

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan salah satu pendekatan penting dalam bidang pendidikan yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam perspektif ini, pengetahuan bukanlah sesuatu yang diterima secara pasif, melainkan hasil konstruksi mental yang melibatkan pengorganisasian informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, konstruktivisme menggambarkan adanya pergeseran dalam pemahaman dan persepsi yang tidak selalu tampak dalam perubahan perilaku secara langsung, melainkan lebih pada perubahan internal dalam struktur kognitif individu (Herpratiwi, 2009: 23).

Prinsip dasar konstruktivisme menegaskan bahwa setiap individu membawa pengalaman dan pengetahuan yang berbeda-beda dalam dirinya. Pengetahuan dan pengalaman tersebut tersusun dalam bentuk skema kognitif yang menjadi fondasi bagi proses pembelajaran. Melalui interaksi dengan lingkungan, individu membangun dan mengorganisasikan ulang skema tersebut sehingga terjadi proses pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengaitkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih mendalam dan dapat diaplikasikan secara nyata (Herpratiwi, 2009: 23).

Salah satu tokoh utama dalam pengembangan teori konstruktivisme adalah Jerome Bruner. Ia menekankan bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan aktif yang dipengaruhi oleh konteks budaya dan sosial tempat individu berada. Bruner berpendapat bahwa budaya memiliki peran signifikan dalam membentuk perilaku dan pola pikir individu, sehingga pendidikan perlu memperhatikan aspek budaya agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif (Herpratiwi, 2009: 41). Dengan demikian, proses belajar tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan budaya peserta didik. Bruner menegaskan bahwa pendidikan harus dirancang untuk mengoptimalkan keterlibatan mental dan intelektual peserta didik pada setiap tahap

perkembangan kognitifnya. Ia menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang secara baik mampu meningkatkan kualitas hasil pendidikan secara signifikan dengan merangsang aktivitas kognitif yang tinggi. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara, reflektif, dan kreatif sesuai dengan kapasitas mereka (Herpratiwi, 2009: 41).

Selain itu, Bruner menyatakan bahwa kunci keberhasilan proses belajar terletak pada kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan sendiri aturan atau prinsip dari pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Hal ini akan menumbuhkan kreativitas yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi tantangan masa depan (Herpratiwi, 2009: 23). Kesimpulan dari berbagai kajian mengenai teori konstruktivisme dan pandangan Bruner menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif haruslah aktif, kontekstual, dan bermakna. Dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan secara mandiri serta mempertimbangkan konteks budaya dan sosial, proses pembelajaran menjadi lebih optimal dalam mengembangkan potensi intelektual dan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, penerapan prinsip-prinsip konstruktivisme sangat penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jerome Bruner menegaskan bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan aktif yang dipengaruhi oleh pengalaman, konteks budaya, serta interaksi sosial. Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian, konstruktivisme memberikan landasan teori yang kuat untuk pengembangan metode pembelajaran inovatif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Media pembelajaran visual seperti infografis, menurut Mayer (2001:256), dapat memperkuat proses konstruktivistik dengan memudahkan pemahaman konsep abstrak dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Keunggulan konstruktivisme juga tercermin dalam

kemampuannya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sebagaimana dikemukakan oleh Jonassen (1991:15), karena peserta didik secara aktif dilibatkan dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

Berdasarkan kajian teoritis yang telah dikemukakan, peneliti memandang bahwa proses pembelajaran yang efektif harus mampu mendorong peserta didik untuk aktif dalam membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang otentik, bermakna, dan kontekstual. Dalam konteks ini, peneliti menilai bahwa pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada konstruktivisme sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran sejarah, karena mata pelajaran ini menuntut pemahaman yang mendalam, pemikiran reflektif, dan pengembangan penalaran kreatif. Pembelajaran sejarah tidak hanya menekankan hafalan peristiwa masa lalu, tetapi juga bagaimana peserta didik mampu mengonstruksi pemahaman historis melalui analisis sumber, pemaknaan konteks sosial-budaya, dan pengaitan dengan situasi masa kini. Oleh karena itu, peneliti melihat bahwa model pembelajaran discovery learning yang berlandaskan pada prinsip-prinsip konstruktivisme dan didukung oleh media infografis visual sangat potensial untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Infografis tidak hanya memperjelas informasi, tetapi juga merangsang keterlibatan visual dan kognitif peserta didik dalam menemukan keterkaitan antar konsep sejarah. Dengan dasar inilah, peneliti memilih teori konstruktivisme sebagai pijakan teoritis utama dalam merancang dan menganalisis proses pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

2.1.2 Model Discovery Learning

Dalam proses pembelajaran yang ideal, peserta didik seharusnya tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan juga menjadi subjek aktif yang terlibat langsung dalam membangun pemahaman. Model pembelajaran Discovery Learning hadir sebagai respons terhadap kebutuhan akan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari kegiatan belajar. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan secara mandiri, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari pendidik. Konsep ini diperkuat oleh pandangan Jerome Bruner yang

menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui proses eksplorasi dan penemuan. Peserta didik tidak hanya dihadapkan pada informasi, tetapi juga diberi kebebasan untuk memahami ide dan prinsip yang mendasari materi pelajaran melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dengan cara ini, mereka mampu membentuk struktur kognitif yang lebih kokoh dan bermakna.

Selain itu, Discovery Learning mendukung prinsip konstruktivistik, di mana peserta didik diberi ruang untuk merumuskan sendiri apa yang ingin mereka ketahui dan bagaimana cara mereka mencapainya. Seperti dijelaskan oleh Sagala (2009: 179), dalam pendekatan ini, peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi permasalahan, menyusun strategi pencarian informasi, dan mengorganisasikan hasil penemuannya ke dalam bentuk pemahaman yang utuh. Proses ini secara tidak langsung membangun kemandirian belajar dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar mereka sendiri. Dalam praktiknya, materi pembelajaran tidak disajikan secara langsung dalam bentuk akhir. Sebaliknya, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep-konsep penting melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar. Hal ini menuntut mereka untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pengamatan, analisis, serta interpretasi informasi yang mereka temui. Pendekatan ini mengasah kemampuan berpikir logis peserta didik, karena mereka harus memproses informasi dan menarik kesimpulan secara mandiri berdasarkan hasil penemuannya.

Model Discovery Learning secara mendasar bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif, dan menyenangkan. Pendekatan ini menandai pergeseran paradigma dari pembelajaran yang didominasi oleh guru menuju pembelajaran yang berbasis pada aktivitas peserta didik. Perubahan ini mendorong peserta didik untuk menjadi peneliti kecil yang secara aktif mencari dan membangun pengetahuan, yang pada akhirnya memperkuat motivasi dan minat belajar mereka. Lebih jauh, tujuan utama dari Discovery Learning tidak hanya terbatas pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Herpratiwi (2009: 34), model ini dirancang untuk melatih kemampuan bernalar secara analitis, dan logis, sekaligus menumbuhkan

sikap ilmiah dan rasa percaya diri dalam mengambil keputusan. Hal ini tentu sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga adaptif dan solutif dalam menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran melalui pendekatan ini memungkinkan peserta didik mengembangkan seluruh potensi dirinya, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami konsep, tetapi juga untuk menerapkannya dalam konteks yang relevan. Dengan menggunakan strategi seperti pengamatan, pengelompokan informasi, membuat hipotesis, serta menarik kesimpulan, mereka dilatih untuk menjadi pembelajar yang reflektif dan mandiri.

Dengan demikian, model pembelajaran Discovery Learning memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik diberi kebebasan untuk membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan belajarnya. Maka dari itu, integrasi Discovery Learning dalam proses pembelajaran di kelas, terutama yang didukung oleh media infografis, diyakini mampu menjadi strategi efektif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara optimal.

2.1.3 Kemampuan Berpikir kreatif

Setiap orang membutuhkan kemampuan berpikir untuk berkembang dalam kehidupan, berpikir kreatif adalah proses mental untuk merumuskan atau memecahkan masalah, mengambil keputusan, mencoba memahami sesuatu, memecahkan tantangan, dan menentukan makna sesuatu (Nurjan 2018: 107). Kemampuan berpikir kreatif seseorang akan meningkat seiring dengan banyaknya alternatif solusi yang dapat diberikan terhadap suatu situasi (Dewi dan Kelana 2019:236). Selain model pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu karakteristik internal peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu dari sekian banyak tingkatan berpikir yang dimiliki manusia. Proses berpikir tingkat rendah dan

tingkat tinggi merupakan dua cara proses berpikir tersebut dapat muncul. Berpikir kreatif pada hakikatnya diartikan sebagai menjalani suatu proses untuk menciptakan sesuatu yang belum pernah diciptakan sebelumnya, unik, dan bermakna di mata orang lain. Sejalan dengan itu berpikir kreatif merupakan suatu proses yang menghasilkan ide-ide baru atau yang sebelumnya tidak terpikirkan untuk memecahkan suatu masalah dalam bentuk data. Ide-ide kreatif memiliki kekuatan untuk mencerahkan perspektif orang dan mendorong mereka untuk segera memahami tujuannya. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengevaluasi sesuatu dengan memanfaatkan fakta atau informasi yang telah tersedia disajikan dan menghasilkan berbagai skenario yang dapat menjadi solusi untuk suatu masalah yang menyoroti kuantitas, kesesuaian, dan variasi solusi yang memungkinkan.

Ciri-ciri utama suatu jenis kreatif menyatakan bahwa ada beberapa ciri yang umum dalam berpikir kreatif (Dewi & Kelana 2019:236), yaitu:

1. Memecahkan tantangan yang berkaitan dengan contoh-contoh berikut menunjukkan kreatif dalam proses berpikir:
2. Kemampuan untuk menanggapi dan/atau mengutarakan pikiran atau sudut pandang dengan mudah.
3. Kemampuan untuk mengutarakan beberapa solusi terhadap tantangan dikenal sebagai fleksibilitas.
4. Originalitas adalah kapasitas untuk mengartikulasikan berbagai konsep unik yang berasal dari ide sendiri.
5. Memperluas konsep dan sudut pandang yang mungkin tidak dipertimbangkan atau dipahami orang lain dikenal sebagai Elaboration.
6. Kemampuan untuk bertahan dan bersabar saat menghadapi keadaan yang tidak stabil.

2.1.4 Infografis

Infografis merupakan salah satu bentuk visualisasi data yang berfungsi untuk menyederhanakan penyajian informasi, konsep, dan pengetahuan yang kompleks sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami oleh pembaca. Istilah

infografis sendiri berasal dari gabungan kata informasi dan grafik (Saptodewo, 2014:194). Menurut Mansur dan Rafiudin (2020:40), media infografis adalah representasi visual yang menyampaikan informasi, data, atau pengetahuan secara grafis dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian informasi yang rumit agar tersampaikan secara cepat, terstruktur, dan jelas. Dalam konteks pembelajaran, infografis tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual semata, melainkan juga memuat ilustrasi serta elemen visual lain yang mendukung pemahaman materi oleh peserta didik. Bahkan, menurut Darmawan et al (2021:2), penggunaan infografis mencerminkan proses berpikir yang melibatkan observasi, imajinasi, dan visualisasi dalam bentuk sketsa.

Secara umum, infografis dapat diartikan sebagai representasi visual yang komunikatif dan efektif dari fakta, konsep, dan pengetahuan secara ringkas. Aldila et al. (2019:145) membagi infografis menjadi beberapa tipe, yakni: (1) infografis yang berdasarkan data statistik seperti grafik, tabel, dan diagram; (2) infografis garis waktu yang menggambarkan perkembangan peristiwa secara kronologis; (3) infografis proses yang menjelaskan langkah-langkah suatu kejadian; serta (4) infografis berbasis lokasi yang menyajikan informasi berdasarkan wilayah tertentu.

Infografis memiliki tiga tujuan utama, yaitu untuk menyampaikan informasi, memberikan edukasi, dan mempengaruhi pembaca agar memahami isi yang disajikan. Dalam ranah pendidikan, infografis digunakan sebagai sarana kognitif visual yang membantu peserta didik dalam memahami fakta dan ide secara lebih mudah. Aldila (2015:40) mengemukakan bahwa infografis sangat tepat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan daya tarik visual agar minat baca peserta didik meningkat. Visualisasi yang menarik dapat memotivasi peserta didik agar lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Pada pelajaran sejarah, infografis terbukti efektif karena dapat menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih jelas dan terstruktur. Contoh penggunaan infografis seperti garis waktu, profil tokoh sejarah, dan peristiwa penting mampu membantu peserta didik memahami urutan dan konteks sejarah secara lebih baik.

Keunggulan infografis dalam pembelajaran meliputi: (1) tampilan yang menarik sehingga mengurangi rasa bosan peserta didik; (2) kemudahan pembuatan dan penggunaan oleh guru serta fleksibilitas dipelajari oleh peserta didik kapan saja; (3) isi yang terdiri dari teks ringkas dan simbol visual yang memudahkan pemahaman serta penguatan daya ingat. Namun demikian, infografis juga memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan keterampilan desain visual. Meski begitu, perkembangan teknologi saat ini menyediakan berbagai situs penyedia template infografis yang mudah diakses oleh guru, sebagaimana dijelaskan oleh Via Wulandari dkk. (2019:42).

Berbagai studi sebelumnya telah membahas efektivitas infografis sebagai media pembelajaran, terutama dalam hal penyederhanaan informasi dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Misalnya, penelitian Aldila et al. (2019: 145) mengulas berbagai jenis infografis dan aplikasinya dalam konteks pembelajaran umum. Sementara itu, Via Wulandari dkk. (2019:45) lebih fokus pada aspek visual dan kemudahan pemakaian infografis oleh guru dan peserta didik. Namun demikian, dari kajian penelitian terdahulu dapat dilihat bahwa integrasi infografis ke dalam model pembelajaran Discovery Learning khususnya pada mata pelajaran Sejarah masih kurang mendapat perhatian. Di sinilah keunikan penelitian ini, yaitu pada perpaduan antara model pembelajaran Discovery Learning yang menitikberatkan pada aktivitas peserta didik dalam menemukan konsep melalui eksplorasi dengan media infografis yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyederhanakan informasi sejarah yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami.

Perlu ditegaskan bahwa dalam penelitian ini, infografis hanya digunakan sebagai media pendukung dalam model pembelajaran Discovery Learning, bukan sebagai metode utama. Penggunaan infografis bertujuan membantu peserta didik dalam memahami materi secara visual dan sistematis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh dan peningkatan terhadap penggunaan infografis dalam model Discovery Learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, suatu aspek yang masih jarang dikaji secara mendalam. Dengan demikian,

penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti baik dari segi teori maupun praktik, sekaligus menjawab kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menuntut integrasi teknologi visual dan pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, serta kontekstual.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

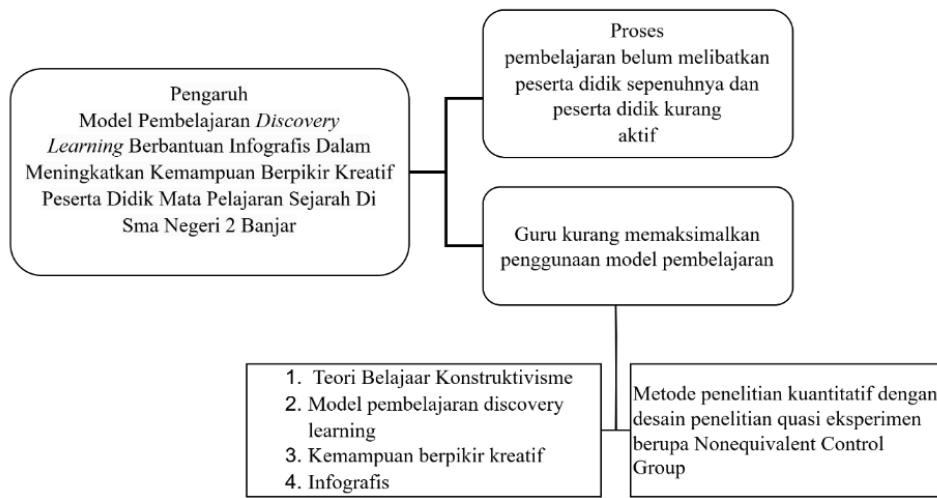
1. Penerapan Model *Discovery Learning* pada Materi Kependudukan Jepang Di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh dilakukan oleh Wiwit Nurin Rofida (2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika model *Discovery Learning* berbantuan e-booklet diterapkan pada materi kependudukan Jepang di Indonesia untuk kelas XI di SMAN 1 Tulungagung, di mana peserta didik dapat menemukan gagasan-gagasan mengenai nilai-nilai dasar yang terkandung dalam materi tersebut melalui media e-booklet. Model *Discovery Learning* diimplementasikan dalam bentuk integritas, patriotisme, dan cinta tanah air sebagai upaya untuk menanamkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri peserta didik. Perbedaannya terletak pada variabel bebas yang digunakan yaitu E-Booklet, Materi pembelajaran yang digunakan dan dalam penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jumlah sample 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan pada penelitian ini peneliti teknik penggumpulan datanya menggunakan SPSS.
2. Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah di MA Bilingual Batu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salsabillah, Hilda. 2022. Untuk mengetahui Pengaruh paradigma pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas sejarah di MA Bilingual Batu, digunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini difokuskan pada 35 peserta didik tahun ajaran 2021/2022 yang terdaftar di kelas XI-IPs 1 MA Bilingual Batu. Temuan penelitian ini adalah sebagai berikut: model pembelajaran *Discovery Learning* telah diterapkan dengan benar dan penyusunan model untuk pembelajaran sejarah di MA Bilingual Batu dinilai sangat baik. Model pembelajaran *Discovery Learning*

menghadirkan beberapa kendala untuk kelas sejarah MA Bilingual Batu, seperti keterbatasan waktu yang mengharuskan prosedur yang berlarut-larut, perbedaan keadaan dan kapasitas belajar peserta didik, dan fakta bahwa tidak semua peserta didik siap menerima model tersebut. Perbedaannya terletak pada Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian terdahulu metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif, dan pada penelitian terdahulu subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-IPS 1 MA Bilingual Batu tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 35 orang, selain itu Dalam penelitian terdahulu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Jumlah populasi sebanyak 396 peserta didik SMA Negeri 2 Banjar dan pada penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu yaitu media infografis selain itu Teknik pengumpulan datanya menggunakan pada penelitian ini yaitu Tes pre-test dan post-test .

3. Pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Google Forms* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas X berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jonata pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *Discovery Learning* yang didukung oleh *Google Forms* memengaruhi kapasitas berpikir kreatif peserta didik serta sejauh mana model tersebut berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif Peserta didik SMA kelas X. Penelitian ini mengkaji komponen dan fenomena yang terdapat dalam objek yang diteliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau penelitian ilmiah yang sistematis. Data untuk penelitian ini diperoleh melalui metode komputasi kuantitatif dengan menggunakan instrumen pengukuran kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMA kelas X. Perbedaannya terletak pada variabel bebas yaitu berbantuan *Google Forms*, dan materi pembelajaran yang digunakan pada penelitian terdahulu Pembelajaran Fisika Kelas X besaran vector dan uji instrument yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan Uji Independent Samples Test.

2.3 Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan peserta didik. Hal ini mencakup proses komunikasi pembelajaran yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat mendukung proses komunikasi antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran *Discovery Learning*, peneliti memperkirakan model tersebut dapat memecahkan berbagai masalah yang dihadapi sekolah, termasuk kurangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran *Discovery Learning* melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Memanfaatkan Infografis sebagai alat bantu berdasarkan Pembelajaran *Discovery Learning* untuk mengajarkan sejarah memungkinkan peserta didik untuk pengetahuan baru mengenai sejarah melalui konten atau produk kreatif yang menggunakan pendekatan visualisasi untuk menyampaikan informasi. Untuk mengatasi kesulitan dengan berbagi ide dengan teman sebayanya, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Selama diskusi kelas, tidak ada batasan dalam mengekspresikan sudut pandang. Peneliti melihat adanya peningkatan dalam penggunaan model pembelajaran *Discovery Laerning* berbantuan Infografis pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik ketika mereka menggunakan pola peningkatan penelitian menggunakan teknik ini. Guru menggunakan pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan infografis pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik ketika mereka menggunakan pola peningkatan penelitian menggunakan teknik ini. Guru menggunakan pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan infografis untuk mengajarkan sejarah dalam penelitian ini. Adapun kerangka berfikirnya dapat digambarkan seperti pada bagan dibawah ini :



Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah Jawaban sementara untuk rumusan masalah penelitian. Hipotesis adalah dugaan, estimasi, atau tebakan jawaban sementara tentang suatu masalah yang harus divalidasi menggunakan fakta, angka, atau informasi yang diperoleh dari temuan penelitian yang sah dan dapat dipercaya. Hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) adalah dua kategori hipotesis. Menurut hipotesis nol, tidak ada perbedaan atau dampak antara dua variabel. Hipotesis alternatif, di sisi lain, menegaskan bahwa dua kelompok berbeda atau bahwa faktor-faktor saling memengaruhi. Berasarkan pertanyaan dari rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian adalah:

H_0 = tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Infografis Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Banjar

H_a = ada Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Infografis Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Banjar.