

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF TIPE
PREDICTION GUIDE BERBANTUAN MEDIA INFOGRAFIS
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR DESAIN GRAFIS DI SMK
MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

AGUS SUNARDI

NIM. 150212054

Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022 M / 1443 H**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF TIPE *PREDICTION GUIDE* BERBANTUAN MEDIA INFOGRAFIS TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR DESAIN GRAFIS DI SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH ACEH BESAR

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

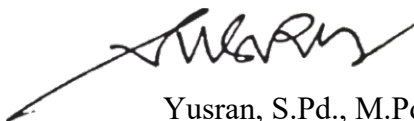
**AGUS SUNARDI
NIM. 150212054**

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

AR - RANIRY

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Yusran, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106261997021003

Pembimbing II



Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A
NIP.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF TIPE *PREDICTION GUIDE* BERBANTUAN MEDIA INFOGRAFIS TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR DESAIN GRAFIS DI SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH ACEH BESAR

SKRIPSI

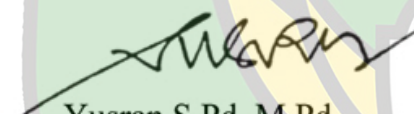
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi


Pada Hari/Tanggal: Jum'at, 22 Juli 2022 M
23 Dzulhijah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris


Yusran, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106261997021003


Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I

Penguji II


Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A
NIP.


Firmansyah, S.Kom., M.T
NIP. 198704212015031002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang Bertanda Tangan dibawah ini:

Nama : Agus Sunardi
NIM : 150212054
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilih karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Mei 2022

Yang Menyatakan,



Agus Sunardi
NIM. 150201141

ABSTRAK

Nama : Agus Sunardi
NIM : 150212054
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar
Pembimbing I : Yusran, S.Pd., M.Pd
Pembimbing II : Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A
Kata Kunci : Model pembelajaran, *prediction guide*, Media Infografis, Keaktifan Belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan Media Infografis terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis siswa SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar. Jenis penelitian ini Quasi Eksperimen (eksperimen semu). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif dengan bentuk rancangan Non-equivalent Control Group Design. Pengambilan sampel dilakukan dengan sampling jenuh berjumlah 17 siswa untuk kelas kontrol dan 17 siswa untuk kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi keterlaksanaan RPP, angket dan tes hasil belajar. Data angket keaktifan dan hasil belajar kognitif yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t, hasil analisis data menunjukkan bahwa keaktifan kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, untuk uji-t keaktifan belajar siswa diperoleh t hitung 10,55 sedangkan t tabel pada taraf signifikan 5% 2,04 sehingga t hitung > t tabel maka H_0 diterima. Hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen yang diberi model pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan Media Infografis lebih tinggi dari kelas kontrol, dan untuk uji-t hasil belajar kognitif siswa t hitung 6,39 sedangkan t tabel pada taraf signifikan 5% 2,04 sehingga t hitung > t tabel maka H_0 diterima. Dengan demikian Model pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan Media Infografis berpengaruh terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis siswa SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar.

AR - RANIRY

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis Di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar”. Shalawat beserta Salam tidak lupa pula kepada baginda Nabi Muhammad SAW, Keluarga serta sahabatnya dalam memperjuangkan agama Islam menjadi lebih baik seperti sekarang ini. Dalam membuat skripsi ini penulis menyadari ada beberapa kendala karena kurangnya pemahaman dan pengalaman. Skripsi ini bisa diselesaikan atas bantuan, bimbingan, serta keaktifan dari semua pihak. Oleh karena itu dengan hati yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa Ayahanda Bukhari Abbas dan Martina serta adik kandung, keluarga yang tak pernah berhenti dalam mendoakan dan dukungannya baik dari segi moral maupun materi sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Yusran, S.Pd. M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Yusran, S.Pd. M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Erlina Mariana Rosada Sari, S.Pd., M.A selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan kesabarannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan-masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak/Ibu dan Staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan dengan baik.

Terima kasih kepada semua teman-teman leting 2015 yang selama ini sama- sama berjuang dalam membuat skripsi. Atas bantuan moral dan pikiran yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT selalu memberikan karunia dan hidayah-Nya. Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan untuk penulisan skripsi ini. Oleh

karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kebaikan skripsi ini berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya.

Banda Aceh, 15 Mei 2022

Penulis,

Agus Sunardi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PENGESAHAN SIDANG.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Batasan Masalah.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Keaktifan Belajar.....	6
1. Pengertian Keaktifan Belajar	6
2. Ciri-ciri Keaktifan Belajar.....	7
3. Prinsip Belajar Siswa Aktif.....	8
4. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa.....	10
B. Model Pembelajaran <i>Prediction Guide</i>	11
1. Pengertian Model <i>Prediction Guide</i>	11
2. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Prediction Guide</i>	12
3. Langkah-Langkah Model <i>Prediction Guide</i>	15
4. Ciri-Ciri Model <i>Prediction Guide</i>	15
C. Media Pembelajaran Infografis	16
1. Pengertian Infografis	16
2. Manfaat Infografis.....	17
3. Jenis-jenis Infografis	18
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
1. Perencanaan.....	23
2. Tindakan.....	23
3. Pengamatan	24
4. Refleksi.....	24

B. Lokasi dan Subjek Penelitian	24
C. Teknik Pengumpulan Data.....	24
1. Observasi.....	25
2. Tes Praktik.....	25
D. Instrumen Penelitian	25
1. Lembar Aktivitas Guru.....	25
2. Lembar Aktivitas Siswa	26
E. Teknik Analisis Data	26
1. Analisis Data Aktivitas Guru	26
2. Analisis Data Aktivitas Siswa	27
3. Tes Praktik.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Gambaran Umum SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar	30
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	30
2. Sarana dan Prasarana SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar	30
3. Keadaan Peserta Didik	31
4. Keadaan Guru.....	32
5. Struktur Organisasi.....	33
B. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Prediction Guide</i> berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar	33
C. Respon Siswa terkait Model Pembelajaran <i>Prediction Guide</i> berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar	35
BAB V PENUTUP.....	38
A. Kesimpulan.....	38
B. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹ Pembelajaran akan terlihat bermakna saat guru dapat mengajarkan siswa dengan model yang tepat. Model dalam pembelajaran merupakan suatu pedoman dalam bertindak untuk mencapai sasaran dan tujuan yang diinginkan. Model juga diartikan sebagai pola umum kegiatan guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar.² Jadi, model pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Bagi seorang guru, model dapat dijadikan sebagai acuan yang bersifat sistematis dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, penggunaan model pembelajaran yang telah dirancang dengan baik dan menarik dapat mempermudah dan mempercepat memahami isi materi pembelajaran.³ Oleh karena itu, penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting demi meningkatkan kualitas siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan oleh siswa kadangkala kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal itu terlihat pada sikap siswa yang tampak jenuh dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, sebagai contoh pada saat pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa diharapkan mampu memahami pelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbahasa melalui 4 keterampilan yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

¹ Abdul Majid, Model Pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 4

² Jamal Ma'mur Asmani, 7 Tips Aplikasi PAIKEM, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm.

³ Wena Wade, Model Pembelajaran Inovatif Contemporary, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 2

Keterampilan siswa merupakan wujud dari tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, pada saat peneliti melakukan observasi di lapangan tepatnya di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar, keterampilan siswa kelas X/C dalam berbicara masih rendah. Guru menggunakan model dan media yang kurang sesuai dan kurang menarik sehingga membuat siswa tidak paham dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan hanya buku sehingga siswa tidak mendapatkan banyak kosakata untuk membantu mereka terampil dan lancar dalam berbicara.

Salah satu model yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah model *prediction guide*. Model *prediction guide* merupakan suatu proses membuat dugaan terhadap peristiwa yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif.⁴ Siswa diajak untuk berpikir aktif dalam menebak jalan atau alur sebuah cerita yang belum sepenuhnya disampaikan oleh guru. Selain itu, model ini dapat dipadukan dengan media pembelajaran lain seperti film kartun agar proses pembelajaran terlihat lebih menarik.

Salah satu keunggulan dari media kartun yaitu kaya akan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Secara umum, film sangat baik dalam menjelaskan sesuatu secara sempurna.⁵ Biasanya ditampilkan dalam bentuk lukisan bergerak yang dipadukan dengan teks yang baik dan benar.⁶ Media film kartun ini memiliki keunggulan dan daya tarik tersendiri bagi peserta didik, salah satunya yaitu kaya akan ekspresi warna.

Penelitian mengenai keterampilan berbicara menggunakan model *prediction guide* pada mata pelajaran bahasa Indonesia telah banyak dilakukan, salah satunya adalah Ulfa Mauliza pada tahun 2014 di kelas V MIS Lamgugob. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam berbicara meningkat.

⁴ Hisyam Zaini, Model Pembelajaran Aktif, (Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development, 2002) hlm. 8

⁵ Yudhi Munadi, Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm.117

⁶ Donni Juni Priansa, Pengembangan Model dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2017), hlm. 143

Peningkatan tersebut terlihat dari siklus pertama 41,17% menjadi 55,97% pada siklus kedua dan meningkat menjadi 79,41% pada siklus ketiga.⁷

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model yang sama tetapi dipadukan dengan media film kartun agar terlihat lebih menarik untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini dikarenakan masih adanya guru yang menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang sesuai pada pelajaran bahasa Indonesia dan menyebabkan siswa kurang terampil dalam berbicara.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. bagaimanakah aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar?
2. bagaimanakah aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar?
3. Bagaimanakah peningkatan keaktifan Belajar Desain Grafis siswa SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar dengan menerapkan Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis?

⁷ Ulfa Mauliza, Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model *Prediction Guide* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh. Skripsi, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2017).

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan Belajar Desain Grafis siswa SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar dengan menerapkan Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian dengan menggunakan model *prediction guide* untuk materi pelajaran bahasa Indonesia ini dapat memberi manfaat dalam meningkatkan keterampilan dan mekeaktifan siswa agar aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga mampu membangkitkan semangat dan rasa percaya diri siswa dalam berbicara.

2. Praktis

Manfaat secara praktis merupakan manfaat secara langsung bagi beberapa pihak yang terkait, terutama:

a. Bagi Guru

Sebagai tambahan informasi untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya pada materi pelajaran bahasa Indonesia dengan media yang sesuai dan menarik.

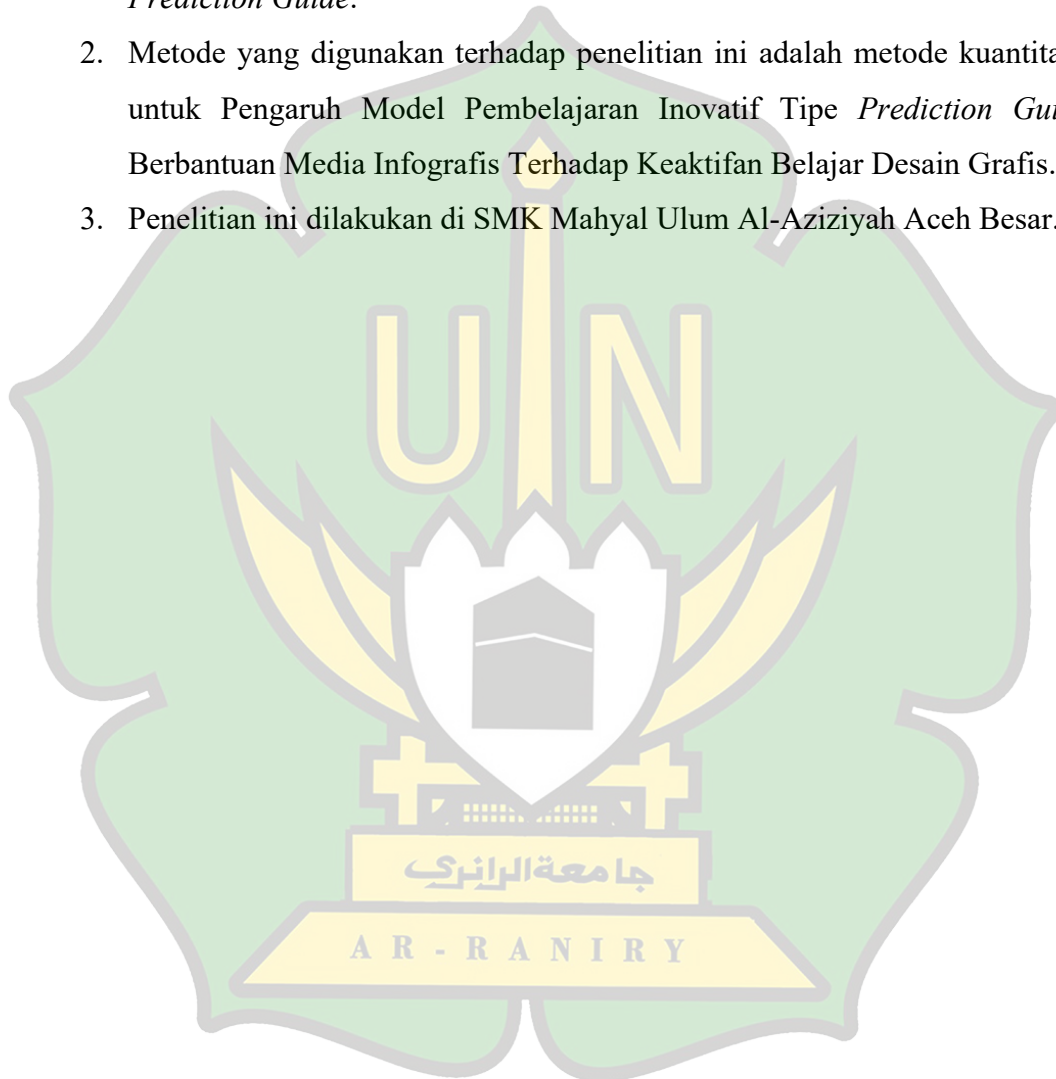
b. Bagi Penelitian

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Melihat Efektivitas penggunaan model Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide*.
2. Metode yang digunakan terhadap penelitian ini adalah metode kuantitatif untuk Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Tipe *Prediction Guide* Berbantuan Media Infografis Terhadap Keaktifan Belajar Desain Grafis.
3. Penelitian ini dilakukan di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Pada setiap proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dimana keaktifan belajar merupakan suatu unsur dasar yang harus terpenuhi untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada dasarnya untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dimana mereka aktif untuk membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan, sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih serta berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Nofrion mengatakan bahwa belajar adalah “perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relatif permanen dari penguasaan.” Dengan demikian belajar adalah suatu kegiatan yang diharapkan mampu mengubah tingkah laku seseorang dan mengembangkan potensi yang dimiliki individu tersebut.⁸ Menurut Hamalik, belajar adalah suatu proses dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Aktivitas belajar diartikan sebagai aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar-mengajar.⁹ Dahulu kita mengenal konsep Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Secara harfiah, CBSA dapat diartikan sebagai suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual dan emosional. Tujuannya adalah memperoleh hasil belajar yang berbentuk perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Sardiman, dalam kegiatan belajar yang penting yaitu

⁸ Nofrion, 2016. Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep. Komunikasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

⁹ Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. Bumi Aksara, hlm. 106.

bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa itu melakukan aktivitas pembelajaran.¹⁰ Oleh karena itu, pada proses tersebut peran guru sangat penting. Dimana guru melakukan usaha untuk menumbuhkan dan memunculkan keaktifan agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Pada dasarnya adalah untuk meningkatkan aktivitas seseorang terdapat beberapa faktor yang ada kaitannya dengan budaya manusia. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka keaktifan belajar adalah suatu kegiatan atau kesibukan yang diberikan kepada siswa baik fisik maupun non-fisik yang diberikan saat proses pembelajaran sehingga diharapkan siswa mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dan meraih hasil belajar yang diinginkan. Dimana pada proses ini peran guru sangat penting untuk memunculkan keaktifan agar siswa melakukan aktivitas selama pembelajaran dengan baik.

2. Ciri-ciri Keaktifan Belajar

Menurut Melvin L Silberman dalam Hamalik ciri-ciri siswa yang aktif sebagai berikut:¹¹

- a. Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi/persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya.
- b. Siswa dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri.
- c. Siswa mampu mengerjakan semua tugas mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Menurut Hamzah, ciri-kadar dari proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa tersebut sebagaimana berikut:¹²

- a. Siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam membuat kesimpulan.
- b. Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa.

¹⁰ A.M Sardiman. 2009. Interaksi dan Keaktifan Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rajawali, hlm. 77-78.

¹¹ Oemar Hamalik, 2009. Kurikulum dan Pembelajaran....., hlm, 106.

¹² Hamzah B Uno, 2017. Teori Keaktifan & Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 33.

- c. Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri.
- d. Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Salah satu indikator penting yang harus diperhatikan di dalam gerakan meningkatkan kadar proses pembelajaran adalah kadar keterlibatan peserta didik setinggi mungkin.

Berdasarkan penjabaran diatas maka ciri-ciri keaktifan belajar itu sendiri berasal dari siswa dan proses pembelajaran, dari sisi siswa yakni (1) siswa aktif bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi yang belum paham; (2) siswa dalam mengemukakan dan mendiskusikan suatu gagasan; dan (3) siswa mampu mengerjakan tugas mereka. Pada proses pembelajaran itu sendiri terdapat empat ciri- ciri yakni (1) siswa aktif dalam mencari informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran; (2) adanya interaksi aktif dengan siswa; (3) siswa memiliki kesempatan untuk menilai hasil karyanya sendiri; dan (4) pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

3. Prinsip Belajar Siswa Aktif

Pada dasarnya prinsip belajar dan pembelajaran dapat meningkatkan siswa yang awalnya pasif menjadi aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Menurut Hamzah, ada beberapa prinsip belajar yang menunjang tumbuh kembangnya belajar siswa aktif, yaitu:¹³

a. Stimulus Belajar

Pada prinsipnya yakni guru dapat benar-benar mengomunikasikan informasi atau pesan yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan yang diterima siswa dapat berupa verbal atau bahasa, visual, taktik, audiktif dan lain-lain.

b. Perhatian dan Keaktifan

Stimulus belajar yang diberikan oleh guru bukan berarti perhatian dan keaktifan tidak diperlukan lagi. Menurut Hamzah terdapat beberapa cara untuk menumbuhkan perhatian dan keaktifan siswa, seperti (a) menggunakan cara belajar yang bervariasi, (b) mengadakan pengulangan informasi, (c)

¹³ ibid, hlm, 34.

memberikan stimulus baru, bisa melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa; (d) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, dan (e) menyediakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa. Kebutuhan siswa untuk belajar akan mendorong keaktifan dalam diri masing-masing siswa.¹⁴

c. Respons yang Dipelajari

Stimulus yang diberikan oleh guru baik berupa pesan dan perhatian serta keaktifan yang diberikan oleh guru mendapatkan respons dari siswa. Respons dari stimulus guru dapat berupa perhatian, proses internal terdapat informasi ataupun tindakan nyata dalam bentuk partisipasi dan minat siswa saat mengikuti kegiatan belajar.

d. Penguatan

Setiap tingkah laku yang diikuti perasaan kepuasan terhadap kebutuhan siswa cenderung untuk diulang kembali. Sumber penguat belajar untuk pemuasan kebutuhan berasal dari luar dan dari dalam dirinya. Dari luar seperti nilai, ganjaran hadiah-hadiah dan lain-lain. Dari dalam diri bisa terjadi apabila respons yang dilakukan oleh siswa betul-betul memuaskan dirinya sesuai kebutuhan.

e. Pemakaian dan Pemindahan

Dalam menyampaikan informasi yang jumlahnya tidak terbatas, penting sekali dilakukan pengaturan dan penempatan informasi sehingga dapat digunakan apabila diperlukan kembali. Peningkat kembali informasi yang telah diperoleh cenderung terjadi apabila digunakan dalam situasi serupa.

Berdasarkan penjabaran diatas, terdapat lima prinsip belajar siswa aktif, yakni (1) stimulus belajar; (2) perhatian dan keaktifan; (3) respons yang dipelajari; (4) penguatan serta (5) pemakaian dan pemindahan.

¹⁴ ibid, hlm. 35.

4. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari dalam diri siswa itu sendiri ataupun yang datang dari luar diri siswa. Syah menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar yang dapat dijabarkan sebagai berikut:¹⁵

a. Faktor Internal

Siswa Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti:

1) Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis dapat berupa kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

2) Aspek Psikologis

Aspek psikologi dapat berupa minat dan ketertarikan siswa terhadap seperti intelegitas, sikap, minat, bakat dan keaktifan dari peserta didik. Oleh karena itu aspek psikologis sangat mempengaruhi selama terjadi proses pembelajaran.

b. Faktor Eksternal/Luar

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu berdasarkan lingkungan sosial disekolah, masyarakat dan keluarga.

- 1) Lingkungan sekolah, berkaitan dengan pengajar, tenaga kependidikan dan teman-teman siswa dilingkungan sekolah dimana dapat mempengaruhi proses belajar dari siswa tersebut. Terciptanya hubungan yang harmonis diantara ketiganya dapat menjadi keaktifan dari siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

¹⁵ Muhibbin Syah. 2012. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 146.

- 2) Lingkungan masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi semangat belajar siswa.
 - 3) Lingkungan sosial keluarga. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, pengelolaan keluarga dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa.
- c. Faktor Pendekatan

Belajar Faktor pendekatan belajar merupakan model dari siswa itu untuk menunjang keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran materi tertentu. Berdasarkan penjabaran diatas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa terdiri dari faktor internal yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor eksternal siswa yaitu dari lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga. Selain dua faktor tersebut terdapat faktor dari pendekatan belajar yang berkaitan dengan model untuk menunjang proses pembelajaran suatu materi.

B. Model Pembelajaran *Prediction Guide*

1. Pengertian Model *Prediction Guide*

Model diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹⁶ Kemp (dalam Wina Sanjaya) menjelaskan juga bahwa model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara afektif dan efisien.¹⁷ Dengan demikian, model dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri sesuai dengan harapan yang akan dicapai.

Untuk mencapai keterampilan berbicara siswa dengan baik, maka perlu menggunakan berbagai model di dalam pembelajaran. Salah satu model yang cocok untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah model *prediction guide*. Model *prediction guide* merupakan suatu proses membuat dugaan terhadap peristiwa yang

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, Model Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm, 5-6.

¹⁷ Wina Sanjaya, Model Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 124.

melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. *Prediction guide* terdiri dari dua kata yaitu *prediction* dan *guide*. *Prediction* berarti ramalan, perkiraan atau prediksi. Sedangkan *guide* berarti buku pedoman, pandu, memandu, menuntun, atau mempedomani.¹⁸ Menurut bahasa *prediction guide* berarti tebak pelajaran atau jika digunakan dalam istilah pendidikan lebih tepat diartikan sebagai menebak pelajaran.¹⁹ Sedangkan menurut Tini, *prediction guide* adalah model pembelajaran yang digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dari awal sampai akhir.²⁰

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa *prediction guide* merupakan suatu perencanaan rangkaian kegiatan pembelajaran di mana siswa terlibat secara aktif dari awal hingga akhir pelajaran. Siswa dituntut untuk membuat prediksi-prediksi mengenai materi yang diajarkan dan kemudian siswa mencocokkan prediksi-prediksi tersebut dengan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga secara tidak langsung siswa menggali sendiri pengetahuan tentang materi pelajaran yang disampaikan guru serta hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Dalam penelitian ini, model pembelajaran *prediction guide* digunakan untuk memprediksi alur sebuah cerita yang belum sepenuhnya disampaikan oleh guru. Ketika siswa aktif dalam proses pembelajaran, maka siswa akan cenderung untuk lebih cepat menghafal dan tidak mudah lupa.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Prediction Guide*

Model *prediction guide* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah:

- a. Mendapat Sambutan Kelas

¹⁸ Ni Komang Yuni Sarianingsih dkk, Pengaruh Model Pembelajaran *Prediction Guide* Berbantuan Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif, Jurnal Online, Vol. 6, No. 1. Jurnal. (Mataram: IKIP Mataram, 2018), hlm 29. Diakses pada tanggal 02 Desember 2020.

¹⁹ Hisyam Zaini, dkk, Model Pembelajaran..., hlm.4.

²⁰ Nursia Tini, Penerapan Model *Prediction Guide* Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar, Jurnal Online, Vol. 4, No. 3, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2011), hlm. 367. Diakses pada tanggal 01 November 2020.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model yang baik akan mendapat sambutan yang baik pula dari siswa. Seperti model *prediction guide* yang akan membuat siswa penasaran dan ingin terus belajar hingga akhir proses pembelajaran.

b. Siswa Akan Lebih Cepat Mengerti

Ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *prediction guide*, siswa dituntut untuk memperhatikan serta mengikuti setiap petunjuk yang diberikan sehingga memudahkan ia untuk memahami pelajaran tersebut.

c. Partisipasi Siswa Akan Lebih Baik

Mengajarkan siswa dengan model *prediction guide* akan membuat siswa lebih berpartisipasi serta lebih aktif pada saat belajar, baik itu partisipasi secara lisan maupun tulisan.

d. Pertanyaan Akan Merangsang Anak untuk Berpikir

Salah satu kelebihan model *prediction guide* adalah dapat merangsang siswa agar mampu berpikir, bukan hanya mendengar, menyimak atau bahkan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru.

e. Siswa Berani Mengeluarkan Pendapat

Siswa akan diminta untuk membuat perkiraan-perkiraan terkait dengan materi pembelajaran sehingga ia tidak hanya diam dan malu untuk mengeluarkan pendapatnya.

f. Masing-Masing Siswa Mendapat Giliran

Proses belajar mengajar menggunakan model *prediction guide* akan memberikan kesempatan kepada setiap siswa, tidak ada diskriminasi antara satu siswa dengan siswa yang lain sehingga semua siswa akan merasa bahwa masing-masing mereka punya tanggung jawab yang sama.

g. Dapat diketahui Apabila Ada Pendapat

Kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dan dinilai ketika mereka berpendapat. Proses pembelajaran dengan model *prediction guide* akan memacu siswa untuk selalu aktif di dalam kelas.

Sedangkan kekurangan yang dimiliki model *prediction guide* yaitu:

a. Mudah menyimpang dari pokok persoalan

b. Ada perbedaan pendapat antara siswa dan guru.²¹

Velanation juga mengemukakan kelebihan model *prediction guide* yaitu:

- a. Tidak hanya mengaktifkan siswa secara fisik tetapi juga secara mental.
- b. Melatih siswa agar mampu memprediksi dan mencocokkan konsep yang telah mereka pelajari.
- c. Siswa akan tertantang untuk berpikir dan mengingat materi yang disampaikan.

Sedangkan kelemahannya yaitu:

- a. Guru tidak bebas dalam menerapkannya kerana model ini juga harus memperhatikan keadaan siswa di dalam kelas.
- b. Guru harus memahami karakteristik siswa yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.
- c. Guru harus menumbuhkan semangat belajar siswa.²²

Dengan demikian, banyak kelebihan yang dimiliki model ini, di antaranya adalah mengikut sertakan siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung agar terampil dalam kemampuan berbicaranya. Namun, terdapat juga kekurangan yang dimilikinya yaitu pendapat yang disampaikan guru dengan siswa itu berbeda dan terkadang materi yang dibahas dengan prediksi yang dimunculkan siswa itu mudah menyimpang karena diberi kebebasan untuk mengemukakan pendapatnya.

Maka dari itu, untuk mengatasi kelemahan model *prediction guide* ini, guru harus mampu menguasai dan mengontrol kelas. Guru juga harus memberi batasan pokok pelajaran yang akan dibahas agar siswa tidak menyimpang dari materi yang akan dipelajari. Selain itu, guru harus bisa menyatukan perbedaan pendapat antara siswa dan guru itu sendiri agar tidak terjadi kesalahpahaman. Pendapat yang ada jangan disalahkan melainkan diarahkan kepada pendapat yang lebih benar dan dapat dihubungkan dengan materi yang dibahas.

²¹ Hisyam Zaini, dkk, Model Pembelajaran..., hlm. 4.

²² Vennyelanatio, Model Pembelajaran Prediction, <https://velanatio.wordpress.com/2013/04/29/model-pembelajaran-prediction/amp/>. Diakses tanggal 20 Desember 2020.

3. Langkah-Langkah Model *Prediction Guide*

Model *prediction guide* adalah bagian dari salah satu model pembelajaran aktif yang berakar dari pembelajaran konstruktivisme. Untuk itu pada dasarnya, langkah-langkah pembelajaran *prediction guide* yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan topik yang akan disampaikan.
- b. Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil.
- c. Guru meminta siswa untuk menebak apa saja yang kira-kira akan mereka dapatkan dalam pelajaran ini.
- d. Siswa diminta untuk membuat perkiraan-perkiraan itu di dalam kelompok kecil.
- e. Sampaikan materi pelajaran secara interaktif.
- f. Selama proses pembelajaran, siswa diminta untuk mengidentifikasi tebakan mereka yang sesuai dengan materi yang disampaikan.
- g. Di akhir pembelajaran, tanyakan beberapa jumlah tebakan mereka yang benar.²³

Oleh karena itu, untuk mencapai proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, seorang guru dituntut dapat melaksanakan langkah-langkah model *prediction guide* secara terstruktur dan sesuai dengan perkembangan siswa di dalam kelas.

4. Ciri-Ciri Model *Prediction Guide*

Selain langkah-langkah pembelajaran, kelebihan dan kekurangannya, model *prediction guide* juga memiliki ciri-ciri yang dapat membantu siswa dan guru dalam belajar mengajar, di antaranya adalah:

- a. Guru mengaktifkan siswa dalam belajar.
- b. Guru memberi pertanyaan yang mempunyai beberapa kemungkinan jawaban.
- c. Guru memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kecil.

²³ Hisyam Zaini, dkk, Model Pembelajaran..., hlm 4.

- d. Guru memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan jawabannya dan mendemonstrasikan sesuai dengan kemampuan mereka.
- e. Guru dalam ceramah menyampaikan isi poin-poinnya yang sesuai dengan materi dan isi kurikulum.
- f. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dengan poin-poin tersebut.²⁴

Dengan demikian, dengan model *prediction guide* membantu siswa untuk berdiskusi dalam kelompok, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jawabannya dan mendemonstrasikan sesuai dengan kemampuan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

C. Media Pembelajaran Infografis

1. Pengertian Infografis

Infografis merupakan salah satu jenis media visual yang menyajikan informasi melalui gabungan teks dan gambar. Media ini sangat sering digunakan oleh guru, pemerintah, dan masyarakat untuk menyampaikan informasi. Infografis berasal dari bahasa Inggris, yaitu *information graphics* yang disingkat dengan *infographics*. Infografis atau dikenal dengan grafik informasi adalah data atau informasi yang disajikan dengan simbol, ilustrasi, bagan, dan teks.²⁵

Infografis adalah media penggambaran data atau informasi menggunakan ikon-ikon grafis sehingga kemasan pesannya menjadi menarik dan dapat tertanam pada pikiran pembaca.²⁶ Dari definisi-definisi tersebut dapat dipahami bahwa infografis adalah media visual yang menggunakan alat-alat visual (gambar, ikon dan teks) untuk menggambarkan informasi sehingga informasi tersebut lebih menarik, mudah dipahami, dan lebih tahan lama di dalam ingatan. Berdasarkan uraian ini dapat disimpulkan bahwa infografis dapat digunakan sebagai media

²⁴ Giri Warti, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Prediction guide* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Bagansiapiapi. Thesis. (Riau: UIN Sultan Syarif Kasim, 2014), hlm. 4. Diakses pada tanggal 11 September 2020.

²⁵ Febrianto Saptodewo, "Desain Infografis Sebagai penyajian Data Yang Menarik," *Jurnal Desain*, 03, 01 (2016), hlm. 193–98.

²⁶ Gabriela Anastasya dan Nisa Syamira Zen, "Perancangan Infografis Bahaya Anoreksia Nervosa," *Visual Heritage : Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 03, 2 (2020), hlm. 166–72.

pembelajaran yang menarik dan mendukung proses pembelajaran siswa. Misalnya, membuat infografis yang mengandung materi pelajaran, prosedur pemecahan masalah, atau ide pokok suatu teori.

Infografis dibentuk oleh beberapa elemen yang berbeda, seperti judul, tata letak, warna, teks, gambar, ikon dan simbol. Kualitas dari elemen-elemen tersebut akan menentukan kualitas dari infografis tersebut. Oleh karena itu, pembuat infografis harus teliti saat merancang media infografis agar hasilnya menarik dan mudah dipahami. Selain itu, gambar yang akan digunakan di dalam infografis juga sebaiknya disunting atau di edit terlebih dahulu agar tampilannya lebih bagus. Misalnya, warnanya dipercerah dan dipertajam dan warna latar belakangnya dihapus.

2. Manfaat Infografis

Manfaat penggunaan infografis sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁷

- a. Menyediakan acuan konkrit, yakni infografis dapat menggambarkan suatu informasi dengan jelas. Misalnya, menampilkan gambar lebah pada infografis saat menjelaskan ciri-ciri lebah.
- b. Menkonkretkan hal yang abstrak, yakni memperjelas informasi yang abstrak melalui media tampilan gambar. Misalnya: membuat infografis yang menggambarkan posisi planet dalam sistem tata surya Bima Sakti.
- c. Meningkatkan keaktifan, yakni infografis menarik dapat menarik perhatian siswa dan mendorongnya untuk belajar. Misalnya, guru menggunakan infografis untuk menjelaskan proses perkembangbiakan kupu-kupu.
- d. Mengarahkan perhatian, yakni guru dapat menonjolkan gambar atau warna tertentu pada suatu infografis untuk mengarahkan perhatian siswa.
- e. Mengulangi informasi, yakni infografis dapat menyampaikan rangkuman informasi yang telah dijelaskan. Misalnya, menjelaskan ciri-ciri apel dengan menampilkan infografis tentang apel.

²⁷ ibid, hlm. 100.

- f. Merangsang ingatan, yakni infografis dapat memudahkan siswa menyimpan dan mengingat suatu informasi.
- g. Mengurangi usaha belajar, yakni penggunaan kombinasi gambar dan teks pada infografis dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Misalnya, infografis tentang gaya dapat digunakan untuk menjelaskan konsep gaya.

3. Jenis-jenis Infografis

Berdasarkan cara penerapannya, infografis dapat dikategorikan ke dalam empat kelas utama yaitu:

a. Infografis statis

Infografis statis adalah infografis yang disajikan dalam bentuk visual Statis, tanpa konsep audio atau konsep animasi yang bisa bergerak.

b. Infografis animasi

Infografis jenis ini dapat digunakan pada media audio visual seperti Televisi atau youtube. Infografis animasi dapat disajikan dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi yang tampak lebih kompleks.

c. Infografis interaktif

Infografis interaktif adalah jenis infografis yang paling kompleks. Infografis interaktif adalah infografis yang ditampilkan pada website dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan Melalui *user interface* yang telah di-desain.

d. Infografis fisik

Infografis fisik adalah jenis infografis yang penyajian datanya dalam bentuk tiga dimensi.

Menurut Kominfo, Infografis dipublikasikan dalam dua format yakni infografis statis (atau biasa disebut Infografis) dan infografis dinamis (*motiongraphic*). Infografis statis berbentuk Gambar statis yang berisi tabel, grafis (ilustrasi dan gambar) dan teks. Sedangkan *Motiongraphic* berbentuk video yang

berisi komposisi visual bergerak (animasi) dari Elemen-elemen infografis dan memiliki alur yang mudah dimengerti.²⁸

1. Membuat Infografis

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat infografis:

- a. Menyiapkan data/informasi yang ingin disajikan di dalam infografis. Pahami dengan baik makna yang ada di dalam setiap data/informasi sehingga Anda dapat mengilustrasikan Dengan tepat data/informasi tersebut ke dalam grafis.
- b. Menentukan tujuan dibuatnya infografis. Seperti halnya komunikasi secara umum, tujuan Dibuatnya infografis bisa untuk tujuan menyampaikan informasi, mengubah persepsi, Mempersuasi atau melakukan sebuah aksi. Penentuan tujuan akan mempengaruhi presentasi Dari infografis yang akan dibuat.
- c. Melakukan studi pendahuluan tentang keperluan visualisasi data, kenali siapa audiensnya Dan membaca beberapa referensi.
- d. Mendiskusikan hasil temuan, memilih jenis infografis dan mendiskusikan proses Pembuatan infografis.
- e. Membuat desain infografis dan pilih *tools* infografis.
- f. Mendefinisikan struktur informasi dengan jelas, berdasarkan informasi yang dipilih. g. Mendiskusikan hasil rancangan infografis.
- g. Memulai membuat infografis. Buatlah grafis sesuai data/informasi yang ada, jangan Berusaha menutupi kelemahan data/informasi dengan visualisasi data yang menarik.
- h. Mendesain infografis semenarik mungkin dengan memperhatikan:
 - 1) Ukuran yang tepat, sehingga dapat ditampilkan dalam satu tampilan utuh.
 - 2) Tidak menambahkan terlalu banyak atribut yang dapat mengganggu fokus grafis.

²⁸ Edy Pang, Uji Agung Santosa, Anastasya Simanjutak, widi Wihartono, dan Matroji. Kiat Bikin Infografis keren dan Berkualitas Baik. cet. 1. Jakarta: Kemenkominfo, 2018, hlm. 3

- 3) Gunakan ikon yang tepat untuk menggambarkan informasi/materi. Foto dan ilustrasi Lainnya dapat ditambahkan agar infografis menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
- 4) Tambahkan suara atau gambar bergerak apabila diperlukan.
- 5) Penggabungan jenis-jenis visualisasi dapat dilakukan agar infografis lebih menarik.
- 6) Mencantumkan tautan teks lengkap agar dapat diakses oleh mereka yang ingin melihat informasi yang disampaikan dalam infografis secara utuh.
- 7) Mencantumkan sumber kutipan, apabila data/informasi yang dicantumkan merupakan Kutipan.
- 8) Mencantumkan kepemilikan hak cipta dengan jelas.
 - i. Memberikan penilaian terhadap infografis yang telah dibuat. Infografis yang efektif adalah yang dapat memvisualisasikan informasi dengan cepat, mudah dipahami dan menarik.

Infografis dapat dibuat dengan berbagai alat atau aplikasi desain. Dalam penelitian ini, peneliti membuat infografis menggunakan aplikasi canva. Canva adalah alat desain grafis yang menggunakan format *drag-and-drop* dan dapat digunakan oleh profesional desain maupun orang awam. *Canva* menyediakan berbagai *font*, grafik, vektor, dan *template* yang dapat diakses melalui aplikasi maupun web, baik di *smartphone* maupun *personal computer*.²⁹ *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper* desktop, *template*, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman *twitter*, dan sampul *Facebook*.³⁰ Terdapat dua pilihan untuk membuat desain di *canva*, yakni

²⁹ Alison Paige Gehred. "Canva." *Journal of the Medical Library Association* 108, no. 2 (1 April 2020), h. 338, <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>.,"

³⁰ Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faizia, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 7, no. 2 (Juni 2019): hlm. 80.

membuat desain sendiri dengan memanfaatkan berbagai *tools* yang ada, atau menggunakan *templates* yang sudah tersedia. *Canva* menyiapkan berbagai *tools* yang cukup lengkap untuk kebutuhan desain. Selain itu, *canva* juga menyediakan 6000 lebih *template* desain yang siap digunakan, tinggal disesuaikan dengan kebutuhan.³¹

Dilansir dari akun atau *web Canva*, *Canva* menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa *Canva* ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.³² Mendesain grafis pun dinilai mudah digunakan, *canva* memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:³³

- a. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun komputer yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- b. Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *template* nya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

³¹ Utami Pratiwi, *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva*, cet. 1 (Yogyakarta: DIVA Press, 2021), hal. 29-30.

³² Canva, "Canva Untuk Pendidikan," diakses 28 Maret 2020, https://www.canva.com/id_id/pendidikan/.

³³ Garris Pelangi. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurna Sasindo UNPAM* Vol. 8, no. 2 (Desember 2020), hlm. 79-96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas atau di kenal dengan istilah *classroom action research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.³⁴

Menurut Rochman Natawijaya dalam Masnur Muslich menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dalam kontekstual, yang ditunjukkan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi atau memperbaiki sesuatu.³⁵ Sedangkan menurut Suharsimi, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.³⁶ Jadi, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru atau dibantu oleh peneliti lain di dalam kelas untuk meningkatkan proses dan mutu pembelajaran.

³⁴ Suharsimi Arikunto, dkk, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.3

³⁵ Masnur Muslich, Melaksanakan PTK itu Mudah, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 9

³⁶ Suharsimi Arikunto, dkk, Penelitian Tindakan... hlm. 57

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam empat kegiatan dalam siklus berulang. Empat kegiatan yang ada dalam setiap siklus tersebut adalah: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

1. Perencanaan

Adapun tahap pertama yang peneliti lakukan pada penelitian ini adalah Perencanaan dengan menetapkan materi yang diajarkan yaitu materi cerita rakyat, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan infokus, laptop beserta perangkatnya, menyusun alat evaluasi kepada siswa yang berupa soal-soal yang akan diberikan setelah pelaksanaan proses belajar-mengajar serta kunci jawaban, membuat instrumen observasi yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

2. Tindakan

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang dengan menggunakan media yang telah direncanakan yaitu film kartun. Langkah-langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan topik yang akan di bahas adalah materi mengenai cerita rakyat.
- b. Guru membagi siswa dalam bentuk kelompok secara heterogen (acak).
- c. Guru membagikan potongan-potongan kertas kepada setiap siswa dalam setiap kelompok.
- d. Guru meminta siswa untuk menyebutkan apa saja yang mereka ketahui tentang cerita rakyat tersebut sebelum film kartun di putar untuk memancing mereka berbicara.
- e. Siswa diminta untuk menulis apa yang telah disebutkan di dalam potongan kertas yang telah dibagikan.
- f. Selanjutnya, guru akan memutar video film kartun cerita rakyat.

- g. Siswa diminta untuk menconteng hasil perkiraan yang telah ditulis di dalam kertas yang sesuai dengan isi film kartun.
- h. Hasil prediksi siswa akan dibacakan di depan kelas dan menceritakan kembali cerita rakyat tersebut menggunakan bahasa yang mudah dipahami

3. Pengamatan

Pada tahap ini, yang bertugas sebagai pengamat adalah teman sebaya si peneliti yang akan mengamati aktivitas guru, dan aktivitas siswa dengan mencatat semua hal yang terjadi saat proses belajar mengajar berlangsung.

4. Refleksi

Tahap yang terakhir ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi yang dilakukan peneliti disini adalah untuk melihat apa yang telah dicapai dan apa yang masih perlu diperbaiki lagi pada pembelajaran berikutnya. Hasil dari refleksi digunakan untuk menentukan langkah-langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan PTK. Bila masalah PTK belum tuntas, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya melalui tahap-tahap yang sama dengan siklus sebelumnya.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar. Adapun proses pembelajaran di sekolah tersebut berlangsung pada pagi hari dimulai pukul 07.45 sampai dengan 12.55. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X/C yang berjumlah 41 orang, terdiri dari 21 orang siswa dan 20 orang siswi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Jadi, untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan tes.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan tindakan yang telah dilakukan.³⁷ Di sini, yang mengamati aktivitas siswa adalah teman sebaya peneliti yang sudah ditugaskan yaitu Rahmawati. Dia akan mengamati secara langsung aktivitas siswa. Sedangkan yang mengamati aktivitas guru adalah Bapak Ibnu Mukhti, S.Pd.I.

2. Tes Praktik

Tes praktik adalah teknik penilaian yang menuntut siswa mendemonstrasikan kemahirannya. Tes praktik dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapatnya secara lisan, ide-idenya, ketepatan pengucapan dan kemahirannya dalam berbahasa Indonesia baik itu dalam diskusi kelompok maupun individu. Di sini, peneliti tidak menggunakan tes secara tulisan tetapi lisan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model *prediction guide*. Lembaran ini berupa daftar *checklist* yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut observasi aktivitas guru selama proses belajar mengajar berlangsung pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas X/C SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar.

³⁷ Wina Sanjaya, Penelitian.... hlm. 50

2. Lembar Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas X/C SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar. Lembar observasi ini berupa daftar *checklist* yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut observasi aktivitas siswa dengan menggunakan model *prediction guide* saat penayangan media film kartun. Pengamatan ini boleh dilakukan oleh teman sebaya peneliti yang juga memahami tentang kedua hal tersebut.

E. Teknik Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Data Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas seluruhnya

Tabel. 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Guru

No.	Nilai (%)	Kategori
1	86-100	Baik sekali
2	72-85	Baik
3	60-71	Cukup
4	50-59	Kurang
5	0-49	Gagal

2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi aktivitas guru

N = Jumlah aktivitas seluruhnya

Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Siswa

No.	Nilai (%)	Kategori
1	86-100	Baik sekali
2	72-85	Baik
3	60-71	Cukup
4	50-59	Kurang
5	0-49	Gagal

3. Tes Praktik

Data tentang hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus persentase.

$$P = \frac{\text{jumlah siswa Tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Untuk dapat menilai keterampilan berbicara siswa dibutuhkan beberapa kriteria yang dijadikan sebagai acuan dalam melihat peningkatan

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian keaktifan belajar Siswa⁵⁹

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		
		Ya	Kadang-Kadang	Tidak
Hasrat dan Keinginan Berhasil				
1	Pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis membuat hasrat saya untuk terus belajar dengan tekun			
2	Pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis membuat saya terdorong untuk terus belajar dengan baik			
3	Pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis membuat hasrat saya untuk berhasil dalam pembelajaran			
Harapan dan Cita-Cita Masa Depan				
4	Pembelajaran dengan <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis dapat memenuhi kebutuhan belajar saya			
5	Pembelajaran dengan <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis membuat saya memiliki harapan untuk berhasil dalam belajar di masa depan			
6	Pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis membuat saya yakin untuk mencapai apa yang saya inginkan dari hasil belajar			
7	Saya yakin belajar dengan <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis membuat apa yang diinginkan dalam belajara tercapai			
8	Setelah pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis saya mendapatkan penghargaan dari guru			
Penghargaan dalam belajar				
9	Pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis sangat menarik bagi saya karena banyak hadiah yang diberikan atas prestasi belajar			
10	Saya aktif dalam pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis karena adanya media yang menarik			
Lingkungan belajar yang kondusif				
11	Lingkungan belajar dengan pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis sangat kondusif			

12	Lingkungan belajar dengan pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis sangat aktif			
13	Lingkungan belajar dengan pembelajaran <i>prediction guide</i> berbantuan media infografis sangat menyenangkan dan tidak membosankan			



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar pada tahun ajaran 2020/2021. SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar merupakan salah satu sekolah yang ada di Aceh besar yang beralamat Jln. Lubuk-Seuneulop kec. Ingin Jaya Kab. Aceh Besar 23371. Adapun batas-batas Lingkungan Sekolah SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar U disebelah Utara berbatasan dengan hamparan Sawah, disebelah Selatan juga berbatasan dengan hamparan Sawah, disebelah Timur berbatasan dengan Masjid sedangkan disebelah Barat berbatasan dengan Perumahan Warga.

Kondisi lingkungan yang mengelilingi sekolah sangat baik, nyaman, aman, dan tenang. SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar memiliki pekarangan yang luas, dimana setiap halaman depan ruang kelas terdapat taman bunga yang indah dan dilengkapi tempat sampah sehingga kebersihan lingkungan sekolah ini sangat terjaga. SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar Aceh Besar memiliki berbagai ruangan yang menunjang dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Keadaan sarana dan prasarana yang baik dapat mendukung tercapainya pembelajaran yang nyaman baik bagi guru yang mengajar maupun terhadap peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran.

2. Sarana dan Prasarana SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

Sekolah SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar memiliki sarana dan prasarana sebagai berikut:

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

No	Nama Fasilitas	Jumlah	kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Sangat Baik
2.	Ruang Guru	1	Sangat Baik
3.	Ruang Kelas	11	Baik
4.	Ruang TU	1	Sangat Baik
5.	Ruang UKS	1	Baik
6.	Ruang Keterampilan	1	Baik
7.	Post Satpam	1	Baik
8.	Lapangan	1	Baik
9.	Kantin	2	Baik
10.	Perpustakaan	1	Baik
11.	Kamar Mandi/WC Murid	1	Baik
12.	Kamar Mandi/WC Guru	1	Baik
Jumlah		22	

Sumber : Dokumentasi SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar, 2021

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar mempunyai jumlah ruangan yang memadai dan ruang kelas yang sesuai untuk pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM).

3. Keadaan Peserta Didik

Jumlah peserta didik SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar tahun ajaran 2020/2021 adalah sebanyak 367 orang yang terdiri dari 168 laki-laki dan 199 perempuan. Untuk lebih jelasnya tentang keadaan peserta didik di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Keadaan peserta didik SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

No	Kelas X	Kelas Xi	Kelas Xii
1	30	31	32
2	27	31	31
3	29	29	32
4	30	33	-
5	28	-	-
JUMLAH	144	124	95

Dari tabel di atas memperlihatkan bahwa kelas yang paling banyak siswanya adalah kelas X dengan jumlah 148 siswa, terbagi dalam 5 kelas. Jika dilihat dari kelas XII sampai kelas IX total semuanya ada 12 rombongan belajar. Kelas XI berjumlah 124 siswa, dan jumlah peserta didik yang paling sedikit terdapat di kelas X yang berjumlah hanya 95 siswa.

4. Keadaan Guru

Adapun data guru SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Guru SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

No	Guru / Karyawan	Jumlah
1	Kepala Sekolah SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar	1 Orang
2	Wakil Kepala Sekolah	1 Orang
3	Guru Tetap	19 Orang
4	Guru Honorer	9 Orang
5	Pegawai Bakti	2 Orang
6	Pegawai Tata Usaha	1 Orang
7	Penjaga Sekolah	1 Orang
Jumlah		34 Orang

Sumber: Dokumentasi SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar, 2021

5. Struktur Organisasi

SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar mempunyai struktur organisasi untuk memperlancar proses pencapaian dan tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan struktur organisasi yang melibatkan semua bagian yang bertanggung jawab atas kelangsungan hidup suatu lembaga pendidikan. Dengan adanya struktur organisasi maka setiap guru yang terpilih di dalam sebuah lembaga mempunyai pembagian tugas yang jelas baginya. Tujuan adanya struktur organisasi yaitu untuk menjaga kestabilan suatu jabatan agar tidak terjadi kesinambungan pekerjaan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Selain itu dapat juga memberikan gambaran secara umum untuk mencapai sasaran lembaga dimaksud.

B. Pengaruh Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

Data terkait pengaruh Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar diperoleh melalui hasil kuesioner yang dibagikan kepada 27 siswa sebagai sampel penelitian. Adapun hasil pengisian kuesioner tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Pengisian Angket Siswa Terkait Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

No	Nama Siswa	Skor Model Pembelajaran	Skor Keaktifan
1	A1	25	30
2	A2	18	27
3	A3	19	26
4	A4	21	28
5	A5	25	33
6	A6	21	28
7	A7	21	27
8	A8	21	28

9	A9	24	34
10	A10	23	29
11	A11	20	33
12	A12	21	29
13	A13	19	32
14	A14	22	30
15	A15	18	28
16	A16	17	26
17	A17	26	32
18	A18	22	31
19	A19	24	39
20	A20	21	32
No	Nama Siswa	Skor Model Pembelajaran	Skor Keaktifan
21	A21	21	29
22	A22	23	34
23	A23	21	32
24	A24	25	30
25	A25	17	33
26	A26	20	33
27	A27	19	30
Total		874	823

Penulisan inisial pada nama siswa tersebut, untuk menjaga nama baik siswa terutama dari kalangan siswa yang memiliki nilai terendah. Setelah data terkait variabel Model pembelajaran *prediction guide* dengan Keaktifan Belajar, maka Langkah selanjutnya untuk mengetahui pengaruh antar variabel tersebut dilakukan uji korelasi dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai korelasi antara variabel X dan variabel Y sebagai berikut:

Tabel 4.5 Korelasi Variabel X dan Y

		Model pembelajaran <i>prediction guide</i>	Keaktifan Belajar
Model pembelajaran <i>prediction guide</i>	Pearson Correlation	1	.423*
	Sig. (2-tailed)		.028
	N	27	27
Keaktifan Belajar	Pearson Correlation	.423*	1
	Sig. (2-tailed)	.028	
	N	27	27

Tabel di atas menunjukkan bahwa variabel X (Model pembelajaran *prediction guide*) memiliki pengaruh terhadap variabel Y (Keaktifan Belajar) dengan nilai angka korelasi sebesar 0,423 artinya pengaruh variabel X terhadap Y tergolong kategori sedang.

C. Respon Siswa terkait Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

Pada bagian ini dijelaskan terkait respons siswa terhadap Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar, sebagaimana terlihat pada tabel 4.6.

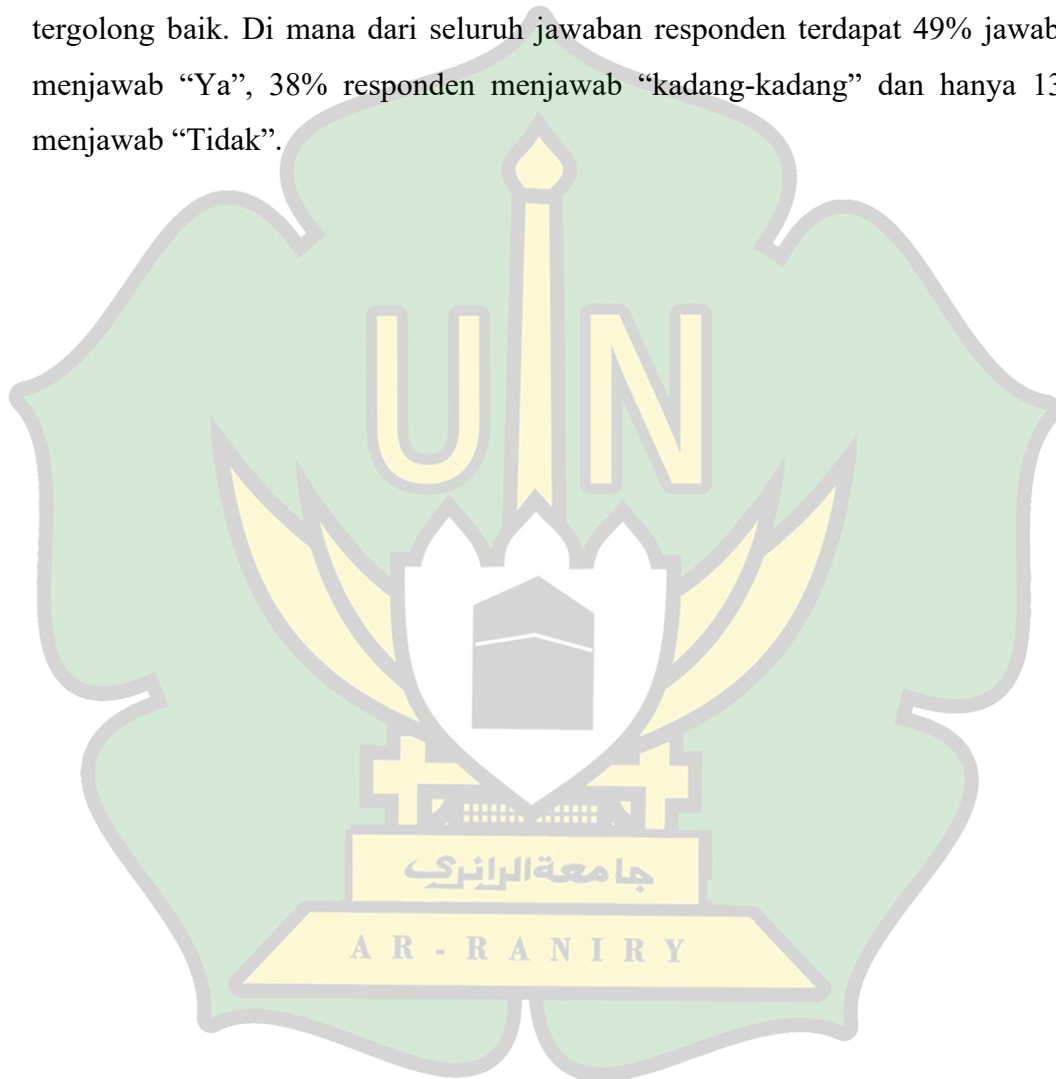
Tabel 4.6 Respon Siswa terkait Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		
		Ya	Kadang-Kadang	Tidak
1	Saya dapat dengan mudah memahami materi desain grafis yang diajarkan dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i>	17	6	4
2	Saya sangat senang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i>	17	10	0
2	Setelah saya belajar dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i> ada perbedaan dari pembelajaran yang diterapkan oleh guru biasanya.	12	8	7

3	Saya dapat memahami dengan jelas cara belajar menggunakan dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i>	13	8	6
4	Saya berminat mengikuti kegiatan pembelajaran yang diajarkan dengan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i> pada materi yang lain.	12	9	6
5	Bagi saya, pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir dalam pembelajaran Desain Grafis	11	11	5
6	Saya berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i>	12	13	2
7	Saya lebih mandiri dalam belajar dengan dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i> , karena saya dapat menyelesaikan masalah dengan cara saya sendiri.	9	18	0
8	Daya nalar dan kemampuan berpikir saya lebih berkembang saat belajar dengan menggunakan dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i>	12	10	5
9	Saya senang belajar dengan menggunakan dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i> karena mudah untuk dipahami.	15	10	2
10	Bagi saya semua perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Prediction Guide</i> sangat membantu daya berpikir saya.	15	9	3
Total		145	112	40

Persentase (%)	49%	38%	13%
----------------	-----	-----	-----

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa respons siswa terkait Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar tergolong baik. Di mana dari seluruh jawaban responden terdapat 49% jawaban menjawab “Ya”, 38% responden menjawab “kadang-kadang” dan hanya 13% menjawab “Tidak”.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar dengan nilai korelasi sebesar 0,423 yang tergolong kategori sedang.
2. Respons siswa terhadap Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar desain grafis SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar tergolong baik yang ditandai dari 10 item pernyataan respons siswa terdapat 49% jawaban menjawab “Ya”, 38% responden menjawab “kadang-kadang” dan hanya 13% menjawab “Tidak”.

B. Saran

Agar hasil penelitian ini dapat terealisasikan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa agar terus meningkatkan semangat belajarnya, sekalipun tidak mendapatkan sesuatu dari guru.
2. Kepada guru, agar terus meningkatkan semangat belajar siswanya dengan melaksanakan Model Pembelajaran *Prediction Guide* berbantuan media infografis Terhadap keaktifan Belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M Sardiman. 2009. *Interaksi dan Keaktifan Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali.
- Abdul Majid. 2013. *Model Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alison Paige Gehred. "Canva." *Journal of the Medical Library Association* 108, no. 2 (1 April 2020), h. 338, <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940.>,"
- Canva, "Canva Untuk Pendidikan," https://www.canva.com/id_id/pendidikan/.
- Donni Juni Priansa. 2017. *Pengembangan Model dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Edy Pang, Uji Agung Santosa, Anastasya Simanjutak, widhi Wihartono, dan Matroji. 2018. *Kiat Bikin Infografis keren dan Berkualitas Baik*. cet. 1. Jakarta: Kemenkominfo,]Febrianto Saptodewo. 2016. "Desain Infografis Sebagai penyajian Data Yang Menarik," *Jurnal Desain*. Vol. 3, No. 1.
- Gabriela Anastasya dan Nisa Syamira Zen. 2020. "Perancangan Infografis Bahaya Anoreksia Nervosa," *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*. Vol. 3 No. 2.
- Garris Pelangi. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurna Sasindo UNPAM* Vol. 8 no. 2.
- Giri Warti, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Prediction guide* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Bagansiapiapi. *Thesis*. Riau: UIN Sultan Syarif Kasim, 2014.
- Hamzah B. Uno. 2017. *Teori Keaktifan & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam Zaini. 2002. *Model Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development.
- Jamal Ma'mur Asmani. 2017. *Tips Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: DIVA Press.
- Masnur Muslich. 2013. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhibbin Syah. 2012. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Ni Komang Yuni Sarianingsih dkk, 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Prediction Guide* Berbantuan Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif, Jurnal Online, Vol. 6, No, 1. Mataram: IKIP Mataram.
- Nofrion, 2016. Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep. Komunikasi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Nursia Tini. 2011. Penerapan Model *Prediction Guide* Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar, Jurnal Online, Vol. 4, No. 3. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Oemar Hamalik, Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. Bumi Aksara.
- Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faizia. 2019. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika,” Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika 7, no. 2.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. Model Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ulfa Mauliza. 2017. Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model *Prediction Guide* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh. *Skripsi*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Utami Pratiwi. 2021. Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva. cet. 1. Yogyakarta: DIVA Press.
- Vennyelanatio, Model Pembelajaran Prediction, <https://velanatio.wordpress.com/2013/04/29/model-pembelajaran-prediction/amp/>.
- Wena Wade. 2009. Model Pembelajaran Inovatif Contemporary. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. 2007. Model Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Yudhi Munadi. 2008. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press.