPD bertujuan untuk mendampingi kegiatan belajar peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar mereka. Penggunaan LKPD ini sangat cocok dalam konteks proses belajar mengajar karena mampu menarik minat peserta didik dan meningkatkan hasil belajar mereka. Keunggulan LKPD ini yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah selama pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta mendukung komunikasi dan evaluasi belajar peserta didik. LKPD berbasis PBL dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang efektif karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. (Gusyanti & Sujarwo, 2021 hlm. 124).

6. Materi Sistem Saraf

a. Kedudukan dalam Kurikulum

Sistem saraf termasuk kedalam sub materi sistem lokomosi tubuh dengan capaian pembelajaran fase F dalam kurikulum merdeka.

b. Tingkat Kesukaran

Konsep materi sistem saraf sulit dipahami karena tingkat kesukaran atau konsep yang dipelajari dan banyak menggunakan istilah asing dan kedalaman materi yang kompleks, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik.

c. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai materi sistem saraf yaitu sebagai berikut. Pertama sebuah penelitian perangkat pembelajaran menggunakan strategi *blended learning* yang dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Lestari, dkk., 2016, hlm. 84).

Penelitian berikutnya tentang Wikipedia mencakup analisis tentang bagaimana penggunaan *Ensiklopedia Online Wikipedia* dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Hasil studi ini menunjukkan bahwa penggunaan Wikipedia sebagai sumber informasi memberikan peluang dalam proses pembelajaran karena kecepatan dan kekompakan dalam menyajikan informasi. Oleh karena itu, Wikipedia dapat menjadi titik awal yang ideal untuk pencarian informasi. (Hizqiyah, dkk., 2022, hlm. 1).

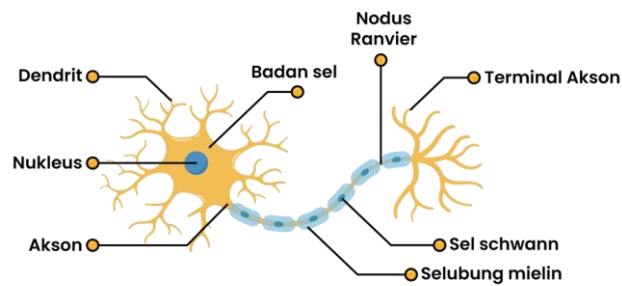
Penelitian sebelumnya belum mengungkapkan secara spesifik topik yang relevan dengan fokus penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti merasa terdorong untuk melakukan studi menggunakan *Ensiklopedia Online Wikipedia* (EOW) sebagai alat untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam mencari informasi yang kredibel, terutama pada topik sistem saraf.

d. Sistem Saraf

Sistem saraf adalah sistem organ yang terdiri atas serabut saraf yang tersusun atas sel-sel saraf yang saling terhubung untuk mengatur serta mengoordinasikan seluruh aktivitas tubuh. Fungsinya sebagai penerima & penghantar rangsang ke seluruh tubuh dan memberikan tanggapan terhadap rangsang tersebut. Proses penyampaian informasi memerlukan suatu media yaitu sel saraf (neuron).

Komponen sistem saraf :

1. Sel saraf
2. Sistem saraf pusat
3. Sistem saraf tepi



Gambar 2.6 Bagian-Bagian Sistem Saraf

Sumber : <https://images.app.goo.gl/rBf9apowgb318Y6S8>

Untuk bereaksi terhadap rangsangan, tubuh memerlukan 3 komponen yaitu reseptor, siste saraf dan efektor.

Sel saraf (neuron) adalah sel-sel yang bermuatan listrik dengan serabut-serabut mirip benang yang menghubungkannya dengan bagian-bagian tubuh atau dengan sel-sel saraf lain. Fungsinya menghantarkan impuls atau sinyal dari reseptor ke saraf pusat dan meneruskannya ke efektor.

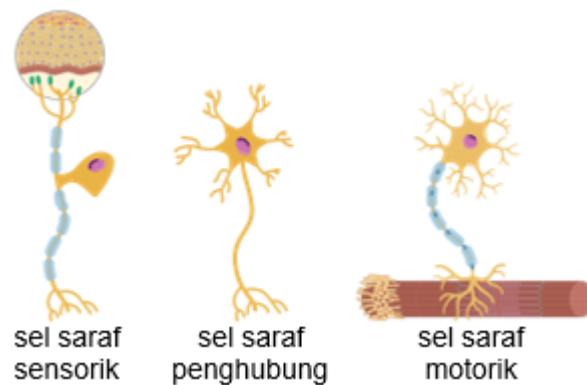
Neuron terdiri dari 3 bagian :

1. Dendrit : lanjutan atau percabangan badan sel saraf. Fungsinya menerima impuls yang datang dari ujung akson lain dan membawa impuls tersebut ke badan sel saraf.
2. Badan sel saraf : bagian sel saraf yang mengandung nukleus nukleolus, neuroplasma, retikulum endoplasma, dan berwarna kelabu. Fungsinya menghasilkan energi bagi kegiatan sel saraf (neuron).
3. Neurit (Akson) : Serabut saraf yang panjang tapi tidak bercabang. Disebut juga serabut panjang neuron. Fungsinya menghantarkan/meneruskan rangsangan dari badan sel ke neuron lain. Pada akson terdiri dari selubung mielin yang terdiri dari sel sel Schwann. Fungsinya meningkatkan kecepatan pengiriman impuls. Bagian akson yang tidak memiliki selubung disebut Nodus Ranvier. Fungsinya mempercepat jalannya impuls.

Berdasarkan struktur & fungsinya, sel saraf dibagi 3 :

1. Neuron Sensorik (neuron aferen) : Dendritnya berhubungan dengan dendrit neuron lain. Fungsinya menghantarkan impuls dari reseptor ke sistem saraf pusat.

2. Neuron motorik (neuron efektor) : Dendritnya berhubungan dengan neurit neuron lain dan neuritnya berhubungan dengan efektor/alat tubuh pemberi tanggapan suatu rangsangan. Fungsinya menerima rangsan/pesan dari sarat pusat dan menghantarkan ke efektor.
3. Neuron asosiasi (interneuron) : Penghubung antara neuron motorik dan sensorik. Berdasarkan tempatnya dibagi 2 :
 - 1) Interneuron penghubung antar neuron di otak disebut neuron konektor.
 - 2) Interneuron penghubung antar neuron di sumsum tulang belakang disebut neuron ajustor.



Gambar 2.7 Neuron Berdasar Struktur Dan Fungsinya
 Sumber : <https://images.app.goo.gl/XdtEFFbKoCJKVHnE7>

Berdasarkan strukturnya neuron dibagi 3 :

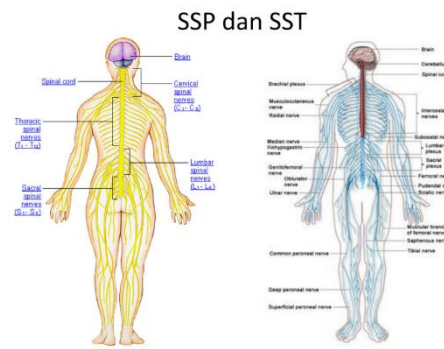
1. Neuron multipolar, yaitu neuron yang mempunyai beberapa dendrit tetapi hanya satu akson. Sebagian besar neuron-neuron otak dan sumsum belakang adalah neuron multipolar.
2. Neuron bipolar, yaitu neuron yang hanya mempunyai satu dendrit dan satu akson, dapat ditemukan di dalam retina dan ganglion spiral dari telinga dalam.
3. Neuron unipolar, yaitu neuron yang hanya mempunyai satu penjururan, yaitu satu akson, neuron jenis ini sangat langka, hanya ditemukan pada embrio.

Mekanisme Penghantaran Impuls Saraf dibagi 2 :

Penghantaran impuls melalui sel saraf (neuron) dan penghantaran impuls melalui sinapsis.

Susunan Sistem Saraf

1. Sistem saraf pusat, Pusat kendali dari seluruh regulasi pada tubuh. Terdiri dari otak (ensefalon) dan sumsum tulang belakang (medula spinalis).
2. Sistem saraf tepi, Lanjutan dari neuron yang bertugas membawa impuls saraf menuju ke dan dari sistem saraf pusat.



Gambar 2.8 Perbedaan Susunan Sistem Saraf Pusat Dan Tepi

Sumber : <https://images.app.goo.gl/PHGZ4F8CZrPRCE6d9>

Sistem saraf pusat

1. Otak , Otak manusia terdiri atas dua belahan, yaitu otak kiri dan kanan. Otak kiri mengendalikan tubuh bagian kanan. Sebaliknya, otak kanan mengendalikan tubuh bagian kiri. Otak dibagi menjadi empat bagian, yaitu otak besar (cerebrum), otak tengah, otak kecil (cerebellum), dan sumsum lanjutan.
2. Sumsum Tulang Belakang (medula spinalis), penghubung antara sistem saraf pusat dan saraf tepi. Fungsinya menghantarkan impuls menuju otak dan berperan dalam proses gerak refleks. Medula spinalis bagian luar berwarna putih dan bagian dalam kelabu/abu abu yang terdapat akar ventral yang akarnya menuju efektor, dan akar dorsal yang akarnya menuju reseptor.

Sistem Saraf Tepi, berdasarkan arah datang dibagi 2 :

1. Sistem Saraf Aferen dari reseptor menuju ke sistem saraf pusat.

2. Sistem Saraf Eferen , Membawa impuls saraf dari sistem saraf pusat ke efektor.

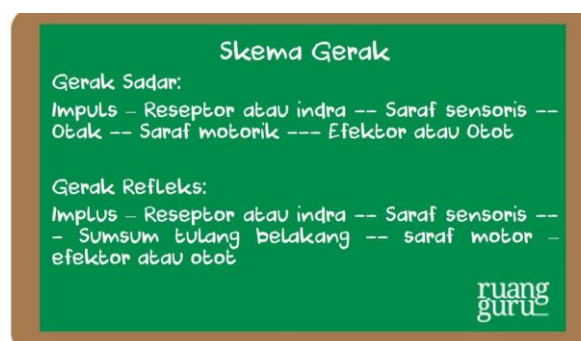
Sistem Saraf Tepi meliputi :

1. Sistem Saraf Sadar (Somatis) , Terdiri dari 12 pasang saraf otak dan 31 pasang saraf sumsum tulang belakang.
2. Sistem Saraf Tak Sadar (saraf otonom) Bekerja tanpa diperintah oleh sistem saraf pusat. Tugasnya mengontrol kegiatan organ organ dalam contoh kelenjar keringat, otot perut, paru paru, jantung, otot polos, sistem pencernaan, dan otot polos pembuluh darah. Susunan saraf otonom bersifat motorik / digolongkan kedalam saraf eferen.

Berdasarkan sifat kerjanya, saraf otonom dibagi 2 yaitu saraf simpatik dan saraf parasimpatik. Ketika ke dua saraf tersebut bekerja pada organ yang sama, keduanya bekerja secara berlawanan (antagonis). Saraf parasimpatik membawa impuls yang berhubungan dengan penggunaan energi (pencernaan). Saraf simpatik akan membawa impuls yang berhubungan dengan penggunaan energi atau peningkatan laju metabolisme.

Mekanisme Gerak

Gerakan dibedakan menjadi dua yaitu gerak sadar dan gerak refleks. Gerak sadar merupakan gerakan yang terjadi karena disengaja atau disadari, sedangkan gerak refleks adalah gerakan yang tidak disengaja atau tidak disadari. Impuls akan menyebabkan terjadinya gerakan.



Gambar 2.9 Mekanisme Gerak Biasa Dan Gerak Refleks
Sumber : <https://Images.App.Goo.Gl/Zkmmv4dcnm7an2hd6>

Gangguan Pada Sistem Saraf

Sistem saraf pada manusia dapat mengalami kelainan atau penyakit. Penyebabnya dapat berasal dari lingkungan (luar) atau dari dalam tubuh, antara lain sebagai berikut.

1. Meningitis
2. Ensefalitis
3. Neuritis
4. Epilepsi (ayan)
5. Alzheimer
6. Gagar otak
7. Stroke
8. Amnesia
9. Parkinson
10. Poliomiелitis.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelusuran Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rifki Survani, dkk (2020)	Keterampilan Literasi Informasi Siswa pada Pembelajaran Biologi Berorientasi Wikipedia	SMA Pasundan 4 Kota Bandung	Penelitian deskriptif. Analisisnya mengenai keterampilan literasi informasi siswa pada pembelajaran Biologi materi bakteri berorientasi Wikipedia.	Keterampilan literasi informasi memperoleh skor rata-rata sebesar 3,02 yang berarti kemampuan keterampilan peserta didik dalam kategori baik.	Menggunakan <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> (EOW) sebagai medianya.	Keterampilan peserta didik dalam mencari informasi yang kredibel dan materi pembelajaran.
2.	Rifki Survani, dkk (2022)	Pembelajaran Biologi Berbasis Literasi Informasi Berorientasi Wikipedia Pada Materi Bakteri	SMA Pasundan 4 Kota Bandung	Metode yang digunakan adalah <i>pre-experimental</i> , dengan desain <i>pretest – posttest one group design</i> . Analisisnya memilih informasi yang tepat pada pembelajaran Biologi berbasis literasi informasi berorientasi	Penerapan pembelajaran biologi berbasis literasi informasi berorientasi wikipedia pada materi bakteri <i>N-Gain</i> pada penelitian ini yaitu 0,69, dengan interpretasi termasuk ke dalam kategori sedang.	Menggunakan <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> (EOW) sebagai medianya.	Keterampilan peserta didik dalam mencari informasi yang kredibel dan materi pembelajaran.

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				wikipedia pada materi bakteri.			
3.	Ida Yuyu Nurul Hizqiyah (2022)	Pembelajaran Abad 21 dengan menggunakan Wikipedia sebagai Sumber Informasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah	SMA Pasundan 1 Bandung	Penelitian ini menggunakan metode <i>one group pretest-posttest</i> . Analisisnya menganalisis peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa siswa dengan menggunakan <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> (EOW) sebagai sumber informasi.	Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> (EOW) memiliki peluang dalam pembelajaran karena <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> (EOW) menyediakan informasi secara cepat dan ringkas. Sehingga dapat dijadikan tempat pemberhentian pertama dalam mencari informasi.	Menggunakan <i>Ensiklopedi Online Wikipedia</i> (EOW) sebagai medianya.	Keterampilan peserta didik dalam mencari informasi yang kredibel dan materi pembelajaran.
4.	Dian Lestari, dkk (2016)	Pengembangan Perangkat <i>Blended Learning</i> Sistem Saraf Manusia Untuk	SMAN 1 Larangan	Penelitian dan pengembangan (R & D) dalam penelitian ini menggunakan	Perangkat pembelajaran dapat memfasilitasi siswa berpikir kritis karena blended	Materi Sistem saraf yang digunakan dalam penelitiannya.	Model pembelajaran, media yang digunakan dan keterampilan

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis		model 4-D yang meliputi tahapan Define, Design, Develop, tanpa tahap Disseminate, sedangkan “ <i>one sample group pretest-posttest design</i> ” sebagai desain penelitian . Analisisnya mengenai perangkat pembelajaran menggunakan strategi blended learning yang dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa.	learning membuat siswa berfikir secara holistik dan memunculkan pertanyaan serta jawaban kritis.		peserta didik yang diteliti.
5.	Esti Wulandari (2017)	Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar	SMA PPMI Assalaam Sukoharjo	Penelitian eksperimen dengan desain penelitian <i>pretest-posttest control group</i> .	Penggunaan metode pembelajaran berbasis macromedia flash 8 berpengaruh baik terhadap keaktifan	Materi Sistem saraf yang digunakan dalam penelitiannya.	Model pembelajaran, media yang digunakan dan keterampilan

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Biologi Materi Sistem Saraf Manusia Pada Siswa Kelas Xi		Analisisnya mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis macromedia flash 8 materi sistem saraf manusia terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di SMA PPMI Assalaam Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017.	dan hasil belajar siswa di SMA PPMI assalaam Sukoharjo.		peserta didik yang diteliti.

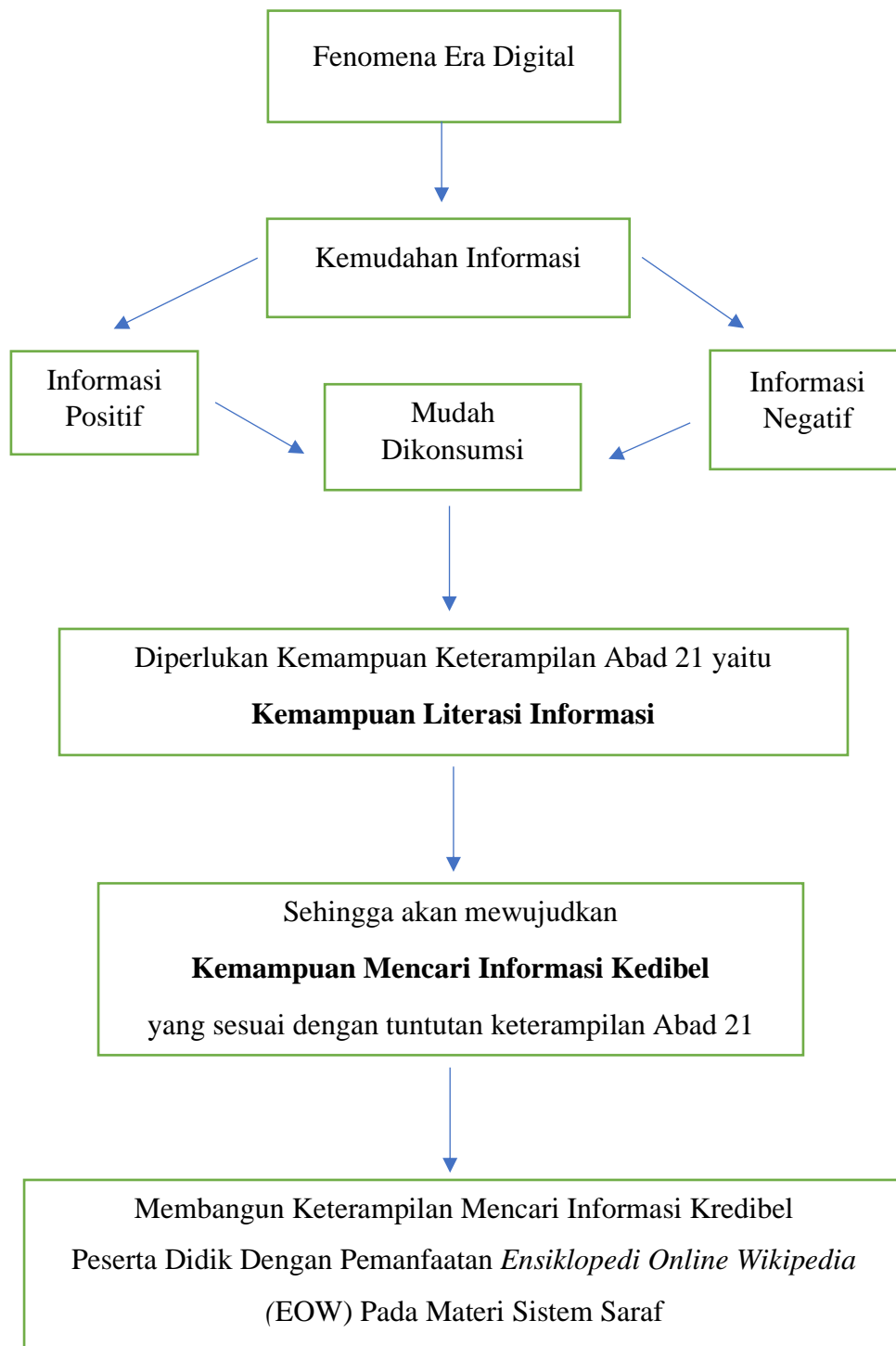
C. Kerangka Pemikiran

Fenomena digital merujuk pada keadaan yang dapat diobservasi secara langsung oleh panca indera manusia, dapat dijelaskan dan dievaluasi secara ilmiah melalui bentuk digital seperti gambar, grafik, dan tulisan yang menggunakan fasilitas aplikasi, teknologi, dan internet (Dewi, 2023, hal. 30). Meskipun akses informasi semakin mudah, tetapi kesulitan dalam memfilter informasi yang tepat karena banyaknya konten yang tidak dapat dipercaya dan tidak terverifikasi kebenarannya. Sehingga penting untuk mengimplementasikan pembelajaran literasi informasi di lingkungan sekolah. (Wicaksono, dkk., 2019, hlm. 63).

Saat ini, sumber belajar dapat diperoleh dengan relatif mudah. Dengan bantuan teknologi informasi, hampir semua informasi yang diperlukan dapat diakses. Ini juga menghasilkan berbagai alternatif sumber belajar dan media pembelajaran bagi peserta didik, menunjukkan bahwa era digital memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan. (Survani, dkk., 2020, hlm. 70).

Dengan adanya kemudahan mendapat informasi ini dibutuhkan kemampuan literasi informasi agar bisa membedakan mana informasi yang bersifat positif, mana yang bersifat negatif dan tidak terpengaruh pada informasi yang sumber nya pun tidak kredibel dan tidak jelas. Informasi yang sifatnya positif dan negatif akan mudah dikonsumsi oleh setiap orang sehingga akan berdampak terhadap pola berpikir seseorang. Literasi informasi merupakan sebuah keahlian dalam mengakses, mengevaluasi, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi secara efektif untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan (Survani, dkk., 2020, hlm. 70).

Kemampuan literasi informasi sangat penting bagi setiap peserta didik untuk memilah dan memilih informasi yang diterima. Karena perkembangan informasi dan sumber informasi semakin pesat, informasi yang tersedia tidak hanya mencakup hal-hal positif tetapi juga banyak hal negatif. Dengan mudahnya akses informasi yang sangat cepat, diperlukan keterampilan literasi informasi pada siswa sesuai tuntutan Abad 21, sehingga mereka mampu mencari dan mengidentifikasi informasi yang kredibel.



Gambar 2.10 Bagan Kerangka Penelitian

(Sumber : Dokumen Pribadi)

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Penggunaan *Ensikopedi Online Wikipedia* (EOW) untuk memecahkan masalah dapat mengasah keterampilan abad 21 peserta didik di beberapa domain keterampilan, seperti keterampilan berpikir kritis, belajar mandiri dan literasi digital dalam mencari informasi yang kredibel. *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) merupakan tempat pemberhentian pertama dalam mencari informasi. Dalam mencari informasi di era digital ini, tidak mudah untuk mendapatkan sumber maupun informasi yang dapat dipercaya. Biasanya *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) akan muncul dihalaman paling atas pada pencarian. Dilihat dari segi kelengkapan informasi, *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) memang menyajikan informasi yang lengkap sehingga bisa diasumsikan bahwa sumber paling lengkap dalam mencari informasi adalah *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW). Sehingga dalam membangun keterampilan mencari informasi yang kredibel bisa memanfaatkan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) sebagai media penelitiannya, karena siapa saja bisa menambahkan, mengedit, merubah informasi informasi didalamnya sehingga cocok untuk melihat dan meneliti bagaimana membangun keterampilan mencari informasi yang kredibel tersebut.

Di era revolusi industri 4.0, hampir semua aspek kehidupan termasuk pendidikan telah dipengaruhi oleh teknologi secara signifikan. Dampaknya terhadap pendidikan adalah meningkatnya jumlah media pembelajaran yang menggunakan teknologi, memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung. Media-media pembelajaran berbasis teknologi ini telah terbukti mempermudah proses pembelajaran dalam hal efektivitas dan efisiensi. Beberapa contoh media pembelajaran berbasis teknologi meliputi media audio, visual, dan audio visual. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik tetapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam proses pembelajaran sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. (Firmadani, 2020, hlm. 93).

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian. Ini merupakan pernyataan sementara yang didasarkan pada norma-norma tertentu terkait suatu fenomena atau kasus penelitian, dan akan diuji menggunakan metode atau statistik yang sesuai (Yam & Taufik, 2021, hlm. 97). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. H₀: Pemanfaatan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) pada Materi Sistem Saraf tidak dapat Membangun Keterampilan Mencari Informasi Kredibel dalam Mencari Informasi Digital.
- b. H_a: Pemanfaatan *Ensiklopedi Online Wikipedia* (EOW) pada Materi Sistem Saraf dapat Membangun Keterampilan Mencari Informasi Kredibel dalam Mencari Informasi Digital.