

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Konstruktivisme berasal dari gabungan kata konstruktiv yang berarti bersifat membina, memperbaiki dan membangun, serta isme yang berarti paham atau aliran. Menurut Von Glasersfeld konstruktivisme adalah salah satu paham pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi atau bentukan manusia itu sendiri (Herliani dkk., 2021: 114). Pembelajaran konstruktivisme lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan dan mengkonstruksi pengalaman, dalam prosesnya peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan gagasannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif, imajinatif, dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Herliani dkk., 2021: 114). Menurut pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Brooks & Brooks dalam Santrock (2007:8) guru bukan hanya sekedar memberikan informasi kepada pikiran anak saja namun guru juga harus mampu untuk mendorong anak untuk mengeksplorasi dunia mereka, menemukan pengetahuan, merenung, dan berpikir secara kritis. Saat ini menurut Gauvain dalam Santrock (2007:8) konstruktivisme juga menekankan pada kolaborasi anak dalam bekerja sama untuk mengetahui dan memahami pelajaran. Adapun konsep belajar konstruktivisme menurut Jean Piaget dan Vygotsky yaitu:

##### **2.1.1.1 Konsep Belajar Konstruktivisme Jean Piaget**

Manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya dengan makna yang berbeda-beda dan apabila terus diasah melalui berbagai macam pengalaman maka pemahaman dan pengetahuan akan semakin berkembang. Menurut Piaget dalam Baharudin & Wahyuni (2015:167) pada saat manusia belajar telah terjadi dua proses yaitu proses organisasi informasi dan proses adaptasi. Proses organisasi adalah proses manusia dalam menggabungkan informasi yang diterima dengan struktur-struktur penguatan yang sudah ada sebelumnya pada otak. Pada proses ini manusia dapat memahami sebuah informasi baru yang didapatnya dan menyesuaikan-

kan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimilikinya sehingga manusia dapat mengasimilasikan atau mengakomodasikan informasi atau pengetahuan tersebut. Sedangkan proses adaptasi adalah proses yang melibatkan kegiatan asimiliasi dan akomodasi, kegiatan asimilasi yaitu kegiatan menggabungkan atau mengintegrasikan pengetahuan yang diterima oleh manusia dan kegiatan akomodasi yaitu kegiatan mengubah struktur pengetahuan yang telah dimiliki dengan struktur pengetahuan yang baru sehingga terjadi keseimbangan (equilibrium). Menurut Ruseffendi dalam Thobroni (2015:94) asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran, sedangkan akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru sehingga informasi tersebut mempunyai tempat.

#### **2.1.1.2 Konsep Belajar Konstruktivisme Vygotsky**

Selain Piaget, Vygotsky juga mempercayai bahwa manusia aktif dalam membangun pengetahuan mereka. Konsep belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky memiliki penegertian bahwa belajar bagi anak dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik (Thobroni, 2015:95). Ada dua elemen penting yang dilibatkan dalam proses belajar menurut Vygotsky yaitu proses secara biologi sebagai proses dasar dan proses psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan berkaitan dengan lingkungannya (Baharudin & Wahyuni, 2015:174). Ketika seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya, alat indranya akan digunakan untuk menangkap dan mengirimkan stimulus ke otak dan kemudian informasi tersebut akan diolah oleh syaraf otak. Keterlibatan alat indra dalam menangkap stimulus dan syaraf otak dalam mengola informasi merupakan proses dasar dalam belajar. Hasil proses dasar ini akan lebih berkembang ketika seseorang tersebut berinteraksi dengan lingkungannya. Vygotsky percaya bahwa belajar dimulai ketika seseorang berada pada zona perkembangan proksimal dan kemudian mengalami perubahan kognitif pada saat proses belajar melalui guru ataupun teman sebaya.

Driver dan Oldham dalam Setiawan (2017:74-75) menuturkan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivime memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Orientasi, yaitu peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan motivasi dalam mempelajari suatu topik dengan memberikan kesempatan melakukan observasi.
2. Estilasi, yaitu peserta didik mengungkapkan idenya dengan jalan berdiskusi, menulis, membuat poster dan lain-lain
3. Restrukturisasi ide yaitu klarifikasi ide dengan ide orang lain, membangun ide baru, mengevaluasi ide baru.
4. Penggunaan ide baru dalam berbagai situasi, yaitu ide atau pengetahuan yang telah terbentuk perlu diaplikasikan pada bermacam-macam situasi.
5. Review yaitu dalam mengaplikasikan pengetahuan, gagasan yang ada perlu direvisi dengan menambahkan atau mengubah.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu “medius” yang artinya perantara atau pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan mencapai pembelajaran yang efektif. Menurut Latheru dalam Hasan dkk. (2021:28) media pembelajaran adalah alat, bahan, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi antara peserta didik dan dan guru berlangsung secara tepat. Sedangkan menurut Briggs (1970) media adalah segala alat fisik atau sarana yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Susanto & Akmal, 2019:14-15). Adapun pendapat lainnya menurut Heinich dkk dalam Aulie (2019:588-589) yang mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima, apabila media tersebut membawa informasi atau pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut dengan media pembelajaran. Sejalan dengan itu Sudjana juga menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya (Hasan dkk., 2021: 28). Berdasarkan uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Hasan dkk. (2021:29-30) media pembelajaran memiliki tiga ciri yaitu:

1. Ciri fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, melestarikan, dan merkonstruksi suatu peristiwa atau objek sehingga media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
2. Ciri manipulatif, ciri ini merupakan transformasi suatu kejadian atau objek yang dimungkinkan. Suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit
3. Ciri distributif, ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada peserta didik melalui stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian tersebut.

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai dalam S & Rohani (2018:94) yaitu *pertama* media grafis atau media dua dimensi seperti foto, kartun, poster, bagan, komik, dan lain-lain. *Kedua* media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solit model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, dan lain-lain. *Ketiga* media proyeksi seperti slide, film, dan OHP. *Keempat* penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran guru perlu memperhatikan beberapa hal yang harus dikuasainya, diantaranya yaitu mengetahui ciri umum media pembelajaran, memahami cara memilih dan menyusun media pembelajaran, menguasai cara penggunaan media pembelajaran, dan menyesuaikan media pembelajaran dengan peserta didik dan materi yang diajarkan. Secara umum penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga memfasilitasi tercapainya pembelajaran yang lebih efektif. Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat dan keinginan baru dalam belajar, meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar, dan bahkan berdampak secara psikologis terhadap siswa (S & Rohani, 2018:49). Namun secara praktis, menurut Hasan dkk. (2021:48) media pembelajaran memiliki manfaat seperti:

1. Membuat penyajian informasi dan pesan menjadi lebih jelas, mudah tersampaikan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik.
3. Mengatasi permasalahan dalam keterbatasan indera manusia, ruang dan waktu.

4. Memberikan penerimaan pembelajaran yang optimal dengan adanya stimulus yang terdapat pada media pembelajaran.
5. Menumbuhkan kebiasaan belajar mandiri pada diri peserta didik karena saat ini banyak media pembelajaran yang bisa diakses kapan saja.

### 2.1.3 Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* yang merupakan singkatan dari kata *Information* dan *Graphics*, infografis adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi, gagasan, dan pengetahuan kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami secara mudah dan cepat (Saptodewo, 2014: 194). Glasgow menyatakan bahwa Infografis sering juga disebut dengan ilustrasi informasi (Miftah dkk., 2016:88). Sedangkan menurut Wicandra infografis adalah suatu bentuk berpikir yang memanfaatkan rupa sebagai hasil melihat, berkhayal dan menggambar (Darmawan dkk., 2021:2). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa infografis adalah bentuk visualisasi data, gagasan, informasi, dan pengetahuan kedalam sebuah ilustrasi yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan jelas melalui alur yang mudah dan sederhana.

Adapun jenis-jenis infografis menurut Artacho dalam Aldila dkk. (2019:145) yaitu:

1. Infografis yang berdasarkan pada statistik (*statistic based*) yaitu infografis yang berdasarkan pada statistik yang mencakup diagram, bagan, grafis, tabel, dan daftar yang dapat meninjau informasi statistik.
2. Infografis yang berdasarkan pada jadwal (*timeline based*) yaitu infografis yang berdasarkan pada tabel jadwal yang menunjukkan urutan kejadian dari waktu ke waktu atau secara kronologis.
3. Infografis yang berdasarkan pada proses (*process based*) yaitu infografis yang digunakan untuk menjelaskan tentang peristiwa dalam
4. Infografis yang berdasarkan pada lokasi atau geografi yaitu infografis yang digunakan untuk menjelaskan informasi berdasarkan wilayah tertentu.

Krum menyatakan bahwa infografis memiliki tiga tujuan yaitu untuk menginformasikan, menghibur, dan mempersuasi audiens agar audiens memperhatikan, membaca, menyimpulkan apa yang ada dalam infografis (Kurniasih, 2016:457). Dalam segi pembelajaran media infografis menurut Gebre dalam Salsabilla dkk. (2021:280) dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan presentasi secara visual dari data, ide, dan banyak digunakan sebagai alat kognitif untuk membangun dan memfasilitasi pemahaman pembaca tentang suatu keadaan.

Sebagai salah satu bentuk media visual, infografis memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik melalui penggunaan simbol-simbol yang jelas dan mudah dipahami dalam mengilustrasikan suatu konsep atau informasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat G. Solomon dalam Dewi & Budiana (2018:9) bahwa pemahaman tentang suatu ilmu dapat dipermudah dengan penggunaan elemen *iconic* seperti gambar, foto, film, rekaman, video, dan berbagai media lainnya.

Infografis sebagai media ilustrasi yang dapat memuat informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami sangat cocok untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran sejarah yang cakupan materinya sangat luas. Pemanfaatan infografis dalam pembelajaran sejarah berdasarkan jenisnya dapat menggunakan infografis *timeline based* dan infografis *process based* untuk menjelaskan rangkaian materi sejarah yang sedang dipelajari. Dengan adanya infografis dalam pembelajaran sejarah proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Hal tersebut selaras dengan pendapat Jasson Lankow keunggulan komunikasi dalam infografis dapat menggantikan penjelasan yang panjang dan juga menggantikan tabel yang rumit dan penuh dengan angka (Aldila dkk., 2019:144).

## **2.1.4 Berpikir Kreatif**

### **2.1.4.1 Pengertian Berpikir Kreatif**

Keterampilan berfikir diperlukan oleh setiap manusia untuk menjalani kehidupannya, keterampilan ini perlu diasah melalui proses pembelajaran. Menurut John Dewey dalam Nurjan (2018:107) berpikir adalah kegiatan mental yang melibatkan formulasi atau pemecahan masalah, pengambilan keputusan, usaha untuk memahami sesuatu, menemukan jawaban atas permasalahan, dan mencari makna dari sesuatu hal. Keterampilan berpikir khususnya berpikir tingkat tinggi harus diajarkan di sekolah karena keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir kreatif. Pengertian kreatif pada hakikatnya berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada (Slameto, 2015:145). Menurut Brown dan Keelay dalam Aryani & Wahyuni (2021:79) berpikir kreatif merupakan sebuah

kebiasaan dari pikiran yang sering dilatih dengan memperhatikan intuisi, membangun imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru berdasarkan pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki, serta membuka sudut pandang yang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tak terduga. Sementara Weisberg dalam Siswono (2016:16) mengartikan berfikir kreatif mengacu pada proses-proses untuk menghasilkan suatu produk baru yang diperoleh dari aktivitas atau kegiatan yang terarah. Sejalan dengan itu, pendapat Parkin dalam Nurjan (2018:107) menyatakan bahwa berfikir kreatif adalah aktivitas berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif dan orisinal.

Dari beberapa pandangan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru seperti gagasan ataupun karya, baik dari hasil pemikirannya sendiri maupun dari pengembangan ide-ide yang telah ada. Kreatifitas seseorang akan muncul ketika imajinasi seseorang tinggi dan didukung oleh pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.

#### **2.1.4.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

Menurut Torrance (Torrance & Torrance, 1973: 24-25) berpikir kreatif memiliki empat indikator yang meliputi:

1. Kefasihan (*fluency*), yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan banyak ide atau gagasan.
2. Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan berbagai ide atau gagasan yang beragam dengan berbagai sudut pandang atau berbagai pendekatan.
3. Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dan berbeda dari yang lain guna memecahkan suatu permasalahan.
4. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan seseorang untuk mengembangkan ide atau gagasan guna memecahkan permasalahan secara rinci.

Sejalan dengan itu Filsaisme dalam Nurlaela dkk. (2019: 59-60) menyebutkan bahwa berfikir kreatif memiliki empat indikator yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan merinci atau elaborasi (*elaboration*). Kelancaran adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan

ide atau gagasan sebanyak mungkin. Keluwesan adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide atau gagasan yang beragam. Originalitas adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide atau gagasan baru yang berbeda dari orang lain. Merinci adalah kemampuan peserta didik untuk menjelaskan secara detail ide atau gagasan yang ditemukan sehingga menjadi lebih bernilai dan bermakna.

Munandar (2014: 192) juga menjelaskan indikator kemampuan berpikir kreatif terdiri dari empat hal yaitu:

1. Kelancaran yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, gagasan, atau jawaban dari pemikiran seseorang secara tepat dan lebih menekankan pada kuantitas bukan kualitas. Kelancaran meliputi: a) menghasilkan banyak ide, gagasan, dan jawaban yang relevan, b) menghasilkan motivasi belajar, c) memiliki arus pemikiran lancar.
2. Kelenturan (fleksibilitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide, gagasan, atau jawaban yang bervariasi, melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif dan arah yang berbeda, serta menggunakan berbagai pendekatan atau cara pemikiran guna menyelesaikan suatu permasalahan. Kelenturan meliputi: a) menghasilkan ide, gagasan, atau jawaban yang bervariasi, b) mampu mengubah cara pemikiran atau pendekatan, c) memiliki arah pemikiran yang berbeda.
3. Keaslian (orisinalitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau jawab yang unik atau kemampuan untuk menghasilkan gagasan asli yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. Keaslian meliputi: a) memberikan jawaban yang unik dan tidak lazim, b) memberikan jawaban yang berbeda dari yang lain, c) memberikan jawaban yang jarang diberikan oleh orang lain.
4. Elaborasi yaitu kemampuan dalam mengembangkan, menambahkan, dan merinci suatu ide atau gagasan secara detail sehingga menjadi lebih menarik. Elaborasi meliputi: a) mengembangkan, menambahkan, atau memperkaya suatu gagasan, b) merinci secara detail, c) memperluas gagasan.



Secara umum indikator kemampuan berpikir kreatif yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli memiliki kesamaan antara satu dan lainnya. Dalam penelitian ini indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan yaitu indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar yang mencakup kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Penelitian yang relevan berfungsi sebagai sumber informasi dalam melakukan penelitian dan dapat menjadi jaminan keaslian penelitian yang sedang dilaksanakan dengan adanya persamaan dan perbedaan hasil penelitian. Dalam proposal penelitian yang berjudul Pengaruh Media Infografis Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023), penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

### 1. Proyek Infografis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung Melalui Google Classroom)

Penelitian yang dilakukan oleh Hanna mahasiswa Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia (2021) yang berjudul *Proyek Infografis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 1 SMAN 13 Bandung Melalui Google Classroom)*. Tujuan dari penelitian adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah secara daring. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Dave Ebbut yang diimplementasikan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan penerapan proyek infografis dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah daring, terbukti dengan peningkatan persentase skor kreativitas dari 53% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan adalah penggunaan media infografis dalam pembelajaran sejarah. Adapun perbedaan

penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan adalah jenis penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu penelitian tindakan kelas dengan model Dave Ebbut sedangkan penelitian yang dilaksanakan menggunakan jenis penelitian kuantitatif desain Kuasi Eksperimen . Selain itu penelitian terdahulu memfokuskan pada penggunaan media infografis untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran sedangkan penelitian yang dilaksanakan fokus untuk mengetahui pengaruh media infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa saja. Sehingga

## 2. Infografis Sebagai Produk Asesmen Kinerja Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Secara Daring (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMAN 2 Kuningan)

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fahri Azri mahasiswa Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia (2021), berjudul *Infografis Sebagai Produk Asesmen Kinerja Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Secara Daring (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPA 1 SMAN 2 Kuningan)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan produk infografis dengan pendekatan asesmen kinerja. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & Mc taggart yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah melalui produk infografis dengan pendekatan asesmen kinerja efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Terbukti dari peningkatan skor rata-rata dari 69,7 pada siklus I menjadi 86,2 pada siklus II.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilaksanakan yaitu penggunaan infografis sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & Mc Taggart sedangkan penelitian yang sedang dilaksanakan menggunakan Kuasi Eksperimen dengan teknik analisis data Independent Sample T-test, fokus penelitian terdahulu adalah penggunaan media

infografis untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran sedangkan fokus penelitian yang dilaksanakan adalah mengetahui pengaruh media infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa saja.

### 3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Infografis Pada Materi Pergerakan Nasional Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA 1 Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya

Penelitian yang dilakukan oleh Rosnidar, Zulfan, dan Nuraisah berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Infografis Pada Materi Pergerakan Nasional Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA 1 Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya* terbit pada Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah 5(1), 41-53. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis pada materi pergerakan nasional terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS SMA 1 Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan adalah penggunaan media pembelajaran infografis dalam pembelajaran sejarah. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilaksanakan adalah penelitian ini berguna untuk mengetahui pengaruh penggunaan media infografis terhadap minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang sedang dilaksanakan berguna untuk mengetahui pengaruh penggunaan media infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik

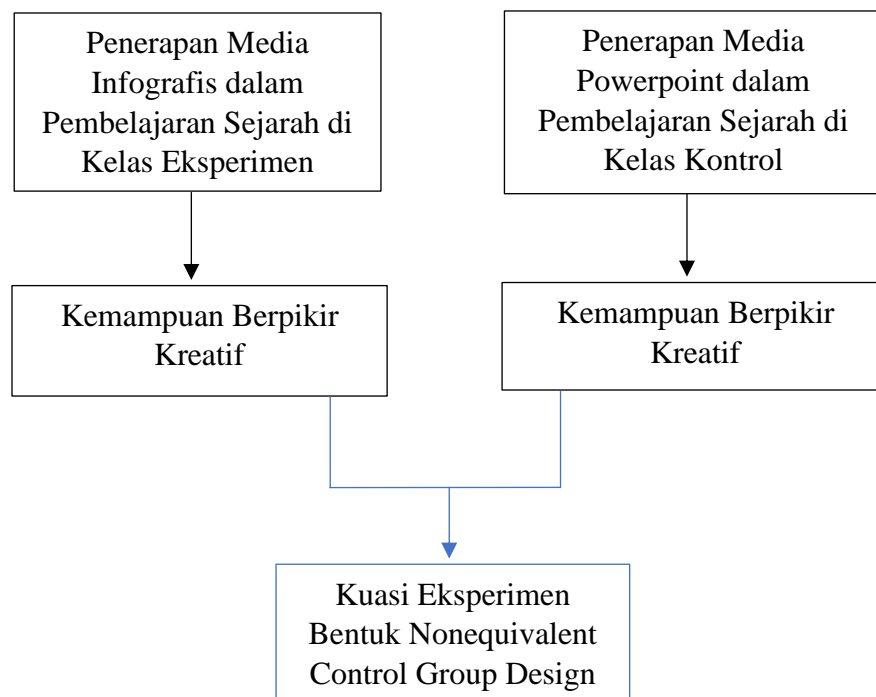
### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan dan mengembangkan ide atau gagasan menjadi satu hal yang baru dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan caranya sendiri. Namun kondisi yang ditunjukkan oleh peserta didik di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya tidak menunjukkan adanya indikator kemampuan berpikir kreatif karena kurangnya antusias peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Karena hal ini, kemampuan berpikir kreatif peserta didik dinilai rendah. Peserta

didik yang kurang antusias terhadap pembelajaran sejarah hanya akan menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan cara menyalin informasi yang mereka temukan saja tanpa adanya pengembangan gagasan menjadi lebih bermakna dan unik sesuai dengan pemahamannya sendiri. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik, guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk merangsang dan mendorong peserta didik agar kemampuan berpikir kreatif dapat tumbuh dan berkembang dalam diri peserta didik.

Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan penggunaan media infografis di kelas XI MIPA 4 sebagai salah satu upaya untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan kemudian akan dibandingkan dengan penerapan media powerpoint sebagai media yang biasa digunakan pada saat pembelajaran di kelas XI MIPA 2. Penggunaan media infografis dalam pembelajaran dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan memunculkan ide-ide baru dalam proses pembuatannya dibandingkan dengan mencatat secara konvensional sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi sejarah dengan menggunakan infografis. Infografis sebagai media visual juga dapat merangsang peserta didik melalui penggunaan warna, gambar, dan huruf sehingga peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan juga dapat mengingat, mengenali, serta menghubungkan fakta dengan konsep secara mudah.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan maka penulis membentuk sebuah kerangka konseptual yang digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
Kerangka Konseptual

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017:63). Hipotesis penelitian hanya terdapat pada penelitian kuantitatif. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan media Infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya”. Adapun hipotesis uji dalam penelitian ini yaitu:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media Infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

$H_1$ : Terdapat pengaruh penggunaan media Infografis terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 9 Tasikmalaya.