

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pramuka merupakan kegiatan dan pendidikan non formal di luar lingkungan sekolah dan keluarga yang memiliki tujuan untuk pembentukan sikap pada anggota-anggotanya. Kata pramuka berasal dari singkatan Praja Muda Karana yang berarti orang muda yang suka berkarya. Tujuan akhir dari kegiatan kepramukaan adalah pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur yang lebih baik. Pramuka dibagi menjadi beberapa golongan, yang meliputi : pramuka siaga (8-12 tahun), pramuka penggalang (12-15 tahun), pramuka penegak (15-20 tahun), dan pramuka pandega (20-25 tahun). Nilai-nilai yang terdapat di dalam keseluruhan materi kepramukaan yang disampaikan pada kegiatan pembelajaran, dari tingkat tertinggi sampai terendah sangat berperan penting dalam proses pembinaan untuk generasi muda agar dapat menjadi generasi yang berwatak, berakhlak, dan berbudi pekerti yang luhur.

Di Indonesia pramuka menjadi organisasi yang sangat mendapat perhatian dari pemerintah. Perhatian pemerintah dapat dilihat dari terkoordinirnya organisasi kepramukaan dari yang paling bawah yaitu kwartir di tingkat ranting sampai yang tertinggi yaitu kwartir di tingkat nasional. Untuk memotivasi dan menambah semangat para anggotanya dalam melakukan pelatihan, di setiap tingkatan golongan pramuka mengadakan kegiatan secara rutin misalnya jambore maupun lomba untuk tingkatan tertentu. Bahkan kegiatan pramuka ini sudah diatur dan

dinaungi oleh pemerintah di dalam sebuah Undang-Undang tentang Gerakan Pramuka.

Pelatihan kepramukaan dilakukan di luar jam belajar sekolah. Pentingnya pramuka dalam pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur membuat kegiatan pramuka biasanya dimasukkan oleh sekolah-sekolah dalam kegiatan ekstrakurikuler wajib yang harus diikuti oleh tingkatan kelas tertentu. Pada umumnya dalam proses mempelajari materi-materi pramuka, para siswa hanya berpegang pada sebuah buku kecil yang lebih dikenal dengan nama buku saku pramuka. Kurangnya media pembelajaran cukup menghambat tumbuh kembang pengetahuan siswanya karena siswa cepat jenuh saat mengikuti pelajaran. Memperhatikan hal itu, maka diperlukan sebuah pengembangan baru untuk media pembelajaran tentang pramuka yang sudah ada saat ini.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, cara belajar siswa juga cenderung mengalami perubahan. Kini siswa tidak hanya belajar dari media yang berbentuk buku saja, belajar bisa menggunakan alat bantu berupa komputer ataupun *smartphone*. Untuk *smartphone*, alat yang satu ini sekarang banyak diganderungi banyak orang. Sekarang *smartphone* menjadi sebuah alat yang hampir dimiliki oleh semua kalangan termasuk para pelajar. Layaknya sebuah komputer, *smartphone* juga berjalan melalui sebuah sistem operasi. Sistem operasi pada *smartphone* yang paling umum dan sangat populer adalah sistem operasi android. Android adalah sistem operasi yang *open platform*, yaitu sebuah sistem yang memungkinkan bagi pihak ketiga bisa mengembangkan aplikasi-aplikasi untuk android. Oleh karena itu, saat ini banyak sekali *developer*

yang berlomba-lomba membuat aplikasi android untuk memenuhi kebutuhan pengguna *smartphone* android.

Melihat pesatnya perkembangan teknologi *mobile* saat ini, khususnya *smartphone* dengan sistem operasi android, muncul ide dari peneliti untuk membuat sebuah media pembelajaran penunjang dan pendukung dalam penyampaian materi kepramukaan yang untuk sekarang masih didominasi dengan menggunakan media berupa buku. Pembuatan media pembelajaran dapat menggunakan berbagai macam aplikasi. Salah satu contoh *software* yang bisa dipakai untuk membuat sebuah media pembelajaran yaitu Adobe Flash CS6. *Software* ini dapat memudahkan kita untuk membuat sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif yang didalamnya terdapat gambar, video, dan animasi. Adanya alat bantu media pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan variasi ataupun suasana belajar yang lebih nyaman sehingga tidak menimbulkan kejenuhan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android Menggunakan *Software* Adobe Flash CS6”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Sumber media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pramuka hanya berpegang pada media berbentuk buku saku.
2. Materi yang disajikan hanya berupa uraian teks dan gambar yang terlalu sederhana sehingga siswa cukup kesulitan menguasai materi yang ada.

3. Siswa cepat merasa jenuh dan kurang berminat dalam mempelajari materi-materi pramuka.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti mengambil batasan masalah pada :

1. Terbatasnya sumber media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pramuka.
2. Media pembelajaran pramuka yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pramuka masih kurang layak.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

1. Bagaimana menyediakan media pembelajaran pramuka berbasis android untuk mengatasi terbatasnya sumber media pembelajaran pramuka ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pramuka berbasis android yang dibuat ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran pramuka berbasis android dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS6.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6.

F. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti, perancang, dan pembuatan proyek akhir dengan judul “Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android Menggunakan Software Adobe Flash CS6” adalah :

- a. Peneliti dapat menumbuhkan kreatifitas mahasiswa dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Penelitian ini sebagai sarana menerapkan, mengembangkan, mengimplementasikan, serta mempraktikan ilmu pengetahuan Multimedia atau Pemrograman yang diperoleh selama masa perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Bagi Calon Pengguna

Dengan adanya Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 diharapkan pengguna lebih mudah untuk memahami materi-materi pramuka yang tersaji dalam media pembelajaran ini.