



KILAT

JURNAL KAJIAN ILMU DAN TEKNOLOGI

Alhara Yuwanda

POTENSI KOMPOSIT SERAT BAMBUNYU UNTUK MENGGANTI MATERIAL KAYU GERBAK DITINJAU DENGAN UJI ELASTISITAS

Anindya Khrisna Wardhani

PENERAPAN ALGORITMA *PARTITIONING AROUND MEDOIDS* UNTUK MENENTUKAN KELOMPOK PENYAKIT PASIEN (STUDI KASUS : PUSKESMAS KAJEN PEKALONGAN)

*Efy Yosrita;
Rakhmat Arianto*

PENENTUAN PENERIMAAN MAHASISWA TERHADAP APLIKASI MENGHITUNG INVERS MATRIK ORDO 3X3 DAN 4X4 DENGAN PENDEKATAN *USER ACCEPTANCE TEST*

*Gita Puspa Artiani;
Fajar Eka Surya*

PERBEDAAN PELAKSANAAN TERHADAP PERENCANAAN DAN CARA MENGATASINYA PADA PROYEK KONSTRUKSI

Abdul Haris

SISTEM PENCATAT KWH METER TERINTEGRASI KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN LAYANAN PADA PELANGGAN

Hendra Jatnika

PENERAPAN METODE *ENTERPRISE ARCHITECTURE PLANNING (EAP)* DALAM PERENCANAAN PROGRAM SERTIFIKASI (STUDI KASUS LABORATORIUM ITCC STT-PLN)

Marliana Sari

IMPLEMENTASI PEMBATAAN AKSES PEMAKAI KOMPUTER MENGGUNAKAN *GROUP POLICY OBJECT* DI WINDOWS SERVER 2012 R2

*Moch. Alfian Ichsan;
Windarto*

IMPLEMENTASI ALGORITMA KRIPTOGRAFI RSA, KOMPRESI DATA HUFFMAN, DAN STEGANOGRAFI EOF PADA MEDIA VIDEO UNTUK KEAMANAN DATA DI PT SELARAS CITANUSA WISATA

Rizqia Cahyaningtyas

APLIKASI *MONITORING SMARTLAB* MENGGUNAKAN ALGORITMA ENIGMA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : LABORATORIUM KOMPUTER DASAR STT-PLN)

*Ranti Hidayawanti;
Irma Wirantina K. ;
Endah Lestari*

UPAYA PENGELOLAAN SAMPAH DI KAMPUS STT-PLN DENGAN TEKNOLOGI ANAEROBIK DIGESTER

*Sarwati Rahayu;
Vera Yunita;
Umniy Salamah*

IMPLEMENTASI APLIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANGUN DATAR BAGI SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID

*Mellia Nur Indah Susanti;
Yessy Asri*

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA SD DI PERKOTAAN DAN DI PEDESAAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA *FLASH FLIP BOOK* PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

ISSN 2089-1245



9 772089 124519

SEKOLAH TINGGI TEKNIK - PLN (STT-PLN)

KILAT

VOL.6

NO.1

HAL. 1 - 80

APRIL 2017

ISSN 2089 - 1245

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA SD DI PERKOTAAN DAN DI PEDESAAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA FLASH FLIP BOOK PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

¹Meilia Nur Indah Susanti, ²Yessy Asri

¹Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknik PLN Jakarta, Indonesia

²Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknik PLN Jakarta, Indonesia

ABSTRACT

Understanding of the nation's character and national insight is one of the absolute musts of Indonesian society to create unity and unity of the nation. However, after the New Order era when entering the beginning of the reform era, there began to degradation of community understanding related to national character and national insight. Although Indonesia in the era of reform has become the third largest democracy in the world, but without understanding the character and national identity and national insight is not enough to be a strong country. The era of globalization as one thing that is absolute and inevitable is one of the challenges for the life of nation and state in almost all countries, including Indonesia. So many emerging threats that are no longer in the form of conventional wars, but other threats that attack the concepts of thought and lifestyle of the community so that the love of the homeland faded. The young generation of this nation which is the root of a nation must know and respect the historical values that have been laid down the founders of the nation. History continues to be written, in all civilizations and at all times, History in writing or documentation is an important tool in studying the progress and decline of a nation contained in events in the past. The purpose of this study is to determine the comparison of learning outcomes of elementary school students in urban as well as in rural areas through multimedia-based learning method flash flip book education civic education with quasi experimental studies pretest posttest design in improving character education nation and nationality insight amid ethnic, religious, and culture. SD Bani Saleh 5 Bekasi is an Islamic elementary school located in the center of Bekasi City which has facilities and infrastructure that support the learning process. SDN SetiaDarma Bekasi is SD Negeri located in Bekasi Regency that is Tambun Selatan Bekasi whose learning activity is not supported by supporting facilities and infrastructures in learning process.

Keywords: *Flash Flip Book Multimedia, Urban, Rural, Citizenship, Quasi Experimental Studies.*

ABSTRAK

Pemahaman mengenai karakter bangsa dan wawasan kebangsaan merupakan salah satu hal yang mutlak dimiliki oleh masyarakat Indonesia untuk menciptakan persatuan dan kesatuan bangsa. Akan tetapi, selepas era orde baru ketika memasuki awal-awal masa reformasi, mulai terjadi degradasi pemahaman masyarakat terkait karakter bangsa dan wawasan kebangsaan. Meskipun Indonesia di era reformasi telah menjadi negara demokrasi terbesar ketiga di dunia, namun tanpa pemahaman karakter dan jati diri bangsa serta wawasan kebangsaan tidak cukup untuk menjadi negara yang kuat. Era globalisasi sebagai satu hal yang mutlak dan tidak bisa dihindari merupakan salah satu tantangan bagi kehidupan berbangsa dan bernegara hampir di seluruh negara, termasuk Indonesia. Sehingga muncul banyak ancaman yang bukan lagi berbentuk perang konvensional, melainkan ancaman lain yang menyerang konsep-konsep pemikiran dan gaya hidup masyarakat sehingga rasa cinta Tanah Air semakin memudar. Para generasi muda bangsa ini yang merupakan akar suatu bangsa harus mengetahui dan menghormati nilai-nilai sejarah yang telah diletakkan para pendiri bangsa. Sejarah terus ditulis orang, di semua peradaban dan di sepanjang waktu, Sejarah dalam tulisan atau dokumentasi ini menjadi sarana penting dalam mempelajari kemajuan dan kemunduran suatu bangsa yang terkandung dalam berbagai peristiwa di masa lalu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa SD di perkotaan maupun di pedesaan melalui metode pembelajaran berbasis multimedia flash flip book matapelajaran pendidikan Kewarganegaraan dengan studi eksperimen kuasi pretest posttest design dalam peningkatan pendidikan karakter bangsa dan wawasan kebangsaan di tengah keanekaragaman suku, agama, dan budaya. SD Bani Saleh 5 Bekasi adalah SD Islam yang berada di pusat Kota Bekasi yang memiliki sarana dan prasarana yang sangat menunjang proses kegiatan pembelajaran. SDN SetiaDarma Bekasi adalah SD Negeri yang berada di Kabupaten Bekasi yaitu Tambun Selatan Bekasi yang kegiatan pembelajarannya sangat tidak ditunjang oleh sarana dan prasarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Multimedia Flash Flip Book, Perkotaan, Pedesaan, Kewarganegaraa, Studi Eksperimen Kuasi.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang menghadapi masalah berat yang harus dilalui, yaitu terjadinya krisis multidimensi yang berkepanjangan. Masalah ini sebetulnya mengakar pada menurunnya kualitas moral bangsa yang dicirikan oleh membudayanya praktek KKN, konflik, (antar etnis, agama, politisi, dsb) meningkatnya kriminalitas, menurunnya etos kerja, dan banyak lagi. Budaya-budaya tersebut adalah penyebab utama Negara kita sulit untuk bangkit dari krisis ini. Pemahaman mengenai karakter bangsa dan wawasan kebangsaan merupakan salah satu hal yang mutlak dimiliki oleh masyarakat Indonesia untuk menciptakan persatuan dan kesatuan bangsa. Pembangunan dan pemantapan karakter serta wawasan kebangsaan tidak boleh berhenti. Pembangunan karakter bangsa harus dilakukan sejak dini dan terus dilakukan secara berkesinambungan.

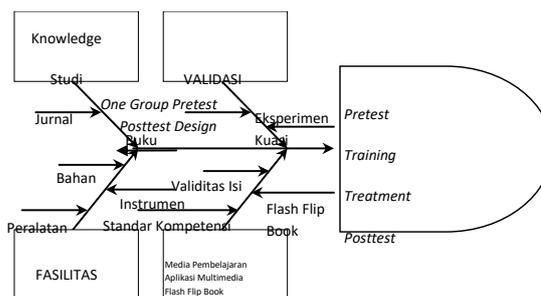
Di Indonesia, pendidikan karakter dan wawasan kebangsaan telah menjadi salah satu kurikulum pada Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Wawasan Kebangsaan terdapat pada mata pelajaran Kewarganegaraan yang dimulai dari kelas 2 hingga kelas 6. Pendidikan wawasan kebangsaan yang diberikan di sekolah bukan hanya sekedar untuk mendapatkan nilai tetapi pengajaran wawasan kebangsaan secara formal tersebut mempunyai arti yang luas dan mendalam. Dalam kehidupan masyarakat wawasan kebangsaan mempunyai arti dan peran penting sebab dengan belajar wawasan kebangsaan Republik Indonesia akan menjadikan peningkatan karakter bangsa dalam pelaksanaan nilai-nilai wawasan kebangsaan dalam pemberdayaan dan penguatan kesadaran berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI. Oleh karena itu, kita sebagai pewaris hasil budaya bangsa berkewajiban untuk mengenal dan memperkenalkan sejarah dan kebudayaan bangsa Indonesia kepada generasi muda agar mereka dapat terus belajar dari kebesaran maupun kesalahan pendahulu mereka. Dengan mengenalkan rasa memiliki Negara kesatuan Republik Indonesia kepada generasi muda sejak dini, diharapkan dapat meningkatkan dan menumbuhkan kecintaan generasi muda kita terhadap negara dan tanah airnya.

Apabila membahas mutu pendidikan maka tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar siswa. Proses belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan yang paling *fundamental*. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian mutu pendidikan antara lain bergantung dari proses belajar yang didapatkan siswa sebagai peserta didik. Dalam proses belajar mengajar dua unsur yang mempengaruhi siswa, yaitu yang berasal dari dalam dan berasal dari luar diri siswa. Motivasi merupakan unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dari dalam dirinya, karena motivasi merupakan kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan, juga disertai dengan rasa senang. Jika seseorang belajar dalam keadaan senang, maka ia akan mudah paham, termonivasi, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna dan menyenangkan baginya. Motivasi bukan saja

penting juga menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar. Motivasi belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran tertentu.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah *Flash Flip Book*. Seiring dengan perkembangan zaman, telah banyak vendor yang menyediakan perangkat lunak untuk membuat media *Flip Book*. Membuat suatu media informasi yang memiliki tampilan seperti buku untuk membaca, mengetahui dan memahami cerita rakyat dan sejarah bangsa menggunakan media internet merupakan kenyamanan tersendiri bagi para siswa dan diharapkan dapat membangun semangat patriotisme dan menumbuhkan kecintaan generasi muda kita terhadap negara dan tanah airnya, siswa dapat mengetahui dan memahami karakter dan wawasan kebangsaan sehingga dalam mengoptimalkan pengembangan dan pelaksanaan nilai-nilai kebangsaan dalam pemberdayaan dan penguatan kesadaran berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI.

2. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 2.1. Metodologi Penelitian

Agar dapat menganalisis perbandingan hasil belajar siswa SD melalui media pembelajaran berbasis multimedia *flash flip book* pada SD Bani Saleh 5 Bekasi dan SDN SetiaDarma Tambun Bekasi dalam upaya peningkatan karakter dan wawasan kebangsaan ini dengan waktu yang telah ditentukan dan dengan hasil baik, maka perlu mengidentifikasi masalahnya dengan menggunakan Alir penelitian.

2.1. Analisis Kebutuhan

Kecintaan dan kebanggaan kepada bangsa dan tanah air Indonesia semakin memudar, pengaruh globalisasi seperti akibat kemajuan dalam bidang telekomunikasi, *traveling*, transportasi dan media cetak maupun elektronik telah merubah tata kehidupan masyarakat Indonesia sehingga wawasan kebangsaan semakin menurun. Pesatnya perkembangan globalisasi tidak hanya mempengaruhi kultur budaya bangsa, namun juga mempengaruhi wawasan kebangsaan masyarakat yang saat ini mulai mengalami penurunan atau degradasi. Maka perlu adanya upaya menanamkan, menumbuhkembangkan dan memelihara wawasan

kebangsaan masyarakat melalui sentra-sentra pendidikan.

Permasalahan utama sekarang ini adalah kurangnya minat bangsa Indonesia terutama para generasi muda untuk mengetahui kebudayaan dan sejarah bangsanya, bagaimana menanamkan nilai-nilai kebudayaan dan sejarah bangsanya untuk mampu meningkatkan karakter bangsa dan wawasan kebangsaan sedini mungkin pada diri anak-anak.

Permasalahan berikutnya terkait dengan pernyataan di atas adalah bagaimana hasil belajar siswa SD di perkotaan dengan sampel SD Bani Saleh 5 Bekasi dengan siswa SD di pedesaan dengan sampel SDN SetiaDarma Tambun Selatan Bekasi melalui media pembelajaran multimedia *flash flip book* pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan studi eksperimen kuasi *pretest posttest design* dalam mengukur peningkatan karakter dan wawasan kebangsaan yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika dan NKRI.

2.2. Persiapan Alat dan Bahan

Bahan-bahan dan alat yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

- Alat tulis : Kertas HVS A4S 80 gram dan lain-lain
- Instrumen penelitian : *PreTest* dan *PostTest*
- Kamera DSLR dan Video Recorder
- Seperangkat komputer beserta *software* aplikasi dan pengolah data.
- Soal *PreTest* dan *PostTest*
- Peralatan training, *treatment* : modul, aplikasi, laptop/komputer dan lain-lain

2.3. Hipotesis dan Variabel Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi, yaitu suatu bentuk eksperimen yang ciri utama validasinya tidak dilakukannya penugasan *random*, melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada, dalam hal ini adalah kelas biasa. Desain penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah desain *One Group Pretest Posttest*, yang merupakan bentuk desain penelitian dalam metode eksperimen kuasi. Kelompok eksperimen dipilih tanpa penugasan *random* dan diadakan *pretest* dan *posttest*.

Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (test awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (test akhir). Desain ini digunakan dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan proses belajar setelah diterapkan model pembelajaran berbasis masalah. Berikut merupakan table desain penelitian *one group pretest posttest design*.

2.4. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 dan 6 SD Bani Saleh di Kota Bekasi, SDN SetiaDarma Tambun Bekasi. Lokasi penelitian dilakukan di SD Bani Saleh di Kota Bekasi, SDN SetiaDarma Tambun Bekasi. Sampel diambil dengan cara *purposive sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 dan

6 SD Bani Saleh di Kota Bekasi, SDN SetiaDarma Tambun Bekasi yaitu sebanyak 60 orang siswa sebagai kelas eksperimen.

2.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mengacu pada cara apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya, yaitu berupa tes pada ranah kognitif dan pengumpulan data pada lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan model yang diujicoba.

2.6. Teknik Pengolahan Data

Instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data diuji cobakan kepada kelas yang telah mempelajari materi tersebut. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan alat ukur yang valid dan reliabel, serta mengukur tingkat kesukaran dan daya pembedanya.

3. HASIL DAN ANALISA

3.1 Hasil Pembelajaran pada SD Bani Saleh 5 Bekasi

3.1.1 Reliabilitas Instrumen

Realibilitas instrument merupakan stabilitas dan konsistensi hasil pengukuran berulang – ulang dari waktu ke waktu. Pada penelitian ini *reabilitas* instrument dilakukan dengan menggunakan rumus Korelasi Produk Moment (KPM). Korelasi Produk Moment dapat dilakukan dengan melihat nilai R hitung yang telah dicari.

Tabel 3.1 Tingkat Realibilitas Instrumen

No	Keterangan	Range
1	Tidak Realibel	< 0
2	Sangat Rendah	0 < X < 0.2
3	Rendah	0.2 < X < 0.4
4	Sedang	0.4 < X < 0.6
5	Tinggi	0.6 < X < 0.8
6	Sangat Tinggi	> 0.8

3.1.2 Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Besarnya indeks kesukaran antara 0,001 – 1,00. Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Klasifikasi indeks kesukaran adalah sebagai berikut :

Antara 0,00 – 0,30 Sukar

Antara 0,31 – 0,70 Sedang
 Antara 0,71 – 1,00 Mudah

Tabel 3.2 Tingkat Kesukaran Soal *Pretest*
 SD Bani Saleh 5 Bekasi

Soal	B	JS	P	Indeks Kesukaran
1	19	30	0.63	Sedang
2	19	30	0.63	Sedang
3	22	30	0.73	Mudah
4	18	30	0.60	Sedang
5	21	30	0.70	Sedang
6	17	30	0.57	Sedang
7	19	30	0.63	Sedang
8	20	30	0.67	Sedang
9	19	30	0.63	Sedang
10	22	30	0.73	Mudah
11	22	30	0.73	Mudah
12	21	30	0.70	Sedang
13	19	30	0.63	Sedang
14	21	30	0.70	Sedang
15	20	30	0.67	Sedang
16	20	30	0.67	Sedang
17	20	30	0.67	Sedang
18	16	30	0.53	Sedang
19	16	30	0.53	Sedang
20	21	30	0.70	Sedang
21	18	30	0.60	Sedang
22	19	30	0.63	Sedang
23	21	30	0.70	Sedang
24	19	30	0.63	Sedang
25	17	30	0.57	Sedang
26	19	30	0.63	Sedang
27	15	30	0.50	Sedang
28	17	30	0.57	Sedang
29	18	30	0.60	Sedang
30	21	30	0.70	Sedang

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 soal yang tergolong mudah dan 27 soal tergolong sedang.

Tabel 3.3 Tingkat Kesukaran Soal *Posttest*
 SD Bani Saleh 5 Bekasi

Soal	B	JS	P	Indeks Kesukaran
1	23	30	0.77	Mudah
2	21	30	0.70	Sedang
3	25	30	0.83	Mudah
4	20	30	0.67	Sedang
5	24	30	0.80	Mudah
6	24	30	0.80	Mudah
7	22	30	0.73	Mudah
8	23	30	0.77	Mudah
9	22	30	0.73	Mudah
10	26	30	0.87	Mudah
11	25	30	0.83	Mudah
12	22	30	0.73	Mudah
13	22	30	0.73	Mudah
14	24	30	0.80	Mudah
15	22	30	0.73	Mudah
16	22	30	0.73	Mudah
17	24	30	0.80	Mudah
18	22	30	0.73	Mudah
19	22	30	0.73	Mudah
20	23	30	0.77	Mudah
21	20	30	0.67	Sedang
22	22	30	0.73	Mudah
23	23	30	0.77	Mudah
24	22	30	0.73	Mudah
25	20	30	0.67	Sedang
26	22	30	0.73	Mudah
27	22	30	0.73	Mudah
28	19	30	0.63	Sedang
29	24	30	0.80	Mudah
30	22	30	0.73	Mudah

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 25 soal tergolong mudah dan 5 soal tergolong sedang.

3.1.3 Analisis Daya Pembeda

Kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berjiwa nasionalisme tinggi) dengan siswa berkemampuan rendah (berjiwa nasionalisme rendah). Untuk menentukan besarnya daya pembeda suatu butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$D_p = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Dimana :

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah
 B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
 B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
 P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda yaitu :
 0,00 – 0,20 : Jelek (poor)
 0,21 – 0,40 : Cukup (satisfactory)
 0,41 – 0,70 : Baik (good)
 0,71 – 1,00 : Baik Sekali (excellent)

Tabel 3.4 Daya Pembeda Soal *Pretest* SD Bani Saleh 5 Bekasi

No Soal	BA	JA	PA	BB	JB	PB	DP=PA-PB	Klasifikasi
1	15	18	0.833333	4	12	0.333333	0.5	Baik
2	14	18	0.777778	5	12	0.416667	0.361111	Cukup
3	16	18	0.888889	6	12	0.5	0.388889	Cukup
4	16	18	0.888889	2	12	0.166667	0.722222	Baik Sekali
5	15	18	0.833333	6	12	0.5	0.333333	Cukup
6	13	18	0.722222	4	12	0.333333	0.388889	Cukup
7	14	18	0.777778	5	12	0.416667	0.361111	Cukup
8	15	18	0.833333	5	12	0.416667	0.416667	Baik
9	13	18	0.722222	6	12	0.5	0.222222	Cukup
10	16	18	0.888889	6	12	0.5	0.388889	Cukup
11	16	18	0.888889	6	12	0.5	0.388889	Cukup
12	16	18	0.888889	5	12	0.416667	0.472222	Baik
13	15	18	0.833333	4	12	0.333333	0.5	Baik
14	15	18	0.833333	6	12	0.5	0.333333	Cukup
15	15	18	0.833333	5	12	0.416667	0.416667	Baik
16	15	18	0.833333	5	12	0.416667	0.416667	Baik
17	14	18	0.777778	6	12	0.5	0.277778	Cukup
18	12	18	0.666667	4	12	0.333333	0.333333	Cukup
19	13	18	0.722222	3	12	0.25	0.472222	Baik
20	16	18	0.888889	5	12	0.416667	0.472222	Baik
21	13	18	0.722222	5	12	0.416667	0.305556	Cukup
22	15	18	0.833333	4	12	0.333333	0.5	Baik
23	14	18	0.777778	7	12	0.583333	0.194444	Jelek
24	14	18	0.777778	5	12	0.416667	0.361111	Cukup
25	12	18	0.666667	5	12	0.416667	0.25	Cukup
26	15	18	0.833333	4	12	0.333333	0.5	Baik
27	11	18	0.611111	4	12	0.333333	0.277778	Cukup
28	14	18	0.777778	3	12	0.25	0.527778	Baik
29	13	18	0.722222	5	12	0.416667	0.305556	Cukup
30	16	18	0.888889	5	12	0.416667	0.472222	Baik

Pada data diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa kelas atas ada 18 orang dan jumlah siswa kelas bawah adalah 12 orang. Hal ini ditentukan dari jumlah jawaban benar, jika jawaban benar 16 – 30 itu termasuk siswa golongan atas dan jumlah jawaban

benar 1 – 15 merupakan siswa golongan bawah. Terdapat 1 soal yang analisis daya pembedanya jelek, 16 soal analisis daya pembedanya cukup, dan 13 soal analisis daya pembedanya baik.

Tabel 3.5 Daya Pembeda Soal *Posttest* SD Bani Saleh 5 Bekasi

No Soal	BA	JA	PA	BB	JB	PB	DP=PA-PB	Klasifikasi
1	22	26	0.846154	1	4	0.25	0.596154	Baik
2	20	26	0.769231	1	4	0.25	0.519231	Baik
3	24	26	0.923077	1	4	0.25	0.673077	Baik
4	18	26	0.692308	2	4	0.5	0.192308	Jelek
5	21	26	0.807692	3	4	0.75	0.057692	Jelek
6	21	26	0.807692	3	4	0.75	0.057692	Jelek
7	21	26	0.807692	1	4	0.25	0.557692	Baik
8	20	26	0.769231	3	4	0.75	0.019231	Jelek
9	21	26	0.807692	1	4	0.25	0.557692	Baik
10	25	26	0.961538	1	4	0.25	0.711538	Baik Sekali
11	11	26	0.423077	2	4	0.5	-0.07692	Jelek
12	21	26	0.807692	1	4	0.25	0.557692	Baik
13	20	26	0.769231	2	4	0.5	0.269231	Cukup
14	22	26	0.846154	2	4	0.5	0.346154	Cukup
15	19	26	0.730769	3	4	0.75	-0.01923	Jelek
16	20	26	0.769231	2	4	0.5	0.269231	Cukup
17	23	26	0.884615	1	4	0.25	0.634615	Baik
18	20	26	0.769231	2	4	0.5	0.269231	Cukup
19	20	26	0.769231	2	4	0.5	0.269231	Cukup
20	22	26	0.846154	1	4	0.25	0.596154	Baik
21	19	26	0.730769	1	4	0.25	0.480769	Baik
22	21	26	0.807692	1	4	0.25	0.557692	Baik
23	21	26	0.807692	2	4	0.5	0.307692	Cukup
24	21	26	0.807692	1	4	0.25	0.557692	Baik
25	19	26	0.730769	1	4	0.25	0.480769	Baik
26	21	26	0.807692	1	4	0.25	0.557692	Baik
27	20	26	0.769231	2	4	0.5	0.269231	Cukup
28	18	26	0.692308	1	4	0.25	0.442308	Baik
29	22	26	0.846154	2	4	0.5	0.346154	Cukup
30	20	26	0.769231	2	4	0.5	0.269231	Cukup

Pada data diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa kelas atas ada 26 orang dan jumlah siswa kelas bawah adalah 4 orang. Hal ini ditentukan dari jumlah jawaban benar, jika jawaban benar 16 – 30 itu termasuk siswa golongan atas dan jumlah jawaban benar 1 – 15 merupakan siswa golongan bawah. Terdapat 6 soal yang analisis daya pembedanya jelek, 9 soal analisis daya pembedanya cukup, 14 soal analisis daya pembedanya baik, dan 1 Soal daya pembedanya sangat baik.

Perbandingan data ini dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh antara sebelum dan sesudah adanya aplikasi. Berikut tabel perbandingannya:

Tabel 3.6 Perbandingan Data *Pretest*, *Posttest*, dan *Gain* SD Bani Saleh 5 Bekasi

3.1.4 Hasil Perbandingan Data *Pretest*, *Posttest* dan *Gain* SD Bani Saleh 5 Bekasi

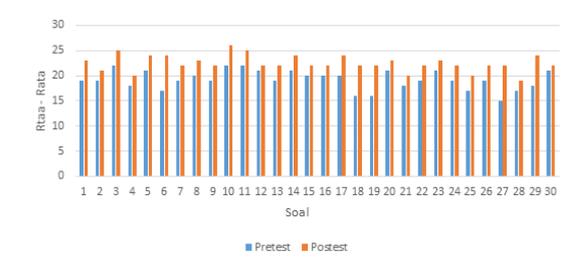
Soal	Pretest	Posttest	Gain
1	19	23	4
2	19	21	2
3	22	25	3
4	18	20	2
5	21	24	3
6	17	24	7
7	19	22	3
8	20	23	3
9	19	22	3
10	22	26	4
11	22	25	3
12	21	22	1
13	19	22	3
14	21	24	3
15	20	22	2
16	20	22	2
17	20	24	4
18	16	22	6
19	16	22	6
20	21	23	2
21	18	20	2
22	19	22	3
23	21	23	2
24	19	22	3
25	17	20	3
26	19	22	3
27	15	22	7
28	17	19	2
29	18	24	6
30	21	22	1
Jumlah	576	674	98
Rata - Rata	19.2	22.46667	3.266667

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *flashflip boo*.Terjadi rata – rata peningkatan gain sebesar 3,27 setiap butir soal. Sebelum digunakan aplikasi *flash flip book* ini rata – rata jumha siswa yang menjawab benar adalah 19,2

sedangkan setelah penerapan aplikasi *flashflip book* adalah sebesar 22.47

3.1.5 Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest SD Bani Saleh 5 Bekasi

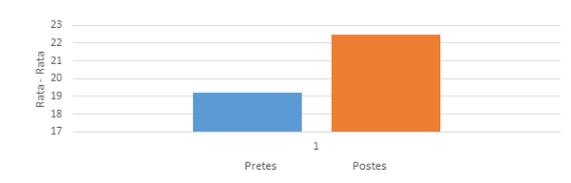
Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest SD Bani Saleh 5 Bekasi



Pada grafik diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest SD Bani Saleh 5 Bekasi. Grafik yang berwarna biru merupakan nilai dari pretest SD Bani Saleh 5 Bekasi, sedangkan yang berwarna orange merupakan nilai dari posttest.

3.1.6 Grafik Perbandingan Rata – Rata Nilai Pretest dan Posttest SD Bani Saleh 5 Bekasi

Perbandingan Rata – Rata Nilai Pretest dan Posttest SD Bani Saleh 5 Bekasi



Pada grafik diatas dapat dilihat bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest SD Setiadharna. Rata – rata nilai pretest SD Bani Saleh 5 Bekasi adalah sebesar 19,2 dan posttest 22,47.

Tabel 3.7. Data Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Uji Coba

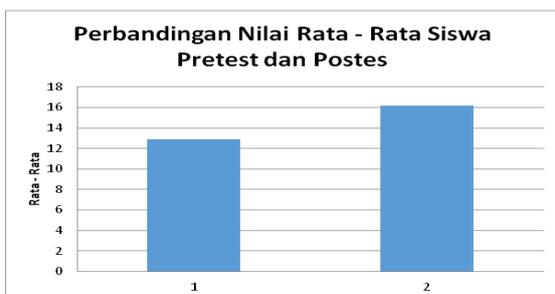
Analisa Tes	Item Soal No.																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Validitas	v	v	v	v	v	v	T	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	T	v	v	v	v	v	v	v
Reliabilitas	TINGGI																													
Taraf Kesukaran	m	sd	m	sd																										
Daya Pembeda	c	n	b	n	j	c	n	j	c	n	n	c	c	c	c	c	b	j	c	b	b	b	n	c	b	c	c	c	c	c

Analisis Soal	Kriteria	Persentase	Reliabilitas
---------------	----------	------------	--------------

Validitas	Tidak Valid	6,67%	1
	Valid	93,3%	

Tingkat Kesukaran	Mudah	10%
	Sedang	90%
Daya Pembeda	Negatif	20%
	Jelek	3,3%
	Cukup	50%
	Baik	20%

Berdasarkan table 3.7, terdapat 28 butir soal yang *valid* dengan reliabilitas *tinggi* taraf kesukarannya *mudah* dan *sedang* serta daya pembedanya *baik* yaitu soal no.3,17,20,21,22, dan 25.



Ket :

1. Pretest
2. Postes

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara pretes dan postes, sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan aplikasi.

4. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya didapatkan beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini mengadakan pengamatan terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis multimedia flash flip book yang digunakan dalam pengajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan pengambilan data terhadap obyek seperti bagaimana metode pengajaran yang harus digunakan, materi yang di sampaikan, bagaimana materi tersebut disampaikan serta bagaimana perilaku siswa ketika pembelajaran disampaikan dengan media pembelajaran multimedia.
2. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada SDN SetiaDarma Tambun Bekasi dan SD Bani Saleh 5 Bekasi siklus I, dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *flash flip book*. Terlihat sejak awal siswa bersemangat dan tertarik mengikuti pembelajaran, namun siswa SDN SetiaDarma mereka terhalangi oleh kesulitan mereka dalam beradaptasi dengan perangkat pembelajaran. Penyajian aplikasi pembelajaran pada *flash flip book* yang berisikan image, animasi, audio, full motion dan live video, serta interaktif link terlihat siswa sangat tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan aplikasi multimedia ini. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan siswa mencoba langsung aplikasi secara

bergantian untuk 2-3 siswa, terlihat saat siswa mencoba langsung aplikasi mereka lebih tertarik dengan bagian "Permainan" dan "Latihan".

3. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus II, terlihat siswa sangat tertarik pada bagian "Wawasan Nusantara". Pada sub pokok bahasan wawasan nusantara terdiri dari beberapa bagian lagi, yaitu Profil Propinsi yang dipilih, Pahlawan Daerah, Lagu Daerah, dan Tempat-tempat menarik di propinsi tersebut
4. Dengan uji statistika deskriptif; Rentangan, jumlah kelas interval, panjang kelas, modus, median, mean, rerata ideal, didapatkan hasil pada SD Bani Saleh 5 Bekasi terjadi peningkatan sebesar 28% setelah siswa menggunakan aplikasi dalam pembelajaran, sedangkan pada SDN SetiaDarma Bekasi terjadi peningkatan sebesar 17,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa setelah memakai aplikasi ini.
5. Perbedaan latar belakang sosial ekonomi anak didik menyebabkan perbedaan social cultural yang besar pada sekolah, yang akan mendorong dalam perkembangan sekolah untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal. Kondisi tersebut dapat menghambat pada sebagian orang tua untuk berpartisipasi dalam pengelolaan pendidikan di sekolah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Diena Rauda Ramdani, *Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, FPMIPA UPI, 2015
- [2] Ruseffendi. (1992). *Statistika Dasar untuk Penelitian Pendidikan*. Depdikbud: Bandung.
- [3] Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuatitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [4] <http://flipbook.info> Diakses tanggal 20 April 2014
- [5] http://www.academia.edu/3699374/Pengaruh_Penggunaan_Multimedia_Flip_Book_Terhadap_Minat_Belajar_Siswa, Diakses tanggal 20 April 2014
- [6] Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Penerbit Graha Ilmu. Jakarta
- [7] Teknoanimasi. (2010). *Flip book* dan *Thaumatrope* [Online]. Tersedia di: <http://teknoanimasi.blogspot.com/2008/11/flip-bookdan-thaumatrope.html>. Diakses tanggal 20 April 2014.
- [8] Tri, Chatarina. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.