

**PENGARUH PENGGUNAAN SIMBOL SISTEM AUDIOVISUAL DAN  
SIMBOL GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**TESIS**



**OLEH**

**SYAMSUARDI  
NIM 52911**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam  
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

**PENGARUH PENGGUNAAN SIMBOL SISTEM AUDIOVISUAL DAN  
SIMBOL GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**TESIS**



**OLEH**

**SYAMSUARDI  
NIM 52911**

**Pembimbing I**

**Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. Rusdinal. M.Pd**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya nyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul " Pengaruh Penggunaan Simbol Sistem Audiovisual dan Simbol Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tim promotor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan di dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2011

Saya yang Menyatakan,

**Syamsuardi  
NIM 52911**

## ABSTRACT

**Syamsuardi. 2011. The Effect Using of Audiovisual System Symbol and Pictures to The Result of Student Learning. Thesis. Graduate Program the State University of Padang**

Learning Problem in SMA Cendana Pekanbaru is indicated that: (1) Teachers have not been able to develop Strategies for the use of instructional media properly and well in an effort to improve the result of student citizenship learning. The result of students learning do not meet minimum standards of completeness of 7.0. The teachers are lack of use audiovisual media such as video, VCD and slide animations in learning. Some teachers still use certain media images such as photographs, sketches, diagram (chart), and graphs: this creates a lack of attention and involvement of students in the learning process.

This study aims to reveal the effect of audiovisual systems using symbols and pictures of the results of student learning via three formulation of the problem: (1) Does the using effects of audiovisual symbol to the result of student citizenship learning become higher than using the picture symbols. Do students who have high prior knowledge gain higher result of learning than students who have low prior knowledge. Is there an interaction between the symbol system and prior knowledge in determining the results of citizenship learning.

This study is a quasi-experimental research design with a 2x2 factorial study, control group design. The research was conducted at the high school years Cendana Pekanbaru semester 2010/2011. Samples were taken by random sampling technique purposive. The research data were collected through the pre test and post test. Data were analyzed of variance.

The results of data analysis showed that: (1) the students learn by using symbols audiovisual get higher result of learning than students learn by using the picture symbols, (2) The students have high prior knowledge and they learn with audio-visual symbol get the higher result of learning than the low prior knowledge students who study by using the picture symbol and (3) there is no interaction between the audio-visual symbol and prior knowledge of the result learning of student. It can be concluded that the audio media significantly influences to the result of student learning. Students who have low prior knowledge, it's better for them to use symbol images to get maximum result of learning.

## ABSTRAK

**Syamsuardi. 2011. Pengaruh Penggunaan Simbol Sistem Audiovisual dan Simbol Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang**

Permasalahan dalam pembelajaran di SMA Cendana Pekanbaru terindikasi bahwa: (1) Guru belum mampu mengembangkan strategi penggunaan media pembelajaran secara baik dan tepat dalam upaya meningkatkan hasil belajar Kewarganegaraan siswa, Hasil belajar siswa belum memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) sebesar 7,0. Kurangnya penggunaan media audiovisual seperti video, VCD, dan slide animasi oleh guru dalam pembelajaran. Beberapa guru tertentu masih menggunakan media gambar seperti; foto, sketsa, diagram (*chart*) dan grafik; hal ini menimbulkan kurangnya perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan simbol sistem audiovisual dan simbol gambar terhadap hasil belajar siswa melalui tiga rumusan masalah: (1) Apakah pengaruh penggunaan simbol audiovisual terhadap hasil belajar Kewarganegaraan siswa lebih tinggi daripada menggunakan simbol gambar. Apakah siswa yang mempunyai pengetahuan awal tinggi memperoleh hasil belajar lebih tinggi daripada siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah. Apakah terdapat interaksi antara simbol sistem dengan pengetahuan awal dalam menentukan hasil belajar Kewarganegaraan.

Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan disain penelitian faktorial 2x2, *control group design*. Penelitian ini dilakukan di SMA Cendana Pekanbaru semester genap tahun 2010/2011. Sampel diambil dengan teknik *Purposive random sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui tes awal dan tes akhir. Data dianalisis dengan analisis varian.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) siswa yang belajar menggunakan simbol audiovisual memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan simbol gambar, (2) siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang belajar dengan simbol audiovisual memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah yang belajar dengan menggunakan simbol gambar, dan (3) tidak terdapat interaksi antara simbol audiovisual dengan pengetahuan awal dan hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa media audio berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang mempunyai pengetahuan awal rendah sebaiknya menggunakan simbol gambar untuk mendapatkan hasil belajar maksimal.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, berkat taufiq dan hidayah-Nya, tesis ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya dan dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Judul tesis ini adalah **Pengaruh Penggunaan Simbol Sistem Audiovisual dan Simbol Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa.**

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Padang dan Pembimbing I yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
2. Prof. Dr. Mukhaiyar. M.Pd., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
3. Dr. Jasrial. M.Pd., Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan atas bimbingan, arahan, nara sumber, penguji dan persetujuan atas tesis ini.
4. Yenita Roza. Ph.D dan Drs. Suarman. M.Pd., sebagai pengelola Pascasarjana UNRI kerjasama PPs Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
5. Prof. Dr. Rusbinal, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan kontribusi untuk kesempurnaan tesis ini.
6. Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd., selaku penguji yang telah banyak memberikan masukan untuk kesempurnaan tesis ini
7. Dr. Ramalis Hakim M.Pd., sebagai penguji yang telah memberikan saran yang konstruktif dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
8. Dr. Darmansyah, M.Pd., sebagai penguji yang telah memberikan saran yang konstruktif dalam penyempurnaan tesis ini.

9. Orang tua tercinta, yang selalu mengiringi penulis dengan doa dalam penyelesaian perkuliahan dan tesis ini.
10. Istri dan anak-anak tercinta, tesis ini didekasikan untukmu yang telah sabar penuh pengorbanan dalam mendampingi penulis menyelesaikan studi ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah mendorong untuk penyelesaian tesis ini.

Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat dalam menambah khasanah perbendaharaan ilmu pengetahuan Teknologi Pendidikan dan referensi bagi pembaca. Kritikan dan saran yang bersifat konstruktif sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Allah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita bersama, Amin.

Padang, Juli 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT.....	i
ABSTRAK .....	ii
PERSETUJUAN AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Perumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teoretis.....	13
1. Hasil Belajar Kewarganegaraan .....	13
2. Media Pembelajaran .....	19
a. Simbol Sistem .....	27
b. Media Audiovisual .....	37
c. Media Gambar.....	42
3. Pengetahuan Awal .....	45
B. Kerangka Konseptual .....	47
C. Hipotesis Penelitian .....	53
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	55

B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	56
C.	Populasi dan Sampel.....	56
D.	Definisi Operasional .....	59
E.	Pengembangan Instrumen Penelitian .....	61
F.	Teknik Pengumpulan Data .....	64
G.	Teknik Analisis Data .....	65
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN .....</b>		
A.	Deskripsi Data.....	67
1.	Hasil Belajar Kewaerganengaraan .....	67
B.	Pengujian Persyaratan Analisis.....	79
1.	Uji Normalitas Data .....	79
2.	Uji Homogenitas Varians.....	80
C.	Pengujian Hipotesis.....	82
1.	Hipotesis Pertama .....	83
2.	Hipotesis Kedua .....	84
3.	Hipotesis Ketiga.....	84
D.	Pembahasan.....	86
E.	Keterbatasan Penelitian.....	93
<b>BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>		
A.	Kesimpulan .....	95
B.	Implikasi Hasil Penelitian .....	96
C.	Saran-saran.....	97
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>		99
<b>LAMPIRAN .....</b>		101

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-Rata Nilai Kewarganegaraan Kelas XI SMA Cendana Pekanbaru.....	7
2. Langkah Penerapan Media Audio Visual dan Media Gambar .....	52
3. Rancangan Penelitian .....	56
4. Data Siswa Kelas XI IPA SMA Cendana Pekanbaru.....	57
5. Distribusi Pengetahuan Awal Siswa Kelas Eksperimen....	67
6. Distrubusi Frekwensi Skor Pengetahuan Awal Kelas Eksperimen.....	68
7. Distribusi Pengetahuan Awal Siswa Kelas Kontrol.....	69
8. Distrubusi Frekwensi Skor Pengetahuan Awal Kelas Kontrol.....	69
9. Distrubusi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Keseluruhan.....	70
10. Distrubusi Frekwensi Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen Keseluruhan .....	71
11. Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelompok Pengetahuan Awal Tinggi.....	72
12. Distribusi Frekwensi Hasil Belajar Siswa Kelompok Pengetahuan Awal Tinggi.....	72
13. Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelompok Pengetahuan Awal Rendah.....	73
14. Distribusi Frekwensi Hasil Belajar Siswa Kelompok Pengetahuan Awal Rendah.....	74
15. Distrubusi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Keseluruhan.....	75
16. Distrubusi Frekwensi Skor Hasil Belajar Kelas Kontrol Keseluruhan .....	75
17. Distribusi Hasil Belajar Kontrol Kelompok Pengetahuan Awal Tinggi.....	76
18. Distribusi Frekwensi Hasil Belajar Kontrol Kelompok Pengetahuan Awal Tinggi.....	77

19. Distribusi Hasil Belajar Kontrol Kelompok Pengetahuan Awal Rendah.....	78
20. Distribusi Frekwensi Hasil Belajar Kontrol Kelompok Pengetahuan Awal Rendah.....	78
21. Rangkuman Uji Normalitas Data .....	80
22. Rangkuman Uji Homogenitas Data .....	81
23. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Simbol Audiovisual dengan Simbol Gambar.....	82
24. Hasil Analisis Varians Secara Keseluruhan .....	83

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Dale.....	24
2. Kerangka Konseptual.....	53
3. Histogram Pengetahuan Awal Kelas Eksperimen.....	68
4. Histogram Pengetahuan Awal Kelas Kontrol.....	70
5. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	71
6. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pengetahuan Awal Tinggi.....	73
7. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pengetahuan Awal Rendah.....	74
8. Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	76
9. Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol Pengetahuan Awal Tinggi.....	77
10. Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol Pengetahuan Awal Rendah.....	79
11. Grafik Interaksi Simbol Sistem Terhadap Hasil Belajar...	85

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1. Silabus .....	101
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	106
3. Spesifikasi Tes Kognitif Soal Objektif .....	114
4. Tes Pengetahuan Awal Kewarganegaraan .....	120
5. Tes Hasil Belajar Kewarganegaraan .....	126
6. Data Uji Coba Soal Tes Hasil Belajar Kewarganegaraan..	134
7. Analisi Data Uji Coba Soal Tes Hasil Belajar .....	135
8. Rekapitulasi Analisis Uji Coba Hasil Belajar .....	137
9. Data Hasil Pre Tes Kelas Eksperimen .....	138
10. Data Hasil Pre Tes Kelas Kontrol.....	139
11. Data Hasil Postes Kelas Eksperimen .....	140
12. Data Hasil Postes Kelas Kontrol .....	141
13. Data Mentah Pretes, dan Postes Kelas Eksperimen.....	142
14. Data Mentah Pretes, dan Postes Kelas Kontrol.....	143
15. Skor Mentah Hasil Belajar dan Motivasi Kelompok Siswa di Ajar dengan Media Audiovisual dan Media Gambar....	144
16. Analisis Uji Normalitas dan Homogenitas.....	145
17. Reliability Analisis .....	147
18. Analisis Uji Hipotesis.....	149
19. Surat Izin dari Penelitian Pascasarjana Universitas Negeri Padang .....	152
20. Surat Izin Penelitian dari Infokom Propinsi Riau .....	153
21. Surat Keterangan dari Kepala Sekolah SMA Cendana Pekanbaru Riau .....	154

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen Pasal 4 menjelaskan bahwa kedudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) peran guru antara lain sebagai fasilitator, motivator, pemicu, perekayasa pembelajaran, dan memberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Melihat peran guru sebagai agen pembelajaran, strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran Kewarganegaraan di sekolah adalah membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Berbagai usaha dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, di antaranya dengan penyempurnaan kurikulum yang saat ini diterapkan, yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya yang cenderung berorientasi kepada materi. Tujuan pendidikan ialah membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai (sikap) yang ditransformasi sampai menjadi kompetensi bagi siswa. Karena itu, sekolah perlu menetapkan program yang memberikan kesempatan belajar kepada siswa agar ketiga ranah konten kurikulum itu menjadi kompetensi. Program pendidikan yang dimaksud adalah Pendidikan Berbasis Kompetensi (PBK), bukan program yang sekedar mentransfer konten kurikulum atau materi ajar kepada siswa (Ansyar, 2007).

Sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), guru memiliki posisi yang menentukan dalam keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru ialah merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru bertugas mempersiapkan seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan itu menjadi bagian dari sistem pengetahuan siswa. Sejalan dengan itu pula, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menegaskan bahwa kedudukan guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat strategis dan menentukan. Strategis karena guru akan menentukan kedalaman dan keluasan materi pelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi guru dalam upaya memperluas dan memperdalam materi ialah rancangan pelaksanaan pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan hasil pembelajaran yang bermutu tinggi.

Keberhasilan suatu lembaga pendidikan tidak hanya diukur dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang diberikan kepada peserta didik, melainkan juga menanamkan nilai-nilai yang mendukung pembentukan dan pengembangan kepribadian siswa yang berbudi luhur serta bertanggung jawab dalam kehidupannya. Dalam rangka memenuhi harapan tersebut, maka lembaga pendidikan perlu menciptakan suasana belajar yang terarah dan teratur. Untuk itu pelaksanaan pembelajaran harus dilandasi oleh aturan-aturan belajar agar proses pembelajaran terarah serta mencapai sasaran. Siswa merupakan bagian penting dalam pembelajaran yaitu sebagai subjek didik, harus memiliki aturan-aturan belajar serta diharapkan dapat mematuhiya, sehingga tertanamlah sikap disiplin belajar siswa.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap siswa.

Pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang merupakan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran tertentu kepada penerima pesan. Pesan yang dikomunikasikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide, dan pengalaman. Suatu program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan, karakteristik dan diarahkan kepada perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru merupakan ujung tombak dan titik sentral kemajuan pendidikan. Dahulu sebuah sekolah sudah dapat beroperasi jika ada peserta didik, guru dan ruangan tempat belajar dengan beberapa sarana seperlunya. Guru merupakan satu-satunya sumber belajar, ia menjadi pusat tempat bertanya. Tugas guru memberikan ilmu kepada peserta didik. Cara demikian dipandang sudah memadai karena ilmu pengetahuan guru belum berkembang, cakupannya masih terbatas. Namun dewasa ini berkat perkembangan iptek yang demikian pesat, maka bagi seorang guru tidak mungkin lagi menguasai seluruh khasanah ilmu pengetahuan walau dalam bidangnya sendiri yang ia tekuni. Dia tidak mungkin menjadikan dirinya gudang ilmu dan oleh karena itu juga tidak satu-satunya sumber belajar bagi peserta didiknya. Tugasnya bukan memberikan

ilmu pengetahuan melainkan terutama menunjukkan jalan bagaimana cara memperoleh ilmu pengetahuan, dan mengembangkan dorongan untuk berilmu. Dengan kata lain menumbuhkembangkan budaya membaca dan budaya meneliti untuk menemukan sesuatu para diri peserta didiknya. Dengan singkat dikatakan tugas guru adalah membelajarkan peserta didik.

Dalam pemilihan strategi ini guru harus mempertimbangkan sifat materi karena satu strategi belum tentu tepat untuk materi yang lain. Sering kali guru-guru dalam memilih strategi cenderung pada strategi yang biasa mereka lakukan karena strategi itu mudah dilaksanakan dan tidak memerlukan persiapan yang rumit sehingga akhirnya peserta didik pasif. Pembelajaran yang membuat peserta didik pasif akan mengakibatkan peserta didik hanya mampu mengulang materi yang disampaikan guru dan jika ada pertanyaan yang bersifat aplikasi peserta didik akan sulit menjawabnya. Jika hal ini terus berlangsung akan menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah.

Kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran wajib di SMA di mana hasil belajar akan sangat ditentukan oleh faktor-faktor yang telah disebutkan di atas terutama faktor sarana dan prasarana belajar yang dimiliki, sehingga dengan sarana dan prasarana tersebut, dapat membangkitkan gairah dan semangat serta motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Media sebagai suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan (guru) kepada sifenerima pesan (siswa) dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

keinginan dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis kepada siswa. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi. Dalam konsep media pembelajaran pesan yang disampaikan salah satunya dalam bentuk sistem simbol.

Sistem simbol adalah bentuk objek, gerak tubuh, tanda, kejadian yang secara potensial menyajikan kapasitas simbolik dalam bentuk pengetahuan. Simbol dapat berupa karakter atau unsur pengkodeaan (dalam *alphabet*) dengan aturan dan kesepakatan penggabungan atau penggunaan dalam bentuk skema.

Mengingat arti penting media sebagaimana yang telah diuraikan di atas, dimana dengan penggunaan media yang tepat dalam belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pada akhirnya dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Dalam penelitian ini, media yang dipandang tepat dikembangkan untuk mata pelajaran Kewarganegaraan adalah media audiovisual dan media gambar, yakni media yang dapat dilihat dan didengar. Karena dengan adanya penggunaan media audiovisual dan media gambar dalam pembelajaran Kewarganegaraan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya akan tercipta pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan dapat mendorong terciptanya hasil belajar yang maksimal. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal tidak terlepas dari pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa.

Pengetahuan awal siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Dengan mengetahui pengetahuan awal, guru dapat menetapkan dari mana harus dimulai pembelajaran. Pengetahuan awal yang dimaksudkan adalah tingkat pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki, yang lebih rendah dari apa yang dipelajari. Tingkat pengetahuan ini lebih dikenal dengan *entry behavior*.

Hasil belajar sebagai tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran di sekolah tidak lahir dengan sendirinya. Banyak faktor yang ikut mempengaruhinya antara lain: (a) materi pelajaran yang terlalu sederhana, (b) strategi belajar yang digunakan kurang tepat, (c) kurang tepatnya metoda yang digunakan, (d) kurangnya perhatian guru terhadap penggunaan media yang tepat dan relevan, (e) kurangnya penggunaan media audiovisual seperti video, VCD, dan *slide* animasi oleh guru dalam pembelajaran, (f) beberapa guru tertentu masih menggunakan media gambar seperti; foto, sketsa, diagram (*chart*) dan grafik; hal ini menimbulkan kurangnya perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (g) sistem penilaian yang belum maksimal, (h) sarana dan prasarana yang kurang mendukung, (i) motivasi belajar siswa yang rendah, (j) rendahnya dukungan orang tua terhadap kemajuan siswa di sekolah, dan (k) guru belum banyak menggunakan simbol audiovisual dalam pembelajaran, terindikasi guru lebih menyukai simbol gambar karena lebih mudah mempersiapkannya dan lebih sering digunakan dalam pembelajaran, seperti, chart dan grafik.

Kondisi di atas, ditemui di Sekolah Menengah Atas (SMA) Cendana Pekanbaru dan akibatnya hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran

Kewarganegaraan masih belum sesuai dengan harapan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil ujian semester mata pembelajaran kewarganegaraan di SMA Cendana Pekanbaru dari Tahun Ajaran 2007-2008 sampai dengan Tahun Ajaran 2009-2010 yang belum mencapai nilai standar ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah yaitu sebesar 7,0 secara klasikal.

Nilai rata-rata kelas XI mata pelajaran Kewarganegaraan 3 tahun terakhir dan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Kewarganegaraan Kelas XI SMA Cendana Pekanbaru

KELAS	TAHUN PELAJARAN			KKM
	2007/2008	2008/2009	2009/2010	
	Nilai Rata-rata	Nilai Rata-rata	Nilai Rata-rata	
XI IPA	6,80	6,75	6,90	7,0

Sumber: Wakil Kurikulum SMA Cendana Pekanbaru (2010)

Kondisi proses pembelajaran Kewarganegaraan lebih kelihatan guru mengajar dibandingkan siswa belajar (*teaching* bukan *learning*). Hal ini, terlihat dari aktivitas siswa yang hanya mengerjakan LKS secara individu setelah guru menyampaikan informasi materi, salah satunya pada konsep menganalisis sistem hukum dan peradilan Internasional. Selain itu, guru jarang memberikan kesempatan siswa untuk belajar bekerjasama, memberikan tugas yang sifatnya mengeluarkan energi kognitif, seperti tugas proyek, menyusun pertanyaan, membuat sari bacaan, mengkomunikasikan atau presentasi hasil. Pola pembelajaran yang dilakukan guru, tidak terlepas dari tuntutan ujian harian, semester maupun kenaikan kelas, yang lebih banyak mengukur aspek tingkat rendah, yaitu mengingat dan memahami. Bentuk soal yang diujikan adalah pilihan

ganda dan sebagian besar soal diambil dari LKS yang telah dikerjakan sebelumnya.

Meskipun penelitian tentang simbol audiovisual dan simbol gambar telah banyak dilakukan, namun penulis tertarik untuk melihat pengaruh penggunaan media audiovisual dan media gambar terhadap hasil belajar Kewarganegaraan siswa kelas XI SMA Cendana Pekanbaru. Di samping itu, penelitian ini juga didasarkan atas pertimbangan bahwa selama ini proses pembelajaran Kewarganegaraan di SMA Cendana Pekanbaru hanya terpaku pada media-media sederhana dan gambar.

Media seperti yang telah dikemukakan di atas, dianggap sudah sangat ketinggalan, sehingga siswa kurang perhatiannya terhadap materi pelajaran. Perhatian siswa yang rendah jelas menunjukkan rendahnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan, sehingga pada akhirnya dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis mencoba mengungkapkan pengaruh penggunaan media audiovisual dan media gambar terhadap hasil belajar Kewarganegaraan di SMA Cendana Pekanbaru.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum mampu mengembangkan strategi penggunaan media pembelajaran secara baik dan tepat dalam upaya meningkatkan hasil belajar Kewarganegaraan siswa

2. Hasil belajar siswa belum memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) sebesar 7,0 (tujuh)
3. Media yang digunakan guru belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Kewarganegaraan secara maksimal
4. Kurangnya penggunaan media audiovisual seperti video, VCD, dan slide animasi oleh guru dalam pembelajaran
5. Beberapa guru tertentu masih menggunakan media gambar seperti; foto, sketsa, diagram (*chart*) dan grafik; hal ini menimbulkan kurangnya perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
6. Metode yang digunakan guru bersifat monoton, yakni penggunaan hanya pada satu metoda saja tanpa melakukan elaborasi dengan metoda-metoda yang lainnya
7. Motivasi siswa dalam pelajaran Kewarganegaraan cenderung rendah
8. Siswa cenderung pasif dan lebih banyak menghafal materi yang diberikan guru
9. Sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran yang kurang memadai
10. Guru belum banyak menggunakan simbol audiovisual dalam pembelajaran, terindikasi guru lebih menyukai simbol gambar karena lebih mudah mempersiapkannya dan lebih sering digunakan dalam pembelajaran.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat banyak permasalahan yang perlu diteliti sehubungan dengan penggunaan simbol audiovisual dan simbol gambar. Namun dalam penelitian ini peneliti membatasi pada ruang lingkup antara lain:

1. Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan simbol audiovisual dan simbol gambar dalam proses belajar Kewarganegaraan pada kelas XI SMA Cendana Pekanbaru.
2. Materi atau bahan ajar yang akan diajarkan dengan menggunakan simbol audiovisual dan simbol gambar adalah materi Kewarganegaraan pada kelas XI semester genap tahun pelajaran 2010-2011.
3. Perbedaan individual siswa yang akan diperhitungkan dalam penggunaan simbol audiovisual dan simbol gambar dalam penelitian ini adalah simbol sistem berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
4. Hasil belajar yang akan diperbandingkan adalah hasil belajar antara kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan simbol audiovisual dan kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan simbol gambar.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar Kewarganegaraan siswa yang diajar dengan menggunakan simbol audiovisual lebih tinggi daripada yang diajar menggunakan simbol gambar?

2. Apakah hasil belajar siswa yang mempunyai pengetahuan awal tinggi memperoleh hasil belajar lebih tinggi daripada siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara simbol sistem dengan pengetahuan awal terhadap hasil belajar Kewarganegaraan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkap:

1. Hasil belajar Kewarganegaraan siswa yang diajar dengan menggunakan simbol audiovisual lebih tinggi daripada yang ajar menggunakan simbol gambar.
2. Hasil belajar siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi memperoleh hasil belajar lebih tinggi daripada siswa pengetahuan awal rendah.
3. Terdapat interaksi antara simbol sistem dengan pengetahuan awal terhadap hasil belajar Kewarganegaraan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

1. Manfaat secara teoretis
  - a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu teknologi pendidikan khususnya dalam kawasan desain dan media pembelajaran.
  - b. Bagi siswa, proses pembelajaran Kewarganegaraan sangat menarik dan lebih interaktif

- c. Menambah pengetahuan peneliti dan guru dalam menggunakan media yang tepat dalam proses belajar mengajar di sekolah.
2. Manfaat secara praktis
- a. Untuk menambah pengetahuan praktis bagi peneliti, khususnya yang berkenaan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dan pengetahuan awal belajar.
  - b. Memberikan aplikasi langsung bagi siswa tentang penggunaan simbol audiovisual sehingga menjadikan belajar lebih bermakna.
  - c. Memberikan masukan kepada Yayasan Pendidikan Cendana dan Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - d. Memberi masukan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut tentang pengembangan strategi dan media pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan dan pengolahan data yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Siswa yang belajar menggunakan simbol audiovisual memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan simbol gambar.
- 2) siswa yang mempunyai pengetahuan awal tinggi memperoleh hasil belajar lebih tinggi daripada siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah.
- 3) Tidak terdapat interaksi antara simbol audiovisual dengan pengetahuan awal dan hasil belajar siswa.

Secara umum pembelajaran menggunakan simbol audiovisual lebih efektif daripada pembelajaran simbol gambar, namun siswa yang mempunyai pengetahuan awal tinggi memperoleh manfaat lebih besar.

Pembelajaran menggunakan simbol audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan simbol audiovisual mengantarkan siswa pada kondisi yang dialami siswa dalam kondisi yang sebenarnya. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri dalam pemahaman melalui melihat dan mendengar. Kebiasaan kegiatan ini dapat merangsang dan meningkatkan berpikir siswa. Dengan konsep belajar dimana guru menghadirkan konteks yang nyata ke dalam proses pembelajaran di kelas dan mendorong siswa membuat hubungan

antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sehari-hari. Sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memahami materi pelajaran secara keseluruhan dalam pembelajaran kewarganegaraan.

## B. Implikasi Penelitian

1. Implikasi teoritis dalam penelitian ini peningkatan dari hasil belajar Kewarganegaraan memberikan pengaruh terhadap perbaikan proses pembelajaran yang dilalui siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan simbol audiovisual dapat mempermudah siswa untuk memahami materi, materi lebih menarik dan menumbuhkan pengetahuan awal siswa. Hal ini sesuai dengan kajian teori yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan simbol audiovisual menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, membangkitkan keinginan, pengetahuan awal dan merangsang kegiatan belajar siswa. Pembelajaran menggunakan simbol audiovisual merupakan konsep belajar dimana guru menghadirkan konteks cara memahami materi pembelajaran melalui melihat sekaligus mengengarkan ke dalam proses pembelajaran di kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sehari-hari; sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal

untuk memecahkan masalah dalam kehidupan siswa sebagai anggota masyarakat.

2. Implikasi praktis dalam penelitian ini, pembelajaran menggunakan simbol audiovisual dalam pelaksanaan pembelajaran Kewarganegaraan pada siswa SMA Cendana Pekanbaru dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena berpedoman kepada siswa akan belajar lebih baik jika dihadapkan kepada pemilihan simbol yang praktis. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai akhir yang diperoleh siswa. Pembelajaran menggunakan simbol audiovisual dapat menjadikan siswa aktif dan menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran menggunakan simbol audiovisual dapat dijadikan salah satu alternatif untuk memperbaiki hasil belajar Kewarganegaraan. Dalam hal ini guru hendaknya dapat menggunakan simbol audiovisual dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

### C. Saran

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari penelitian ini, maka beberapa saran yang dikemukakan menjadi masukan dan pemikiran sebagai berikut:

1. Dalam rangka peningkatan hasil belajar Kewarganegaraan di SMA disarankan kepada para guru untuk melaksanakan penggunaan simbol audiovisual. Dengan penggunaan simbol audiovisual diharapkan guru

dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bagi siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran Kewarganegaraan dalam pembelajaran Kewarganegaraan.
3. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk mengadakan pembinaan dan peningkatan kemampuan profesional guru.
4. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya sebagai masukan penelitian lanjutan dalam rangka pengembangan ilmu dalam bidang Teknologi Pendidikan, dan peneliti yang bermaksud melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Abizar. 2004. *Interaksi Komunikasi dan Pendidikan*. Padang: Universitas negeri Padang
- Ahmad, Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ajis. 2007. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi di SMP. *Tesis*. Padang. UNP
- Anas, Sudijono. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azhar, Arsyad. 2003. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bovee, Courland. 1997. *Business Communication Today*. Prentice Hall: New York.
- Bloom, Benjamin, S. 2001. *Taxonomi of Education Objektive: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Campbell, Donal.T, & Stanley, Julian. C. 1963. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Chicago: Rand McNally College Publishing Company.
- Dale, E. 1969. *Audiovisual Methodes in Teaching (third edition)*. New York: The Dryden Press Holt Rinehart and Winston Inc.
- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditioning of Learning*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Gagne dan Briggs. 1979. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Hamzah B. Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heinich, R,dkk. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons
- I Nyoman S. Degeng. 1989. *Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel*, Jakarta, Ditjen Dikti Depdikbud
- Khairani. 2010. Pengaruh penggunaan media gambar dan pengetahuan awal terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan di SDN 001 Rawang Kowo Kecamatan Lubuk Dalam Kabupaten Siak. *Tesis*. Padang: UNP