

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Hasil Belajar

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Pada hakikatnya setiap manusia adalah seorang insan pembelajar terhadap segala sesuatu yang ada disekelilingnya. Setiap hal bisa menjadi sebuah pembelajaran untuk mengajarkan manusia dari sesuatu yang tidak mereka ketahui menjadi sesuatu yang mereka ketahui. Belajar merupakan beberapa rangkaian tahapan yang bisa merubah perilaku manusia. Pada faktanya, belajar dilakukan sejak manusia lahir ke dunia kemudian berkembang menjadi seorang anak kecil dan mendapatkan pendidikan formal sebagai rangkaian dari usaha agar anak tersebut mengetahui segala sesuatu lebih luas lagi. Dalam teori konstruktivisme, pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap diambil dan diingat. Manusia harus mengonstruksikan pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Secara definisi, menurut Surya (dalam Darman, 2020:11) belajar merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman interaksi individu tersebut dengan lingkungannya. Gredler (dalam Wahab & Rosnawati, 2021) menekankan pengaruh lingkungan sangat kuat dalam proses belajar, belajar bukanlah sekedar latihan akademik, ia adalah aspek penting baik bagi individu maupun masyarakat.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu sebagai upaya untuk mendapatkan perubahan dalam diri setelah mendapatkan pengalaman interaksi dengan lingkungan.

2.1.1.2. Pengertian Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, hasil dari semua rangkaian proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik dikenal dengan istilah hasil belajar. Hasil belajar tersebut bisa dikenali dengan berbagai macam atribut yang ditampilkan oleh masing-masing sesuai dengan bakat bawaan peserta didik. Hasil belajar peserta

didik dapat mereka tunjukkan melalui pemahaman materi pelajaran yang mereka kuasai dan biasanya dirumuskan menjadi nilai-nilai pelajaran yang tinggi. Menurut Novita *et al.*, (2019), hasil belajar adalah perubahan perilaku serta kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini dipertegas oleh Ilmiah & Sumbawati (2019) yang mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik setelah proses belajar akibat dari sebuah pengalaman. Sedangkan Mauliddiyah & Wulandari (2022), mendefinisikan hasil belajar sebagai bentuk keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran yang dapat diukur dalam beberapa aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai bentuk hasil kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil pengukuran terhadap kemampuan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi setelah melewati proses belajar. Kemampuan pemahaman materi oleh peserta didik kemudian akan dirumuskan oleh peserta didik menjadi sebuah perubahan yang terjadi dalam dirinya baik dalam segi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

2.1.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak sekali faktor-faktor yang dapat mempengaruhi dan menentukan hasil belajar peserta didik, baik itu faktor yang memberikan sumbangsih dampak yang besar maupun dampak yang kecil. Banyak ahli sudah mengemukakan faktor-faktor apa saja yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik setelah melewati proses belajar. Salsabila *et al.*, (2023) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Pengaruh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat hanyalah beberapa contoh dari faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi perkembangan anak. Elemen utama yang mendukung, mengasah, dan mengembangkan ketiga kualitas tersebut adalah keluarga. Salah satu faktor kunci yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik anak adalah orang tua mereka. Variabel internal yang mendukung tumbuh kembang anak antara lain gen dan kecerdasan yang diturunkan dari orang tua kepada keturunannya. Tiga bidang bakat anak yang perlu dikembangkan dan dilatih sebelum masuk sekolah sangat

dipengaruhi oleh teknik pengasuhan orang tua anak. Guru membantu orang tua dalam pekerjaannya untuk memaksimalkan ketiga keterampilan ini setelah anak mulai bersekolah. Dalam peran mereka sebagai pendidik, guru membimbing siswa dan membantu mereka menemukan bakat masing-masing. Saat pembelajaran, guru bukan hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga memberikan contoh perilaku yang baik dan bijaksana sebagai teladan bagi siswa sehingga aspek afektif siswa turut berkembang lebih baik juga. Jika siswa memiliki bakat dan kreativitas harus mendapat dukungan dari keluarga, guru, dan sekolah untuk mengembangkan perkembangan psikomotorik siswa.

Astiti *et al.*, (2021) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti minat, bakat, kecerdasan, sikap, dan motivasi, sedangkan faktor eksternal seperti keluarga, masyarakat, sekolah. Senada dengan pendapat tersebut, Yurnaliza & Andayono (2019) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yakni kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi, cara belajar, dan faktor eksternal yakni keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan sekitar.

Berdasarkan penjabaran para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibedakan menjadi 2 (dua) sumber, yaitu faktor internal yang bersumber dari diri peserta didik seperti kondisi fisik, dan kondisi psikologis, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sosial masyarakat. Salah satu bagian dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang terdapat dalam lingkungan sekolah adalah pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu untuk mengembalikan gairah dan minat belajar dari peserta didik sehingga dapat berdampak terhadap hasil belajar dari peserta didik.

2.1.1.4. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian, pemberian tes atau soal evaluasi kepada peserta didik mengenai materi yang telah dipelajarinya. Pendidik dapat memanfaatkan indikator hasil belajar ini sebagai tolok ukur untuk menilai efektivitas proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* (dalam Nabillah & Abadi, 2019) membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan

psikomotor. Ranah kognitif meliputi pengetahuan peserta didik, ranah afektif meliputi sikap dan perilaku peserta didik, sedangkan ranah psikomotor meliputi keterampilan peserta didik. Ranah inilah yang kemudian dijadikan sebagai indikator hasil belajar. Senada dengan penjelasan tersebut, Suratman *et al.*, (2019) berpendapat bahwa indikator keberhasilan belajar peserta didik dapat diketahui dari kemampuan peserta didik dalam menyerap bahan pengajaran yang diajarkan serta dari perbuatan dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari 3 (tiga) ranah yaitu ranah kognitif meliputi cara memahami pelajaran yang dapat diukur melalui ujian, ranah afektif meliputi sikap yang ditunjukkan peserta didik, dan ranah psikomotorik yang meliputi keterampilan yang ditunjukkan peserta didik.

2.1.2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.2.1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna, dibutuhkan pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Model pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menarik perhatian peserta didik dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan makna materi serta memudahkan peserta didik untuk memahami maksud materi tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah model pembelajaran *discovery learning* karena model ini mengubah proses pembelajaran yang awalnya fokus ke guru beralih ke situasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Menurut Rahmayani (2019), model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif untuk menemukan, memecahkan, suatu permasalahan dengan dibimbing guru. Peserta didik akan di arahkan untuk mencari suatu informasi, mengolah, dan membahasnya ke dalam kelompok masing-masing. Selaras dengan hal tersebut, Sardiman (dalam Rahmayani, 2019) mengemukakan bahwa dalam mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning*, guru

berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar aktif.

2.1.2.2. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi intelektualnya dan mendorong peserta didik untuk bertindak aktif mencari jawaban atas masalah yang dihadapinya. Menurut Trianti (dalam Alfitry, 2020:36-37) pembelajaran *discovery learning* bertujuan untuk memberikan cara bagi peserta didik membangun kecakapan intelektual terkait dengan proses-proses berpikir reflektif. Dengan demikian, peserta didik akan terpancing untuk mengeluarkan ide-ide ketika guru mengajukan suatu permasalahan.

Seorang guru menggunakan model pembelajaran *discovery learning* agar peserta didik terangsang dan aktif untuk mencari dan meneliti pemecahan masalah tersebut, mencari sumber dan belajar bersama di dalam kelompok. Jadi tujuan umum dari model *discovery learning* ialah untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan-keterampilannya seperti mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban yang berasal dari keinginan mereka, mengumpulkan data, menganalisisnya hingga mampu menarik suatu kesimpulan (Alfitry, 2020:38).

2.1.2.3. Tahapan-tahapan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Kemendikbud (dalam Khasinah, 2021) tahapan-tahapan pembelajaran dengan model *discovery learning* dapat dilihat dalam tabel 2.1.

Tabel 2.1

Tahapan-tahapan model Pembelajaran *Discovery Learning*

No	Sintak	Kegiatan Pembelajaran
1	<i>Stimulation</i> Pemberian rangsangan	Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, guru memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan, arahan untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan <i>discovery</i> sebagai persiapan identifikasi masalah.
2	<i>Problem Statement</i> Identifikasi masalah	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah

		yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan.
3	<i>Data collection</i> Pengumpulan data	Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai narasumber, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.
4	<i>Data Processing</i> Pengolahan data	Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Semua informasi baik dari hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5	<i>Verification</i> Pembuktian	Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil <i>data processing</i> . Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.
6	<i>Generalization</i> Menarik kesimpulan	Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Sumber: Kemendikbud (dalam Khasinah, 2021)

2.1.2.4. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Prasetyo & Abduh (2021), mengemukakan beberapa karakteristik model pembelajaran *discovery learning* antara lain: 1). mendalami dan menyelesaikan masalah untuk membentuk, menggabungkan, dan mengumumkan pengetahuan; 2). berfokus kepada peserta didik; 3). aktivitas menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya. Sedangkan menurut Edi & Rosnawati (2021), berpendapat bahwa karakteristik model pembelajaran *discovery learning* adalah peserta didik menemukan pengetahuan baru menggunakan pengetahuan

yang telah dimiliki, dalam pembelajaran disajikan suatu masalah, peserta didik merumuskan pernyataan berdasarkan masalah, terdapat partisipasi aktif dari peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan, penggunaan kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu analisis, sintesis, dan evaluasi.

2.1.2.5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Kemendikbud (dalam Khasinah, 2021), kelebihan model pembelajaran *discovery learning* antara lain: 1). Metode ini dapat membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif mereka; 2). Metode ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kemampuan mereka sendiri; 3). Karena adanya kegiatan diskusi, siswa jadi lebih saling menghargai; 4). Memberikan rasa senang dan bahagia bila peserta didik berhasil melakukan penelitian, dan 5). Kegiatan pembelajaran menumbuhkan optimisme karena hasil belajar atau temuan mengarah pada kebenaran yang final dan lebih pasti.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* seperti yang dikemukakan oleh Kemendikbud (dalam Khasinah, 2021) antara lain: 1). Metode ini mengharuskan peserta didik memiliki pemahaman awal terhadap konsep yang dibelajarkan, bila tidak maka mereka akan mengalami kesulitan dalam belajar penemuan, bahkan bisa menyebabkan mereka merasa kecewa; 2). Penerapan metode ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang sesuai untuk pembelajaran dengan durasi waktu pendek dan juga kelas dengan peserta didik yang besar; 3). Guru dan peserta didik harus terbiasa dengan metode ini dan harus konsisten dalam pelaksanaannya; 4). Metode ini lebih sesuai digunakan untuk membelajarkan konsep dan pemahaman (kognitif), dibandingkan aspek lainnya.

2.1.3. Media Pembelajaran Infografis

2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media menjadi salah satu hal yang dibutuhkan untuk menunjang kesuksesan transfer ilmu yang dilakukan dalam proses belajar. Penggunaan media dibutuhkan sebagai salah satu cara meminimalisir kejenuhan yang terjadi dalam pembelajaran, selain itu tujuan lain penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, serta menjadi lebih menarik guna

menarik rangsangan keaktifan, daya nalar, ataupun kreativitas dari peserta didik. Menurut Widyastuti *et al.*, (2022:1) media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut dapat beragam bentuk disesuaikan dengan kebutuhan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan berbagai pengalaman terhadap peserta didik dengan dasar bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda dalam menangkap makna dalam proses pembelajaran. Selaras dengan pengertian di atas, Mashuri (dalam Batubara, 2020:4) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat diartikan bahwa media pembelajaran infografis adalah sebuah alat yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan suatu pesan melalui visualisasi dengan menggabungkan teks, gambar, ataupun ilustrasi dengan maksud untuk lebih mudah dipahami.

2.1.3.2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali ragam dan jenis-jenisnya. Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan berbagai faktor yang mendukung untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Media infografis adalah salah satu dari ragam jenis media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk manfaat media infografis disesuaikan dengan manfaat media pembelajaran. Hamid *et al.*, (2020:7-8) mengemukakan manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Membantu proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, karena tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu lain untuk mempermudah mengirimkan pesan materi.
2. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta terjadi interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.

3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Karena beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaianya.

Selain itu, Karo-Karo & Rohani (2018) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; 2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) efisiensi waktu dan tenaga; 5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; 6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; 7) media menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; 8) merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2.1.3.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (Suryani *et al.*, 2018:48-55) mengemukakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri sebagai berikut:

1. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya ingin terlibat secara langsung dalam pemantauan kegiatan belajar peserta didik, instruktur manusia sebagai media secara intuitif dapat merasakan kebutuhan peserta didiknya dan memberikan pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan yang paling terkenal adalah buku, jurnal, majalah, dan lembar kertas. Media berbasis cetakan memiliki kelebihan seperti menyajikan informasi yang lebih banyak, mudah dibawa, perbaikan mudah dilakukan, serta lebih menarik jika dilengkapi gambar dan warna.

3. Media berbasis visual

Media visual tidak jauh berbeda dengan media cetak. Visual dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan pengalaman tentang hubungan antara isi materi dan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi

dengan visual tersebut untuk meyakinkan adanya proses informasi (Suryani *et al.*, 2018:52).

4. Media berbasis audio-visual

Teknologi audio-visual merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan media berbasis audio-visual. Pengajaran berbasis audio-visual menurut Arsyad (dalam Suryani *et al.*, 2018:53) memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti proyektor, *tape recorder*, proyektor visual yang lebar.

5. Media berbasis komputer

Media berbasis komputer menghendaki penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Proses perancangan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer memerlukan persiapan meliputi perancangan desain pembelajaran, persiapan peralatan penunjang pembelajaran, dan penggunaan media tersebut. Menurut Arsyad (dalam Suryani *et al.*, 2018:54) komputer memiliki dua peran dalam kegiatan pembelajaran, pertama adalah sebagai manajer dalam pembelajaran atau yang dikenal dengan *computer-managed instruction* (CMI), dan kedua sebagai pembantu tambahan dalam belajar yang pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang disebut dengan *computer-assisted instruction* (CAI).

2.1.3.4. Media Pembelajaran Infografis

Aldila *et al.*, (2019) mengemukakan bahwa Infografis adalah satu media penyampai informasi yang mengedepankan aspek kreatif visual. Media infografis merupakan alat atau format tertentu yang menggabungkan visualisasi data, ilustrasi, teks, dan gambar untuk menyampaikan sebuah informasi secara menarik agar mudah dipahami oleh audien (Hikmah & Ghany, 2022).

2.1.3.5. Indikator Media Pembelajaran Infografis

Indikator media pembelajaran infografis yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan indikator media pembelajaran pada umumnya, hal ini dikarenakan media infografis sendiri merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran. Indikator media pembelajaran menurut Pratiwi & Meilani (2018)

meliputi: 1) relevansi antara media pembelajaran dengan bahan ajar; 2) kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran; 3) kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa; 4) ketersediaan media pembelajaran yang digunakan dikelas; 5) kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga meningkatkan proses pembelajaran.

2.1.3.6. Contoh-Contoh Media Pembelajaran Infografis

Yudhanto (dalam Wardiman, 2021) mengemukakan jenis-jenis infografis sebagai berikut:

1. Infografis statis, infografis dalam bentuk gambar yang tidak bergerak. Infografis ini disajikan dalam bentuk yang sederhana tanpa menggunakan audio dan animasi bergerak. Bentuk visual statis hanya memberikan tampilan berupa gambar atau ilustrasi yang dapat menjelaskan suatu materi yang akan dibahas.
2. Infografis animasi, infografis dalam bentuk video animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis ini memiliki bentuk animasi yang bergerak. Contoh infografis animasi dapat dilihat dalam beberapa *channel* youtube yang menggunakan infografis animasi pada platformnya.
3. Infografis interaktif, infografis bentuknya bisa berinteraksi jika salah satu poin diklik akan tersaji informasi yang diperlukan. Pada dasarnya, infografis interaktif merupakan infografis yang lebih kompleks dari infografis di atas. Perbedaan mendasar terletak pada sasaran informasi yang dapat berinteraksi langsung dengan data yang telah tersaji. Contoh infografis interaktif adalah pada *website* dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan melalui *user interface* yang telah didesain.

2.1.3.7. Tata Cara Penggunaan Aplikasi Infografis

Dalam penelitian ini, infografis yang digunakan berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh dan diakses melalui *smartphone*. Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi infografis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengunduh dan meng-*install* aplikasi infografis melalui *link* yang disebarakan melalui grup *whatsapp* kelas.
2. Membuka dan mengakses aplikasi hingga bagian halaman depan muncul.
3. Peserta didik mengklik tombol “Kompetensi Dasar” untuk membaca kompetensi dasar dari materi yang disampaikan.
4. Peserta didik mengklik tombol “Tujuan Pembelajaran” untuk membaca tujuan pembelajaran dari materi yang disampaikan.

5. Peserta didik mengklik tombol “Materi Pembelajaran” untuk memilih dan membaca muatan materi pembelajaran materi yang disampaikan.
6. Peserta didik dapat mengklik tombol “*next*” untuk melanjutkan ke halaman sebelumnya, atau tombol “*back*” untuk kembali ke halaman sebelumnya.
7. Peserta didik dapat mengklik tombol “*home*” untuk kembali ke halaman awal.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Khomsyah (2021) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Terpadu Riyadlul Ulum Tasikmalaya). Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar dengan nilai sig $<0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Astuti (2020) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MIPA SMA Negeri 10 Maros. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar fisika peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* pada peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 10 Maros tahun ajaran 2019/2020 dengan N-Gain 0,39 termasuk kategori sedang.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Safitri (2020) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Pekanbaru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum tindakan dengan KKM 60 diperoleh rata-rata 53,05. Peserta didik yang tuntas dalam belajar hanya berjumlah 17 (47,22%) dan tidak tuntas 19 (52,77%). Pada siklus I diperoleh rata-rata 60,97%, tuntas 22 (61,11%), dan tidak tuntas 19 (52,77%). Pada siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 80,13. Peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran ini sebanyak 30 (83,33%) dan tidak tuntas 6 (16,66%).

2.3. Kerangka Konseptual

Teori konstruktivisme menekankan bahwa individu yang belajar mempunyai tujuan untuk menemukan bakatnya, menambah pengetahuan, serta hal-hal lain

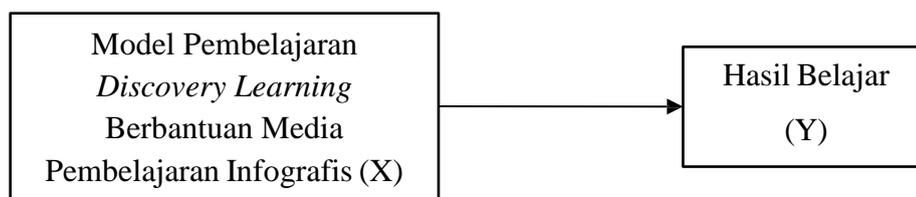
untuk mengembangkan dirinya sendiri (Ariani Hrp *et al.*, 2022:18). Perkembangan zaman yang cepat menuntut setiap individu untuk beradaptasi dengan segala kemajuan yang ada. Revolusi industri, perkembangan digital, serta kemampuan artifisial merupakan bentuk nyata dari kemajuan tersebut, sehingga setiap individu harus mengembangkan kompetensi dirinya sendiri agar mampu mengontrol dan tidak tergerus oleh kemajuan yang ada.

Lembaga pendidikan merupakan salah satu ujung tombak guna mengembangkan kompetensi setiap individu. Kompetensi setiap individu bisa didapatkan melalui pengalaman-pengalaman yang menjadi bahan pembelajaran bagi peserta didik. Pengalaman tersebut mampu membuat peserta didik belajar lebih dinamis serta dapat menambah pengetahuan. Luaran dari pengetahuan yang didapatkan ialah hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang didapatkan peserta didik terbagi menjadi tiga ranah sesuai taksonomi bloom yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Kognitif berkenaan dengan pengetahuan peserta didik, afektif berkenaan dengan sikap perilaku peserta didik, sedangkan psikomotorik berkenaan dengan keterampilan-keterampilan peserta didik.

Pada kenyatannya, hasil belajar yang bagus tidak serta merta didapatkan dengan mudah. Masih banyak permasalahan dalam proses pembelajaran yang menghambat untuk mendapatkan hal tersebut. Model serta metode pembelajaran konvensional tidaklah cukup, inovasi serta variasi dalam model dan metode pembelajaran mesti dilakukan. Lembaga pendidikan merupakan salah satu ujung tombak guna mengembangkan kompetensi setiap individu. Perbaikan dalam proses pembelajaran haruslah dilakukan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. *Discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang patut dicoba untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, mengidentifikasi, serta mengemukakan ide serta pendapatnya sendiri terhadap sebuah permasalahan yang terjadi. Hal ini selaras dengan konsen teori konstruktivisme yang menghendaki peserta didik untuk membimbing sendiri pengetahuan yang dimiliki berdasarkan pengalaman (Ariani Hrp *et al.*, 2022:18). Pengalaman tersebut dapat dimiliki oleh peserta didik baik dari peristiwa yang

mereka alami ataupun melalui pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran. Pengalaman dalam *teori con of experience* yang dikemukakan oleh edgar dale bisa didapatkan melalui media yang paling konkrit hingga paling abstrak (Nasrullah *et al.*, 2021).

Pada penelitian ini, peneliti melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran infografis guna melihat apakah ada perubahan terhadap hasil belajar peserta didik. Materi pembelajaran yang digunakan ialah konsep kebijakan moneter dan fiskal yang dirasa mampu membuat peserta didik mengeksplorasi kemampuan dirinya sendiri. Adapun kerangka konseptual secara ringkas penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 2.1.



Gambar 2.1

Kerangka Konseptual

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian dalam kerangka konseptual, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran infografis sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran infografis dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.