BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan kepramukaan adalah proses pendidikan yang praktis, di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga yang dilakukan di alam terbuka dalam bentuk kegiatan yang menarik,menantang, menyenangkan, sehat, teratur dan terarah dengan menerapkan Prinsip Dasar kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya adalah terbentuknya watak kepribadian dan akhlak mulia. Menurut Dahlan (2008 : 11)

Dalam kegiatan mempelajari pramuka di SMP Nasional Bandung saat ini masih menggunakan metode pembelajaran secara tatap muka dan masih sangat lambat. Yaitu, harus didampingi oleh pembina untuk penggunaan alat-alat kegiatan pramuka dan mengunakan buku saku tentang pramuka. Sedangkan untuk pembina sendiri hanya dapat hadir pada saat kegiatan pramuka berlangsung saja. Untuk memahami materi yang ada pada buku, membutuhkan penyampaian yang berulang, selain itu isi bukunya yang monoton (hitam putih dan gambar diam) dianggap kurang menarik oleh peminat pramuka.

Dalam menunjang pembelajaran pramuka, diperlukan beberapa aspek pendukung proses pembelajaran yang dapat mencakup materi pembelajaran pramuka maupun cara-cara penggunaan alat pramuka. Salah satu aspek pendukung tersebut diantaranya yaitu berupa alat bantu alternatif yang berbentuk media yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari pramuka. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pramuka bermacam-

macam, salah satunya dengan menggunakan media elektronik sebagai sarana belajar alternatif bagi siswa.

Media elektronik yang dimaksud berupa multimedia yang berbasis teknologi komputer yang bersifat audio visual, dimana siswa belajar dengan melihat, mendengar, dan ikut berpartisipasi di dalamny. Penggunaan multimedia ini bertujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa. Karena penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar, apalagi jika media tersebut bersifat interaktif, siswa akan lebih mudah untuk menyerap materi yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah sebuah aplikasi "'*Scout Learning' Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia*". Aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi kepramukaan dan menggunakan materi kepramukaaan dengan memanfaatkan objek gambar, suara, animasi yang menarik dan interaktif.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasikan masalah yang timbul, yaitu:

a. Metode pembelajaran melalui buku pramuka yang bersifat monoton (hitam putih dan gambar diam).
b. Metode pembelajaran masih sangat lambat dan harus didampingi oleh pembina untuk menggunakan alat alat pramuka, sedangkan untuk pembina sendiri hanya ada pada saat kegiatan pramuka berlangsung saja.

c. Tidak adanya media interaktif yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari pramuka.

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

a. Bagaimana membangun aplikasi *Scout Learning* sebagai media interaktif pembelajaran pramuka yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pramuka.
b. Bagaimana membangun aplikasi *Scout Learning* sebagai media pembelajaran penggunakan alat pramuka dengan simulasi interaktif.
c. Bagaimana membangun aplikasi *Scout Learning* sebagai media interaktif pembelajaran pramuka yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari pramuka.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan laporan skripsi ini adalah membangun suatu aplikasi pembelajaran pramuka secara interaktif berbasis multimediaTujuan yang ingin dicapai penelitian ini, yaitu :

a. Untuk membangun aplikasi *Scout Learning* sebagai media interaktif pembelajaran pramuka yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pramuka.
b. Untuk membangun aplikasi *Scout Learning* sebagai media pembelajaran penggunaan alat pramuka dengan simulasi yang interaktif.

c. Untuk membangun aplikasi *Scout Learning* sebagai media interaktif pembelajaran pramuka yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari pramuka.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi dalam dua jenis, yaitu kegunaan praktis dan akademis. Kedua kegunaan ini pun terbagi lagi menjadi beberapa poin, sebagaimana dijelaskan dibawah ini.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian dan rancangan yang dibuat oleh penulis dapat digunakan sebagai solusi bagi sekolah dalam membantu siswa dalam mempelajari pramuka melalui media alat bantu yang interaktif.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis terbagi dalam tiga poin, yaitu :

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Penulis berharap agar dapat menambah sumbangan ilmu dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif di suatu sekolah.

b. Bagi Penelitian Lain

Dari hasil penelitian ini, diharapkan kepada peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dapat mengembangkan kembali sehingga menjadi lebih baik.

c. Bagi Penulis

Manfaat bagi peneliti yaitu, peneliti mendapatkan informasi yang belum pernah di dapatkan sebelumnya, dan mengimplementasikan ilmu yang di pelajarinya.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan skripsi ini, ada beberapa batasan masalah yang digunakan yaitu:

a. Materi pramuka yang digunakan dalam aplikasi ini mengacu pada Buku Panduan Pramuka.
b. Pada aplikasi terdiri dari beberapa menu utama yaitu menu materi pramuka, menu simulasi, menu istilah pramuka, menu peralatan pramuka, video pembelajarandan menu kuis pramuka.
c. Pembahasan teori pramuka mengenai pengertian kepramukaan, sejarah kepramukaan, janji dan kode kehormatan pramuka
d. Simulasi pembelajaran interaktif yang dilakukan pada aplikasi ini yaitu pengenalan sandi *semaphore*, sandi *morse*, simulasi melakukan simpul pada tali temali dan tepuk pramuka
e. Golongan tingkatan pramuka yang dibahas yaitu siaga dan penggalang
f. Aplikasi ini berbasis desktop dan tidak terhubung dengan jaringan internet (*offline*).
g. Grafik menggunakan 2D (2 Dimensi)
h. Sistem memiliki data istilah pramuka yang disimpan di *database.*
i. Objek yang ditampilkan *text*, animasi, gambar dan suara.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Pramuka SMP Nasional yang berlokasi di Jalan Sadang Serang No 17 Bandung. Dengan rincian waktu penelitian sebagai berikut :

Tabel 1.1
Jadwal Penilitian

No	Tahapan	Februari 2014				Maret 2014				April 2014				Mei 2014				Juni 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Requirement Analysis																				
	Requirement List																				
	Use Case																				
2	Design																				
	Penentuan Arsitektur																				
	Perancangan Diagram																				
	Perancangan Antarmuka																				
3	Implementation																				
	Prototype																				
	Coding																				
4	Testing																				

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari lima bab, yaitu :

a. Bab I Pendahuluan

   Berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Berisi teori dasar yang mendukung penulisan Skripsi, mencakup metoda atau teknik yang digunakan, teori tentang permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai, dan kerangka penyelesaian masalah.

c. Bab III Objek dan Metode Penelitian

Berisi penjelasan tentang hasil pendefinisian kebutuhan dari permasalahan yang dijadikan topik TA atau Skripsi berikut pemodelannya. Diantaranya uraian singkat sejarah, struktur organisasi, fungsi unit organisasi, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang uraian hasil analisis kebutuhan sistem informasi, seperti perancangan sistem, perancangan basis data, perancangan antar muka, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antar muka, implementasi instalasi program, penggunaan program, dan pengujian.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan (hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah) dan saran (terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang kasus TA atau Skripsi.