

**PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS APLIKASI
QUIZLET TERHADAP MINAT BELAJAR KODE MORSE
ANGGOTA PRAMUKA DI PKBM NEGERI 34
JAKARTA TIMUR**



Disusun Oleh:

Budi Setiawan 1515163120

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MASYARAKAT

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2020

PENGARUH MEDIA *FLASH CARD* BERBASIS APLIKASI QUIZLET

TERHADAP MINAT BELAJAR KODE MORSE

ANGGOTA PRAMUKA DI PKBM NEGERI 34 JAKARTA

TIMUR

(2021)

Budi Setiawan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membangun minat belajar kode morse pada anggota pramuka Paket B di PKBM Negeri 34 melalui penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi quizlet. Sampel dalam penelitian ini adalah anggota pramuka Paket B di PKBM Negeri 34 Jakarta Timur sebanyak 15 orang. Pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Metode yang digunakan adalah metode *pre-experiment*, dengan desain *one-shot case study*. Pengumpulan data dilakukan dengan dianalisis menggunakan uji *spearman rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* berbasis aplikasi quizlet tidak dapat meningkatkan belajar kode morse secara signifikan bagi anggota pramuka di Paket B di PKBM Negeri 34 Jakarta Timur. Oleh sebab itu, Lembaga maupun pembina pramuka dapat menambah referensi terkait penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar untuk dapat memfasilitasi warga belajar dalam proses belajar sehingga hal tersebut dapat menambah minat belajar.

Kata kunci: Media *Flash Card*, Quizlet, Minat Belajar, Kode Morse

**INFLUENCE OF QUIZLET APPLICATION-BASED FLASH CARD MEDIA
INTEREST IN LEARNING MORSE CODE
SCOUT MEMBERS IN PKBM NEGERI 34 EAST JAKARTA**

(2021)

Budi Setiawan

ABSTRAC

This research aims to build interest in learning morse code in scout members of Package B at PKBM Negeri 34 through the use of flash card media based on quizlet application. The sample in this study was a member of Scout Package B at PKBM Negeri 34 East Jakarta as many as 15 people. Sampling using saturated samples. The method used is the pre-experiment method, with a one-shot case study design. Data collection is done by analyzing using spearman rank test. The results showed that the use of quizlet application-based flash card media could not significantly improve morse code learning for scout members in Package B at PKBM Negeri 34 East Jakarta. Therefore, institutions and scoutmasters can add references related to the use of learning media in accordance with learning needs to be able to facilitate citizens to learn in the learning process so that it can increase the interest in learning.

Keywords: Media Flash Card, Quizlet, Learning Interests, Morse Code

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
SIDANG SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengaruh Media Flash Card Berbasis Aplikasi Quizlet Terhadap Minat Belajar Kode Morse Anggota Pramuka di PKBM Negeri 34 Jakarta Timur

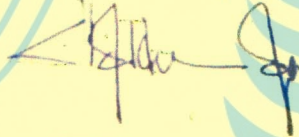
Nama Mahasiswa : Budi Setiawan

No. Registrasi : 1515163120

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Tanggal Ujian : 3 Februari 2021

Pembimbing I



Prof. Dr. Durotul Yatimah, M.Pd
NIP. 1959208198612200

Pembimbing II



Karta Sasmita, M.Si, Ph.D
NIP. 198005132005011002

PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		23 Februari 2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		22 Februari 2021
Drs. Sri Koeswanto, M.Si (Ketua Penguji)***		19 Februari 2021
Dr. Puji Hadiyanti, M.Si (Anggota)****		18 Februari 2021
Dr. Daddy Darmawan, M.Si (Anggota)****	<i>daddy</i>	18 Februari 2021

Catatan:

* Dekan FIP

** Wakil Dekan I

*** Ketua Penguji

**** Dosen Penguji selain Dosen Pembimbing dan Koord. Prodi

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Budi Setiawan

No. Registrasi : 1515163120

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengaruh Media Flash Card Terhadap Minat Belajar Kode Morse Anggota Pramuka di PKBM Negeri 34 Jakarta Timur". Adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan September 2020 – Desember 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 18 Februari 2021



Budi Setiawan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : BUDI SETIAWAN
NIM : 1515163120
Fakultas/Prodi : ILMU PENDIDIKAN / PENDIDIKAN MASYARAKAT
Alamat email : budi.setiawan21@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH MEDIA FLASH CARD BERBASIS APLIKASI
QUIZLET TERHADAP MINAT BELAJAR KODE MORSE
ANGGOTA PRAMUKA DI PKBM NEGERI 34 JAKARTA TIMUR

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 29 Maret 2021

Penulis

(BUDI SETIAWAN)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Assalamua'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Bismillahirrahmanirahim.

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya. Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Flash Card* Terhadap Minat Belajar Kode Morse Pada Anggota Pramuka di PKBM 34 Jakarta Timur ” .

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak sekali masukan, kritik serta saran yang membangun dari berbagai pihak. Peneliti menyadari bahwa dalam selesainya penelitian skripsi ini bukan semata hasil kerja peneliti seorang, karena bimbingan dari dosen pembimbing, kerabat dan civitas PKBM Negeri 34 Jakarta, peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Dalam kesempatan kali ini, perkenankanlah peneliti menuliskan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku wakil dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Jakarta
3. Bapak Karta Sasmita, M.Si,Ph.D selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

4. Ibu Prof.Dr. Durotul Yatimah, M.Pd dan Bapak Karta Sasmita, M.Si,Ph.D selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah berkenan mengarahkan serta membimbing sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepala dan Civitas PKBM Negeri 34 Jakarta, yang membantu terlaksananya penelitian ini.

6. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

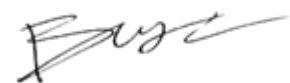
7. Lebih khusus kepada keluarga peneliti yang telah mendoakan dan mendukung peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan bagi peneliti. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dan nanti untuk yang membacanya.

Terima Kasih.

Wassalamualaikum warahmatullah wabarakatuh.

Jakarta, 21 Januari 2021



Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Kegunaan Penelitian	8
BAB II	11
KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	11
A. DESKRIPTIF TEORITIK	11
1. Hakikat Media Pembelajaran	11
2. Hakikat Media <i>Flash Card</i>	22
3. Hakikat <i>Quizlet</i>	26
4. Hakikat Minat Belajar	34
5. Hakikat Kode Morse	40
B. Hasil Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	48
D. Hipotesis Penelitian	50
BAB III	52
METODOLOGI PENELITIAN	52

A. Tujuan Penelitian.....	52
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	52
C. Metode Dan Desain Penelitian.....	52
D. Populasi dan Sampel.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
1. Definisi Konseptual Variabel.....	56
2. Definisi Operasional Variabel.....	57
3. Hasil Uji Coba Instrumen.....	58
a. Pengujian Validitas.....	58
b. Pengujian Reabilitas.....	61
4. Instrumen Final.....	62
F. Teknik Analisis Data.....	66
BAB IV.....	67
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Deskripsi Data.....	67
1. Deskripsi Data PKBM Negeri 34 Jakarta Timur.....	67
2. Deskripsi Media Pembelajaran <i>Flash Card</i> Aplikasi <i>Quizlet</i>	72
3. Deskripsi Data Angket Media Pembelajaran.....	75
4. Deskripsi Data Angket Minat.....	93
B. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan.....	115
1. Pengujian Hipotesis.....	115
2. Pembahasan.....	117
C. Keterbatasan Penelitian.....	124
BAB V.....	126
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	126
A. Kesimpulan.....	126
B. Implikasi.....	127
C. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Validitas Instrumen	60
Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas	62
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	63
Tabel 4. Data Responden	70
Tabel 5. Tampilan Aplikasi Quizlet	73
Tabel 6. Deskripsi Data Variabel Media Pembelajaran Aplikasi Quizlet	75
Tabel 7. Skor Instrumen Angket Media.....	76
Tabel 8. Media flash card berbasis aplikasi quizlet menarik	76
Tabel 9. Materi yang ditampilkan media flash card	77
Tabel 10. Media flash card berbasis aplikasi quizlet dapat	77
Tabel 11. Media flash card berbasis aplikasi quizlet dapat berperan	78
Tabel 12. Media flash card berbasis aplikasi quizlet merupakan	79
Tabel 13. Penggunaan media flash card berbasis aplikasi quizlet.....	80
Tabel 14. Media flash card berbasis aplikasi quizlet	80
Tabel 15. Media flash card berbasis aplikasi quizlet dapat	81
Tabel 16. Media flash card berbasis aplikasi quizlet	82
Tabel 17. Media flash card berbasis aplikasi quizlet	82
Tabel 18. Media flash card berbasis aplikasi quizlet membantu	83
Tabel 19. Media flash card berbasis aplikasi quizlet menyamakan	84
Tabel 20. Media flash card berbasis aplikasi quizlet mempermudah	84
Tabel 21. Penggunaan Media flash card berbasi aplikasi quizlet.....	85
Tabel 22. Penggunaan media flash card berbasis aplikasi quizlet.....	86

Tabel 23. Media flash card berbasis aplikasi quizlet	86
Tabel 24. Penggunaan media flash card berbasis aplikasi quizlet	87
Tabel 25. Media flash card berbasis aplikasi quizlet menambah keinginan untuk mempraktikan materi yang telah disampaikan	88
Tabel 26. Media flash card berbasis aplikasi quizlet menambah	88
Tabel 27. Media flash card berbasis aplikasi quizlet mempermudah	89
Tabel 28. Media flash card berbasis aplikasi quizlet memberikan	90
Tabel 29. Penggunaan media flash card berbasis aplikasi quizlet.....	91
Tabel 30. Saya berminat menggunakan media flash card berbasis	91
Tabel 31. Tampilan media flash card berbasis aplikasi quizlet	92
Tabel 32. Penggunaan media flash card berbasis aplikasi	93
Tabel 33. Deskriptif Data Variabel Minat Belajar Kode Morse	94
Tabel 34. Skor Instrumen Angket Media	94
Tabel 35. Media flash card berbasis aplikasi quizlet mudah diakses	95
Tabel 36. Saya selalu menggunakan media flash card berbasis aplikasi quizlet saat belajar kode morse	95
Tabel 37. Saya selalu mengikuti kegiatan kode morse	96
Tabel 38. Saya memperhatikan dengan cermat materi yang ada	97
Tabel 39. Penggunaan media flash card berbasis aplikasi quizlet.....	97
Tabel 40. Penggunaan Media flash card berbasis aplikasi quizlet.....	98
Tabel 41. Media flash card berbasis aplikasi quizlet menambah	99
Tabel 42. Saya tertarik pada pembelajaran kode morse	99
Tabel 43. Saya bersemangat saat mengikuti pembelajaran kode morse dengan menggunakan media flash card berbasis aplikasi quizlet	100

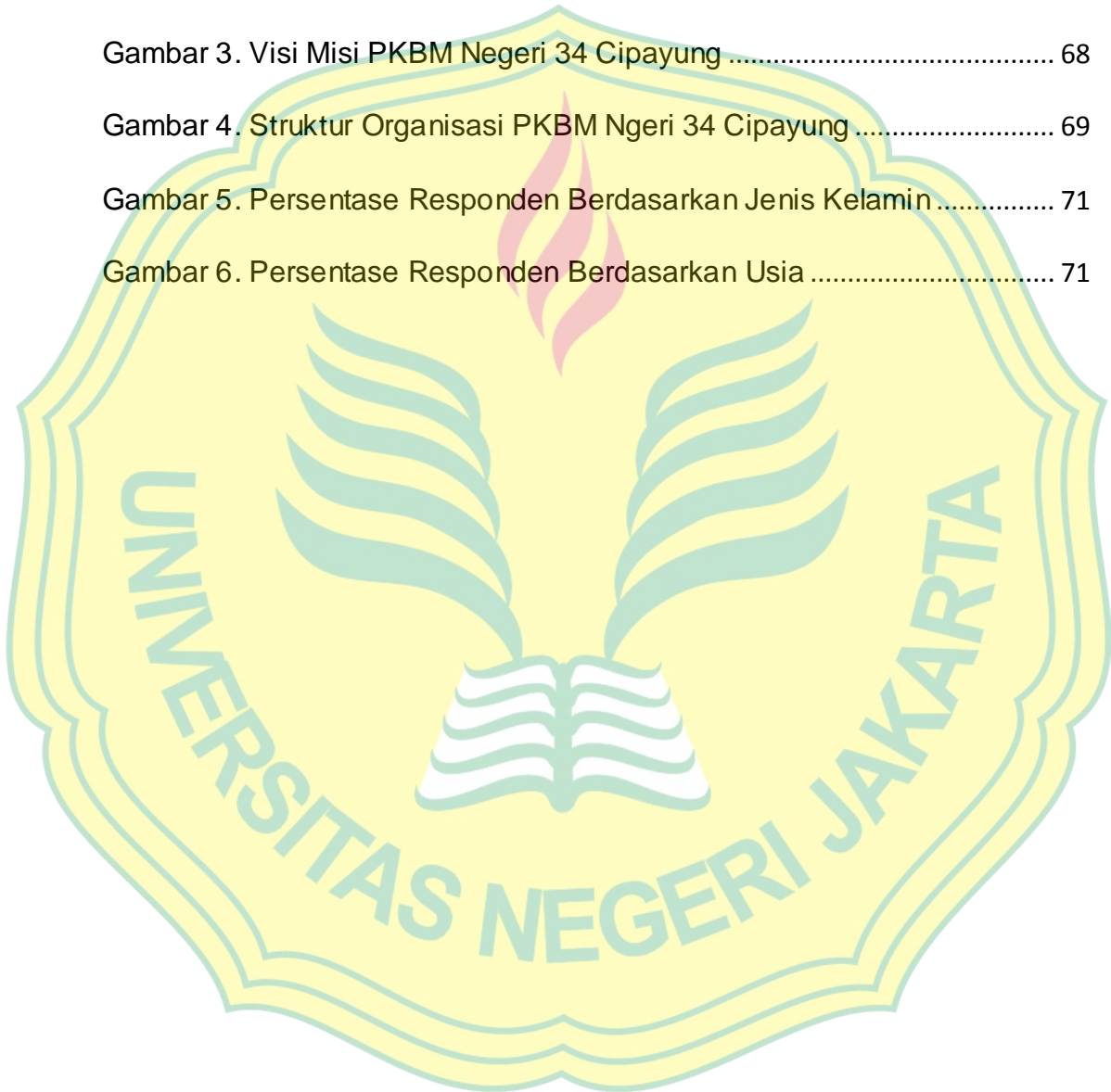
Tabel 44. Saya bersungguh-sungguh saat mengikuti pembelajaran kode morse dengan menggunakan media flash card	101
Tabel 45. Saya mempelajari kode morse menggunakan media flash card	101
Tabel 46. Saya ingin lebih sering mempelajari kode morse menggunakan	102
Tabel 47. Pembelajaran kode morse menggunakan media flash card	103
Tabel 48. Saya merasa beruntung mengikuti kegiatan belajar kode morse menggunakan media flash card berbasis aplikasi quizlet.....	103
Tabel 49. Saya merasa nyaman saat belajar kode morse menggunakan	104
Tabel 50. Saya tidak merasa bosan saat belajar kode morse	105
Tabel 51. Saya mengikuti quiz yang ada di media flash card	105
Tabel 52. Saya mampu bekerja sama saat live di fitur media.....	106
Tabel 53. Kegiatan belajar kode morse menggunakan media flash card berbasis aplikasi quizlet sesuai dengan kebutuhan saya	107
Tabel 54. Saya mau menggunakan media flash card berbasis	108
Tabel 55. Saya mampu menggunakan media flash card berbasis	108
Tabel 56. Saya mengikuti kegiatan belajar kode morse menggunakan media flash card berbasis aplikasi quizlet karena menarik	109
Tabel 57. Saya mengikuti kegiatan belajar kode morse menggunakan media flash card berbasis aplikasi quizlet	110
Tabel 58. Saya mengikuti kegiatan belajar kode morse	110

Tabel 59. Saya bertanya kepada pembina saat belajar kode morse	111
Tabel 60. Saya bertanya kepada pembina	112
Tabel 61. Pembina memberikan jawaban saat ada yang bertanya	113
Tabel 62. Saya selalu mengikuti kegiatan belajar	113
Tabel 63. Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh pembina.....	114
Tabel 64. Saya mengingatkan teman untuk mengikuti kegiatan	115
Tabel 65. Hasil Pengujian Hipotesis.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	49
Gambar 2. Instrumen Pengumpulan Data.....	56
Gambar 3. Visi Misi PKBM Negeri 34 Cipayung	68
Gambar 4. Struktur Organisasi PKBM Negeri 34 Cipayung	69
Gambar 5. Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	71
Gambar 6. Persentase Responden Berdasarkan Usia	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Media Flash Card Berbasis Aplikasi Quizlet.....	132
Lampiran 2. Instrumen Minat Belajar Kode Morse.....	136
Lampiran 3. Data Hasi Penelitian.....	140
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan.....	143
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian.....	146
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup.....	148

