

49. DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI KETERAMPILAN KEPRAMUKAAN GOLONGAN PENEGAK DALAM KEGIATAN PENGEMBARAAN

Muhammad Shiddiq Rilo Andito, Dedi Supriadi

Universitas Ibn Khaldun Bogor

(muhammad.shiddiq.rilo.andito@live.com)

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran kepramukaan di gugusdepan terutama di pondok pesantren Darus Sa'adah. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan pembelajaran pada kegiatan kepramukaan terutama pada materi pengembaraan pada anggota pramuka golongan penegak dan (2) memotivasi anggota pramuka terutama anggota pramuka golongan penegak untuk mengikuti pendidikan kepramukaan di gugusdepannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development dengan model penelitian Borg dan Gall dan dengan model pengembangan ASSURE. Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan di PC (Personal Computer) dengan aplikasi Articulate Storyline versi 2.0, selanjutnya media diuji coba oleh ahli konten, ahli pembelajaran, ahli media dan peserta didik dalam kelompok kecil. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif mampu memudahkan pembelajaran kepramukaan dengan hasil penilaian kelompok kecil pada isi materi bernilai 89,29%, pembelajaran bernilai 87,50% dan media bernilai 92,31% dan (2) media pembelajaran interaktif ini layak digunakan berdasarkan hasil uji coba media oleh para ahli dan peserta didik.

Kata kunci: media pembelajaran, keterampilan kepramukaan, pengembaraan.

I. PENDAHULUAN

Gerakan Pramuka atau Gerakan Praja Muda Karana sebagai salah satu wadah yang memfasilitasi anak bangsa mulai dari umur 7 tahun hingga 25 tahun sebagai peserta didik dan 25 tahun ke atas sebagai anggota dewasa untuk selalu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh diri masing-masing dan menyalurkan bakat dan minat kepada jalan yang baik dan berguna bagi diri mereka, orang disekitar, lingkungan dan nusa serta bangsa. Tujuan Gerakan Pramuka mengutip dari Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2012 Tentang Gerakan Pramuka pada Bab III Pasal 4 adalah:

Gerakan pramuka bertujuan untuk membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup.

Berkaitan dengan kurikulum pendidikan nasional yang kini dipakai yaitu kurikulum 2013, kepramukaan menjadi satu-satunya ekstrakurikuler yang diwajibkan disetiap lembaga pendidikan formal mulai dari tingkat SD hingga SMA sederajat baik lembaga pendidikan formal negeri maupun swasta sesuai dengan peraturan kementerian pendidikan dan kebudayaan nomor 63 tahun 2014.

Dalam gugus depan Gerakan Pramuka yang berbasis di pondok pesantren terkadang penyelenggaraan pengembaraan terkendala dengan sulitnya perizinan, kurang ketersediaan media pembelajaran yang mendukung, kurangnya pemahaman kepramukaan di kalangan warga sekolah, waktu tatap muka yang sangat terbatas, dan ketimpangan rasio pembina dengan anggota didik.

Melihat peluang untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif kepramukaan menggunakan perangkat teknologi cukup baik dan dapat diakses pada komputer, tablet dan perangkat pintar lainnya serta program revitalisasi gerakan pramuka maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keterampilan Kepramukaan Golongan Penegak dalam kegiatan Pengembaraan.

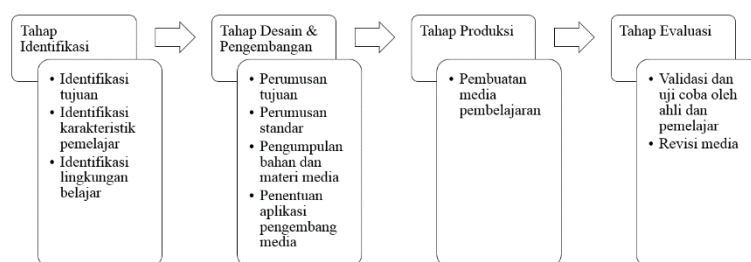
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan pembelajaran pada kegiatan kepramukaan terutama pada materi pengembaraan pada anggota pramuka golongan penegak.
2. Memotivasi anggota pramuka terutama anggota pramuka golongan penegak untuk mengikuti pendidikan kepramukaan di gugusdepannya.

Sedangkan kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk pengembangan media pembelajaran pada ekstrakurikuler kepramukaan.
2. Penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi pengembangan media pembelajaran dengan pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang spesifik.
3. Bagi pemelajar, diharapkan penelitian ini dapat memiliki efek terhadap pembelajaran kepramukaan pada khususnya materi teknik pengembaraan sehingga mampu meningkatkan pemahaman pemelajar pada materi yang diajarkan dan mampu menjadi sebuah batu loncatan dan penyemangat dalam mengikuti kegiatan kepramukaan selanjutnya.
4. Bagi teknolog pendidikan, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan percontohan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien serta dijadikan sebagai bahan diskusi untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

Adapun kerangka berfikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



1. Tahapan identifikasi

Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahapan ini adalah meliputi:

- b. Identifikasi tujuan
- c. Identifikasi karakteristik pemelajar
- d. Identifikasi lingkungan belajar

2. Tahapan desain dan pengembangan

Adapun pada tahapan ini menggunakan model pengembangan instruksional ASSURE yang telah diadaptasi, yaitu *state objective*, *select media and materials*, dan *utilize media and materials*. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

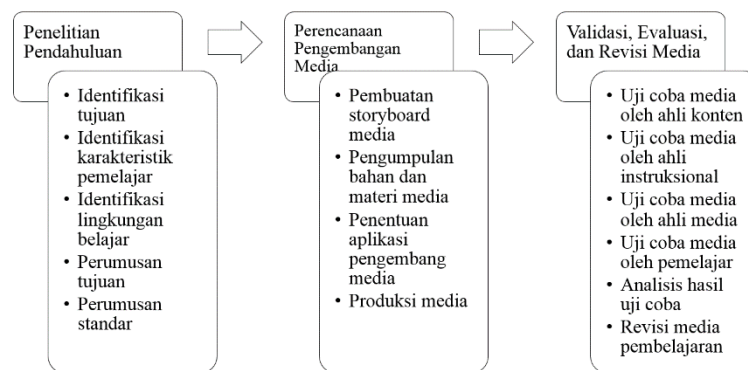
- a. Perumusan tujuan pembelajaran
- b. Perumusan standar pembelajaran
- c. Pengumpulan bahan dan materi untuk media pembelajaran
- d. Penentuan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran

3. Tahapan produksi

Adapun tahapan produksi adalah membuat seluruh media pembelajaran dari bahan dan materi yang telah dikumpulkan sebelumnya, seperti *mini games*, materi, dan kuis yang akan tersedia pada media pembelajaran nantinya.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* menggunakan model Borg dan Gall dengan kolaborasi model ASSURE sebagai model pengembangan media. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:



Kegiatan pada penelitian pendahuluan meliputi analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada perencanaan pengembangan media meliputi pembuatan storyboard media, pengumpulan bahan dan materi, penentuan penggunaan aplikasi untuk mengembangkan media dan tahapan produksi media pembelajaran. Pada validasi, evaluasi dan revisi media meliputi kegiatan uji coba yang dilakukan ahli konten, ahli instruksional dan ahli media

serta uji coba oleh beberapa pemelajar dalam kelompok kecil yang beranggotakan 6 (enam) pemelajar dari Gugusdepan Gerakan Pramuka Pondok Pesantren Darus Sa'adah.

Adapun model ASSURE sebagai model pengembangan media dapat masuk secara utuh kedalam model Borg dan Gall. Untuk tahapan *analyze learners* dan *state objective* dapat masuk kepada penelitian pendahuluan. *Analyze learners* pada tahapan ini mencakup identifikasi tujuan pembelajaran, identifikasi karakteristik pemelajar dan identifikasi lingkungan belajar. Sedangkan *state objective* mencakup perumusan tujuan pembelajaran dan perumusan standar pembelajaran. Selanjutnya tahapan *select method, media and materials* akan masuk kepada perencanaan pengembangan media dari mulai tahapan pembuatan storyboard media pembelajaran sampai pada produksi media pembelajaran, tahapan *utilize media, require learners participation* dan *evaluate and revise* akan masuk ke dalam tahapan validasi, evaluasi dan revisi media.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Storyboard media

Diagram alur media pembelajaran secara garis besar

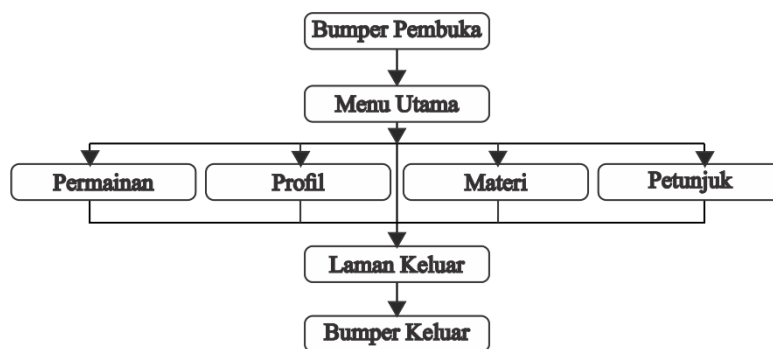


Diagram alur menu materi

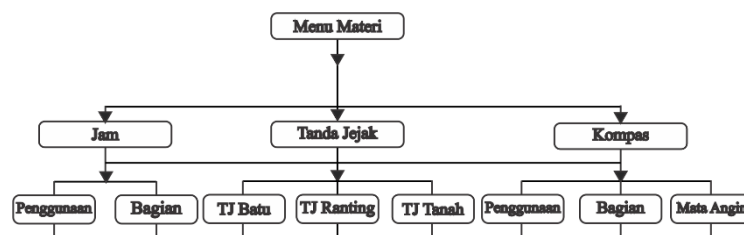


Diagram alur menu profil

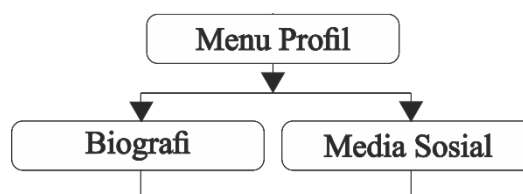
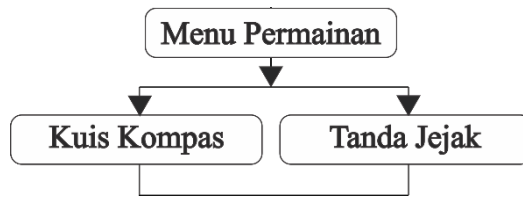
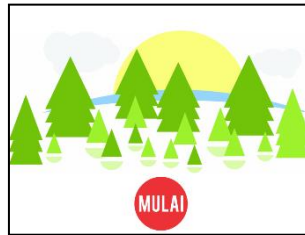


Diagram alur menu permainan



B. Implementasi desain tatap muka

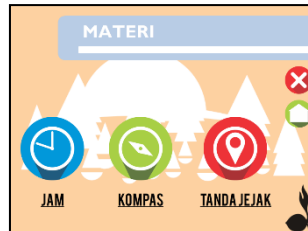
1. Implementasi halaman bumper pembuka



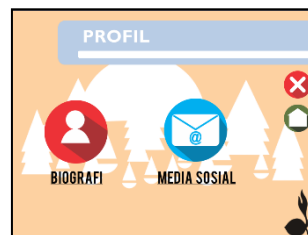
2. Implementasi halaman menu utama



3. Implementasi halaman menu materi



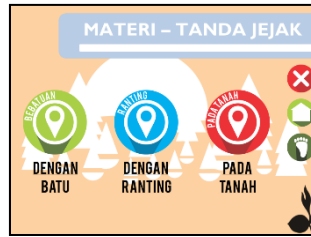
4. Implementasi halaman menu profil



5. Implementasi halaman menu petunjuk



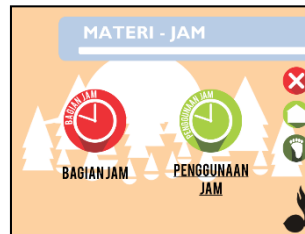
6. Implementasi halaman sub menu materi tanda jejak



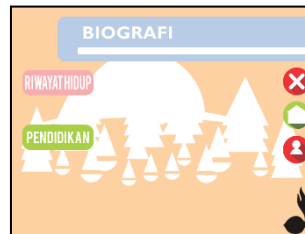
7. Implementasi halaman sub menu materi kompas



8. Implementasi halaman sub menu materi jam



9. Implementasi halaman sub menu profil biografi



10. Implementasi halaman sub menu profil media sosial



11. Implementasi halaman keluar



12. Implementasi halaman bumper penutup



IV. PENUTUP

Gerakan Pramuka sebagai satu-satunya ekstrakurikuler wajib dalam kurikulum 2013 sesuai dengan peraturan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nasional nomor 63 tahun 2014 hendaknya perlu lebih diperhatikan dan dalam masalah literasi kepramukaan perlu ditingkatkan kualitas dan kuantitasnya dengan berbagai macam cara salah satunya adalah dengan menggunakan media baik media cetak maupun media digital karena Gerakan Pramuka mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran dalam pendidikan kepramukaan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anggota didik di gugusdepan masing-masing agar mampu meningkatkan wawasan kepramukaan sesuai dengan golongannya. Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan pemelajar dan lingkungan pemelajar berinteraksi.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Articulate. _____. *Storyline 2: System Requirements*. [Online]. Tersedia di: <https://articulate.com/support/article/system-requirements-for-articulate-storyline-2>. Diakses 26 Juni 2018.
- Bob Sunardi, Andri. (2016). *BOYMAN, Ragam Latih Pramuka*. Cetakan X. Bandung: Darma Utama.
- Gall, M. D. Gall, J. P. Borg, W. R. (1963). *Educational Research, An Introduction, seventh edition*. Boston, MA: Pearson Education Inc.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia
- Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. (2013). Keputusan Musyawarah Nasional Gerakan Pramuka No. 11/munas/2013 Tentang Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2011). *Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar*. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2011). *Syarat-Syarat Kecakapan Umum Pramuka Golongan Penegak, Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 198 Tahun 2011*. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka
- _____, . (2011). *Panduan Penyelesaian Syarat Kecakapan Umum Pramuka Golongan Penegak, Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 199 Tahun 2011*. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka

- Pramoto, WD. dkk. (2016). Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* (Vol. 4 No. 2).
- Pusat Pendidikan dan Latihan Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Bogor. (2016). *Scout Skill Orienteering*. Kabupaten Bogor: Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Bogor.
- Riyadi, Amru Salam. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin CNC Dasar di SMK negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta (Skripsi) Universitas negeri Yogyakarta.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. (2010). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 Tentang Gerakan Pramuka. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia
- Smaldino, Sharon E., dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning, Ninth Edition*. Terjemahan oleh Rahman, Arif. Jakarta: Kencana