MEDIA PEMBELAJARAN

PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA

Isnaeni Tarwiyatun Khasanah (Peneliti)
Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia
Angkatan 2013

Wahyuni, S.Si, M.T, M.T(Pembimbing)
Dosen Jurusan Sistem Informasi,Universitas Komputer Indonesia

Abstract : The lack of material delivery in SDN Mandiri 1, caused the children's lack of knowledge about the scout material provided by the coach. In the process of delivering this scout material, effective instructional media is needed as the process of delivering the material. Therefore, it takes the media as an alternative learning media.

Learning media is intended to help the process of delivering scout material so as not to be boring, so the delivery of the material becomes more interesting. This research method using observation method and interview method. Observation method is done by doing direct observation in the field, while for the method of interview is to ask directly to the scout leader who is in SDN Cimahi Mandiri 1.

Making this application created using Adobe Flash CS6. With the creation of this application is expected to help the process of delivering scout material effectively. It is also hoped that with this application can foster interest in learning scout material.

Keywords— Scout, Multimedia, Web-Based

I. PENDAHULUAN

Pramuka adalah sebuah kegiatan dan pendidikan nonformal yang bertujuan untuk membentuk watak, akhlak dan budi pengerti luhur para anggotanya dengan menerapkan pendidikan kepanduan yang disesuaikan dengan keamanan,kepentingan dan perkembangan masyarakat dan bangsa Indonesia (Dahlan : 2008). Pramuka secara umum disemua tingkatannya antara lain adalah nilai-nilai luhur kehidupan dalam kode kehormatan pramuka, kedisiplinan dalam baris berbaris, tali temali, kode *semaphore* dan lainnya. Penyampaian materi tersebut dilakukan oleh pembina pramuka, materi selama kegiatan pramuka berlangsung. Kegiatan ini merupakan salah satu media pertemuan untuk pramuka. Tingkat satuan pendidikan yang dianggap sebagai dasar pendidikan adalah sekolah dasar. Pada rentang usia 6 sampai 11 tahun siswa sekolah dasar digolongkan pada masa pertumbuhan. Pada masa ini, anak dapat mengaplikasikan cara berpikir terhadap permasalahan dari semua kategori baik yang abstrak maupun kongkrit serta sudah mampu untuk berpikir secara logis dan mampu berpikir secara sistematis untuk mencapai suatu pemecahan masalah.

Pada sekolah SDN Cimahi Mandiri 1, diwajibkan bagi siswa kelas III sampai kelas V untuk mengikuti kegiatan organisasi pramuka. Di SDN Cimahi Mandiri 1, kegiatan pramuka itu dibagi menjadi dua bagian yaitu kegiatan pramuka wajib dan kegiatan pramuka khusus. Kegiatan pramuka wajib dilakukan setiap satu minggu sekali, yaitu pada setiap hari sabtu, sedangkan kegiatan pramuka khusus yang diadakan di SDN Cimahi Mandiri 1 yaitu bagi siswa yang mempunyai kopentensi lebih dan mempunyai kepribadian yang sukarela,

biasanya kegiatan pramuka khusus dilakukan pertemuan satu bulan sekali dan melakukan kegiatan per tiga bulan sekali diluar sekolah misalkan kamping, survival, dan lain-lain.

Untuk proses pembelajaran pramuka di SDN Cimahi Mandiri 1 ini dibagi menjadi dua yaitu pembelajaran secara teori dan pembelajaran praktek, Untuk pembelajaran teori ini pembina menyampaikan materi pramuka didalam kelas, adapun untuk materi yang disampaikan oleh pembina seperti sejarah pramuka, arti lambang gerakan pramuka dan lain-lain. Untuk pembelajaran prakteknya dilakukan dilapangan, adapun materi yang disampaikan dalam praktek tersebut seperti *semaphore*, tali temali dan baris-berbaris.

Adapun untuk kegiatan pramuka di lapangan ini sering dilakukan, namun untuk penyampaian materi didalam kelas itu sendiri sangat jarang dilakukan, hal tersebut dikarena materi yang diberikan membosankan, tidak menarik, dan cenderung monoton. Materi yang diberikan juga hanya sebatas teks dan gambar diam, sehingga pembina lebih memilih untuk melakukan kegiatan praktek dilapangan. Oleh karena itu, masalah yang sering timbul yaitu kurang pahamnya siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga berdampak pada berkurangnya minat siswa terhadap organisasi pramuka, selain itu juga berdampak pada kurang minatnya siswa untuk mengisi buku sku pramuka.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Media pembelajaran ini juga sering digunakan untuk alternatif dalam menciptakan suatu metode pembelajaran tambahan selain metode pembelajaran yang biasanya. Pemilihan Media pembelajaran yang efektif bisa meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran adalah dengan menggunakan media elektronik yang berbasis *multimedia*. Dalam hal ini pemilihan Media Pembelajaran Pramuka Berbasis *Multimedia* diharapkan proses penyampaian materi pramuka akan lebih menarik dan mudah dipahami serta mampu menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan organisasi pramuka.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka penulis akan membangun sebuah Media Pembelajaran Pramuka Berbasis *Multimedia* sebagai solusi dalam penyampaian materi agar tidak membosankan, dan monoton. Adapun Media Pembelajaran Pramuka Berbasis *Multimedia* yang dirancang menggunakan aplikasi berbasis *flash*. Media pembelajaran tersebut dikhususkan untuk sarana pembelajaran kelas III sampai dengan kelas V tingkat sekolah dasar. Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk membuat penelitian dengan judul **"Media Pembelajaran Pramuka Berbasis *Multimedia*" .**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, peneliti mengidentifikasi masalah, diantaranya sebagai berikut :

1. Penyampaian materi yang jarang dilakukan dan cenderung tidak menarik serta membosankan, mengakibatkan kurang minatnya siswa terhadap organisasi pramuka.
2. Kurang minatnya siswa dalam mengisi buku sku pramuka dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pramuka yang disampaikan.

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar siswa minat terhadap organisasi pramuka?
2. Bagaimana cara menumbuhkan minat siswa untuk mengisi buku sku pramuka?

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat Media Pembelajaran Pramuka Berbasis *Multimedia* bagi siswa SDN Cimahi Mandiri 1.

Untuk tujuan penelitian sendiri ialah sebagai berikut :

1. Membuat Media pembelajaran Pramuka Berbasis *Multimedia* agar siswa minat terhadap organisasi pramuka.
2. Dengan adanya Media Pembelajaran Pramuka Berbasis *Multimedia* agar menumbuhkan minat siswa untuk mengisi buku sku pramuka.

Adapun kegunaan penelitian ini dibagi dua menjadi kegunaan penelitian akademis dan keguanaan praktis

1. Kegunaan Akademis

   Adapun kegunaan penelitian bagi akademis ialah :

   a. Bagi Pengembangan Ilmu

      Kegunaan penelitian bagi pengembangan ilmu pramuka ialah dapat mengimplementasikan ilmu dengan menggunakan Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia. Hal tersebut bisa menjadi suatu media alternatif dalam materi pramuka.

   b. Bagi Peneliti

      Kegunaan penelitian ini bagi penulis ialah, penulis bisa mempelajari ilmu Media Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *adobe flash profesional CS6.*

   c. Bagi Peneliti Lain

      Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain ialah diharapakan penelitian ini bisa menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan.

2. Kegunaan Praktis

   Adapun kegunaan praktisnya ialah :

   a. Bagi SDN Cimahi Mandiri 1

      Kegunaan Praktis bagi SDN Cimahi Mandiri 1 ini sendiri adalah untuk membantu minat siswa terhadap kegiatan organisasi pramuka.

   b. Bagi Siswa

      Kegunaan Praktis bagi siswa itu sendiri adalah dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pramuka.

Agar masalah yang ditulis dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari topik penulisan penelitian, maka saya sebagai penulis laporan perlu membatasi permasalahan dalam laporan ini. Adapun batasan masalah dari penelitian ini ialah :

1. Pada aplikasi ini mengacu pada buku panduan pramuka
2. Dalam aplikasi ini modul yang dibahas adalah materi, video dan kuis.
3. Materi kegiatan organisasi pramuka adalah sejarah pramuka, siaga, sandi-sandi, tanda pengenal, semaphore, lagu pramuka, tali temali dan tunas kelapa.
4. Video yang dibahas yaitu video pramuka 1, video pramu 2 dan video pramuka 3
5. Kuis yang dibahas adalah Salah Benar, pilihan ganda dan Essay.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pramuka merupakan proses pendidikan luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan yang sasaran akhirnya pembentukan watak. (Dahlan : 2008)

Media merupakan suatu alat bantu, yang bisa berupa apa saja, digunakan untuk menyalurkan pesan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. (Poewardarmita : 1999)

Pembelajaran adalah sebuah proses kependidikan yang sebelumnya di rencanakan dan di arahkan untuk mencapai tujuan serta dirancang untuk mempermudah belajar**. (**Muhibbin : 2004**)**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. (Maswin : 2010)

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu proses mengajar. Dalam interaktif pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai *multimedia* atau format file yang berupa teks, gambar(vektor,bitmap), grafik, sound, animasi, video interaksi dan lain-lain. (Hofstetter dan Fred : 2001)

Adobe Flash atau Flash, dulunya bernama *"Macromedia Flash"*, merupakan software *multimedia* unggulan yang dulunya dikembangkan oleh Macromedia, tetapi sekarang dikembangkandan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, *Flash* menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif website. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi *multimedia* yang kaya *(Rich Internet Application)*. (Sunyoto : 2010)

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pemilihan lokasi Sekolah Dasar Negeri Cimahi Mandiri 1 Provinsi Jawa Barat yang bergerak dalam bidang Pendidikan. Adapun objek dari aktivitas yang di teliti ialah prosedur proses kegiatan ekstrakulikuker pramuka praktek serta materi.

Penelitian yang di pilih yaitu Penelitian kualitatif dan penelitian tindakan alasan dipilihnya kedua metode penelitian ini ialah untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi dan motivasi. Sedangkan untuk Penelitian tindakan adalah metode yang bertujuan untuk pemecahan masalah atau perbaikan dengan cara mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru.

Adapun untuk metode pengumpulan data sendiri didapat dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Untuk data primer yaitu data yang diperoleh penulis secara langsung dari sumbernya, dapat berupa wawancara atau observasi langsung. Data primer ini saya dapatkan dengan cara wawancara dan observasi langsung ke SD Negeri Cimahi Mandiri 1. Untuk mengetahui prosedur atau kegiatan pramuka, saya melakukakan wawancara dengan Bapak Budi Ihwani selaku pembina pramuka SD Negeri Cimahi Mandiri 1. Untuk data sekunder di dapatkan dari web SDN Cimahi Mandiri 1 dan dari buku panduan pramuka.

Metode pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan pendekatan sistem berorientasi objek. Untuk pengembangan sistem yang digunakan ialah *Prototype* dikarenakan untuk memudahkan dalam pembuatan program aplikasi dan juga untuk memudahkan evaluasi aplikasi yang dibuat jikalau ada perubahan data atau data tidak singkron.

IV. HASIL PENELITIAN

Tujuan dari perancangan sistem ini ialah untuk menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pramuka dan untuk mengisi buku sku pramuka.

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, kegiatan pramuka di lapangan ini sering dilakukan, namun untuk penyampaian materi didalam kelas itu sendiri sangat jarang dilakukan, hal tersebut dikarena materi yang diberikan membosankan, tidak menarik dan cenderung monoton. Materi yang diberikan juga hanya sebatas teks dan gambar diam, sehingga pembina lebih memilih untuk melakukan kegiatan praktek dilapangan. Oleh karena itu, masalah yang sering timbul yaitu kurang pahamnya siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga berdampak pada berkurangnya minat siswa terhadap organisasi pramuka, selain itu juga berdampak pada kurang minatnya siswa untuk mengisi buku sku pramuka, oleh karena itu peneliti bertujuan akan menawarkan solusi dengan menggunakan teknik atau metode pembelajaran yang baru, yang sudah bisa disesuaikan dengan perkembangan

teknologi. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pramuka dan untuk mengisi buku sku pramuka.

Dari masalah tersebut, maka penulis membuat aplikasi media pembelajaran pramuka yang nantinya dapat meningkatkan siswa untuk mengikuti kegiatan organisasi pramuka, khususnya dalam kegiatan organisasi pramuka yang ada di SDN Cimahi Mandiri 1.

Pada aplikasi yang dibuat, ada tiga modul utama, yaitu modul materi, modul video dan modul kuis.

Pada modul materi terdapat tujuh materi yang di sajikan yaitu sejarah, siaga, tunas kelapa, sandi-sandi, tanda pengenal, *semaphore*, lagu pramuka dan tali temali. Materi sejarah yaitu membahas tentang sejarah pramuka Indonesia dan sejarah pramuka dunia. Materi siaga membahas pengertian pramuka siaga, kode kehormatan siaga serta tingkatan-tingkatan pramuka. Tunas kelapa membahas arti lambang pramuka. Sandi-sandi membahas sandi kotak 1, sandi kotak 2, sandi and, sandi angka dan sandi abjad. Tanda pengenal dibagi menjadi dua yaitu tanda pengenal putra dan tanda pengenal putri. *Semaphore* dibagi menjadi dua bagian yaitu materi yang membahas pengertian *semaphore* dan teknik menggunakan bendera *semaphore* yaitu ada 27 gerakan dari gerakan Siap, A sampai Z. Lagu pramuka yaitu menampilkan lagu-lagu pramuka beserta liriknya dan tali temali membahas delapan simpul.

Pada modul video terdapat tiga video yang disajikan dalam aplikasi, diantaranya video pramuka 1, video pramuka 2 dan video pramuka 3. Dalam video pramuka 1 menampilkan kegiatan siswa di luar sekolah, video pramuka 2 menampilkan sejarah pramuka yang menceritakan bapak boden powel dari masa kecil sampai masa tua nya dan video pramuka 3 menampilkan macam-macam tepuk pramuka.

Pada modul kuis terdapat tiga *kuis* yang disajadikan dalam aplikasi, diantaranya kuis salah benar, pilihan ganda dan kuis *essay*. Untuk kuis salah benar user harus memilih soal yang diberikan benar atau salah, user harus memilih salah satu dari empat pilihan ganda untuk menjawab pertanyaan dan untuk *essay*, user harus mengetik jawaban dari soal yang diberikan.

Pada gambar 4.1 menunjukan use case yang diusulkan. Pada use case tersebut dijelaskan semua modul yang di rancang dari modul materi, video dan kuis. Adapun untuk activity diagram dari masing-masing use case sudah terlampir.

Perancangan antarmuka membahas rancangan awal tampilan dari aplikasi yang akan dikembangkan. Pada perancangan ini terdiri dari perancangan struktur, menu yang berisi tentang menu apa saja yang terdapat dalam aplikasi, perancangan input serta perancangan output yang berisi tampilan-tampilan dari suatu fungsi menu.Struktur menu digambarkan pada gambar 4.14 perancangan input itu sendiri terdiri dari :

1. Tampilan Menu Intro
2. Tampilan Menu Utama
3. Tampilan Menu Materi
4. Tampilan Menu Video
5. Tampilan Menu Kuis

Sedangkan untuk perancangan output ialah sebagai berikut :

1. Tampilan Sub Menu materi sejarah pramuka
2. Tampilan Sub Menu materi siaga
3. Tampilan Sub Menu materi tunas kelapa
4. Tampilan Sub Menu materi tanda pengenal pramuka
5. Tampilan Sub Menu materi tali temali
6. Tampilan Sub Menu materi semaphore
7. Tampilan Sub Menu materi lagu pramuka

8. Tampilan Sub Menu materi sandi-sandi
9. Tampilan Sub Menu Video 1
10. Tampilan Sub Menu Video 2
11. Tampilan Sub Menu Video 3
12. Tampilan sub menu kuis pilihan ganda
13. Tampilan Sub Menu kuis salah benar
14. Tampilan Sub Menu kuis essay

Pengujian yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengujian *black box*. Pengujian Black Box Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Adapun pengujian yang dilakukan untuk menguji validasi inputan beserta kesesuaian proses dari setiap komponen proses seperti :

1. Menu intro
2. Menu utama
3. Memilih menu materi
4. Memilih menu video
5. Memilih menu kuis
6. Memilih sub-menu sejarah pramuka
7. Memilih sub-menu sejarah pramuka Indonesia
8. Memilih sub-menu sejarah pramuka dunia
9. Memilih sub menu siaga
10. Memilih sub menu tunas kelapa
11. Memilih sub menu sandi-sandi
12. Memilih sub menu tanda pengenal
13. Memilih sub menu sempahore
14. Memilih sub menu tali temali
15. Memilih sub menu lagu pramuka
16. Memilih sub menu video pramuka 1
17. Memilih sub menu video 2
18. Memilih sub menu video 3
19. Memilih sub menu kuis tingkatan
20. Memilih sub menu kuis benar salah mudah
21. Memilih sub menu kuis benar salah sulit
22. Memilih sub menu kuis pilihan ganda mudah
23. Memilih sub menu kuis pilihan ganda sulit
24. Memilih sub menu kuis essay mudah
25. Memilih sub menu kuis essay sulit

Kasus dan hasil pengujian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran pramuka berbasis multimedia, tidak terdapat kesalahan proses dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang di harapkan.

Untuk kebutuhan perangkat lunak yang digunakan pada sistem untuk mengimplementasikan aplikasi *data mining* ialah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi : *Windows 7*
2. *Flash Player* : *Adobe Flash*

Untuk kebutuhan perangkat keras yang digunakan pada sistem untuk mengimplementasikan aplikasi *data mining* ialah sebagai berikut :

1. *Processor* : 1.8 GHz

2. *Memory* : DDR2 5 GB
3. *Harddisk* : 120 GB HDD
4. *Monitor* : Resulosi 1024 X 768

Implementasi antarmuka berisikan implementasi tampilan aplikasi *data mining* yang telah dirancang sebelumnya di perancangan input dan output. Berikut adalah implementasi antarmuka yang telah dibuat berdasarkan rancangan sebelumnya.

1. Menu Intro (Gambar 4.7)
   Langkah pertama *user* terlebih dahulu membuka aplikasi Media Pembelajaran Pramuka berbasis *Multimedia*, maka akan muncul tampiln utama kemudian klik tombol mulai untuk ke*menu* utama.

2. Menu Utama (Gambar 4.8)
   Setelah user mengklik tombol mulai, maka akan muncul tampilan utama yang terdiri dari materi, video dan kuis.

3. Sub Menu Materi (Gambar 4.9)
   Selanjutnya user mengklik *menu* materi untuk masuk ketampilan sub *menu* materi maka akan muncul tampilan sub *menu* materi yang terdiri dari Sejarah, Siaga, Tunas kelapa, Sandi Abjad, Tanda Pengenal dan *Semaphore*.

4. Sejarah (Gambar 4.10)
   Langkah untuk masuk ke sejarah pramuka yaitu *user* mengklik tombol sub *menu* materi sejarah maka akan muncul materi sejarah pramuka Indonesia dan sejarah pramuka dunia.

5. Siaga (Gambar 4.13)
   Langkah untuk masuk ke siaga yaitu *user* mengklik tombol sub *menu* materi siaga maka akan muncul materi pengertian siaga, kemudian Ketika *user* mengklik tombol-tombol maka materi siaga akan menampilkan materi siaga yang berbeda-beda.

6. Tunas Kelapa (Gambar 4.14)
   Langkah untuk masuk ke tunas kelapa yaitu *user* klik tombol sub *menu* materi tunas kelapa maka akan muncul arti tunas kelapa, Ketika *user* mengklik tombol maju yaitu untuk melihat keterangan selanjutnya dan mengklik tombol kembali untuk melihat keterangan sebelumnya.

7. Sandi - sandi (Gambar 4.15)
   Langkah untuk masuk ke sandi-sandi yaitu *user* mengklik sub *menu* materi sandi-sandi maka akan muncul materi sandi-sandi.

8. Tanda Pengenal (Gambar 4.17)
   Langkah untuk masuk ke tanda pengenal yaitu *user* mengklik sub *menu* materi tanda pengenal, maka akan muncul tanda pengenal putra dan tanda pengenal putri, kemudian ketika *user* mengklik tombol 1, maka akan muncul gambar beserta keterangannya, begitu juga dengan tombol lainnya.

9. Semaphore (Gambar 4.20)
   Langkah untuk masuk ke *semaphore* yaitu *user* mengklik *menu* materi *semaphore*, maka akan muncul materi dan teknik *semaphore*, ketika user mengklik tombol materi akan muncul materi *semaphore* dan ketika user mengklik tombol teknik *semaphore* maka akan muncul teknik menggunakan bendera *semaphore*, ketika

user mengklik tombo A pada teknik *semaphore* maka akan muncul tampilan *semaphore* A, begitu juga dengan tombol lainnya.

10. Lagu Pramuka(Gambar 4.25)
    Langkah untuk masuk ke lagu pramuka yaitu *user* mengklik *menu* materi lagu pramuka, maka akan muncul lagu-lagu pramuka.
11. Tali Temali (Gambar 4.23)
    Langkah untuk masuk ke tali temali yaitu *user* mengklik *menu* materi tali temali, maka akan muncul langkah-langkah dan ketika *user* mengklik tombol panah maka akan muncul tampilan keterangan tali temali.
12. Sub Menu Video (Gambar 4.28)
    Langkah untuk masuk ke tampilan video, terlebih dahulu *user* harus mengklik tombol yang ada pada *menu* utama. Setelah itu *user* akan masuk ke tampilan sub *menu* video, didalam tampilan sub *menu* video terdapat 3 sub *menu* video yaitu sub *menu* video pramuka 1, pramuka 2 dan pramuka 3.
13. Sub Menu Kuis (Gambar 4.29)
    Langkah untuk masuk ketampilan kuis, terlebih dahulu *user* harus mengklik tombol kuis pada *menu* utama. Setelah mengklik tombol kuis, *user* akan masuk ketampilan sub *menu* kuis,di menu kuis ada tingkatannya yaitu sulit dan mudah yang terdiri dari salah benar, pilihan ganda dan *essay*. Setelah user menjawab semua pertanyaan soal yang ada di salah benar, maka akan muncul skor.

Untuk membangun aplikasi *data mining* ini, perlu dilakukan tahapan instalasi agar aplikasi dapat digunakan dengan baik, tahapan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut :

1. *Install* sistem operasi
2. *Install* aplikasi XAMPP
3. *Install* aplikasi *browser internet* (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Microsoft Edge).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penulisan Tugas Akhir Di SDN Cimahi mandiri 1 maka penulis menyimpulkan :

1. Penyampaian materi yang jarang dilakukan dan cenderung tidak menarik serta membosankan, mengakibatkan kurang minatnya siswa terhadap organisasi pramuka diharapkan dengan dibuatkannya media pembelajaran pramuka berbasis *multimedia* siswa dapat memahami materi-materi pramuka.
2. Kurang minatnya siswa dalam mengisi buku sku pramuka dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pramuka yang disampaikan diharapkan dengan adanya aplikasi media pembelajaran pramuka berbasis *multimedia* ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengisi buku sku pramuka.

Berdasarkan semua hasil diatas yang telah dicapai saat ini, media pembelajaran pramuka berbasis *multimedia* mempunyai beberapa yang harus disarankan untuk menambahkan hal-hal yang dapat melengkapi aplikasi pembelajaran ini yang akan datang, yaitu :

1. Penambahan materi baru untuk melengkapi pembelajaran yang sudah ada, misalkan seperti sandi morse, sandi koordinat, dan sandi rumput.
2. Diharapkan dapat menambahkan animasi agar aplikasi lebih menarik lagi.
3. Penambahan Kuis lebih interaksi lagi, misalkan dengan adanya permainan .

VI. DAFTAR PUSTAKA

Dahlan, R. A. 2008. *Pedoman Materi : Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar*. Lemdika Gerakan Pramuka. Purwokerto.

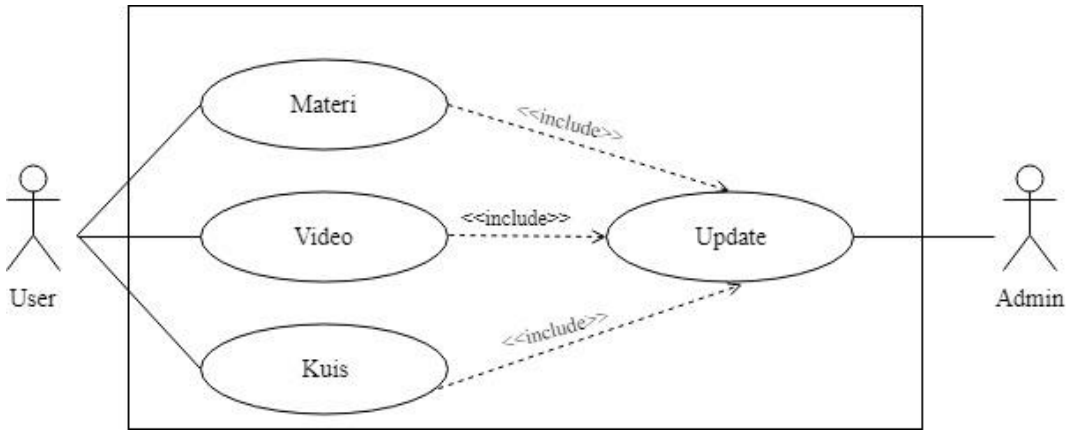
Hofstetter, Fred T. 2001. Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill International Edution, New York.

Maswin. 2010. Arti dan Manfaat Media Pembelajaran. Maswins for Education.(Online) 2010. (Dikutip: 26 Juni 2017). http://www.maswin.com/2010/07/arti-dan-manfaat-mediapembelajaranhtml.

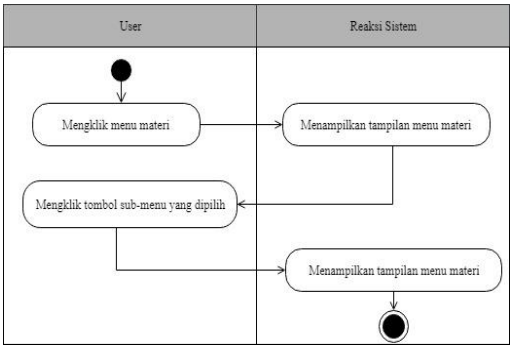
Muhibbin, Syah. (2004). Psikologi Pendidikan.
Bandung; Rosda Karya.

Poewardarmita.w.j.s. 1999. Kamus bahasa Indonesia
Balai Pustaka., Jakarta.

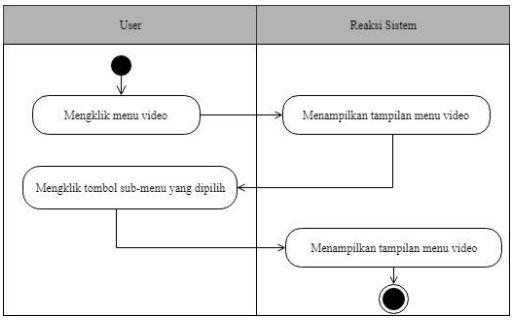
Sunyoto, A. 2010. *Adobe Flash + XML : Rich Multimedia Application.*
Andi. Yogyakarta.



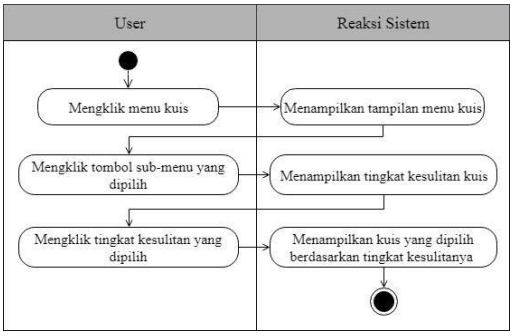
Gambar 4. 1 *Use Case* yang diusulkan



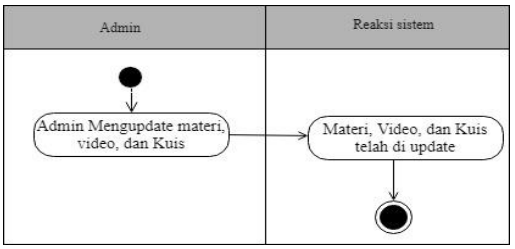
Gambar 4. 2 Activiti Diagram Materi yang di usulkan



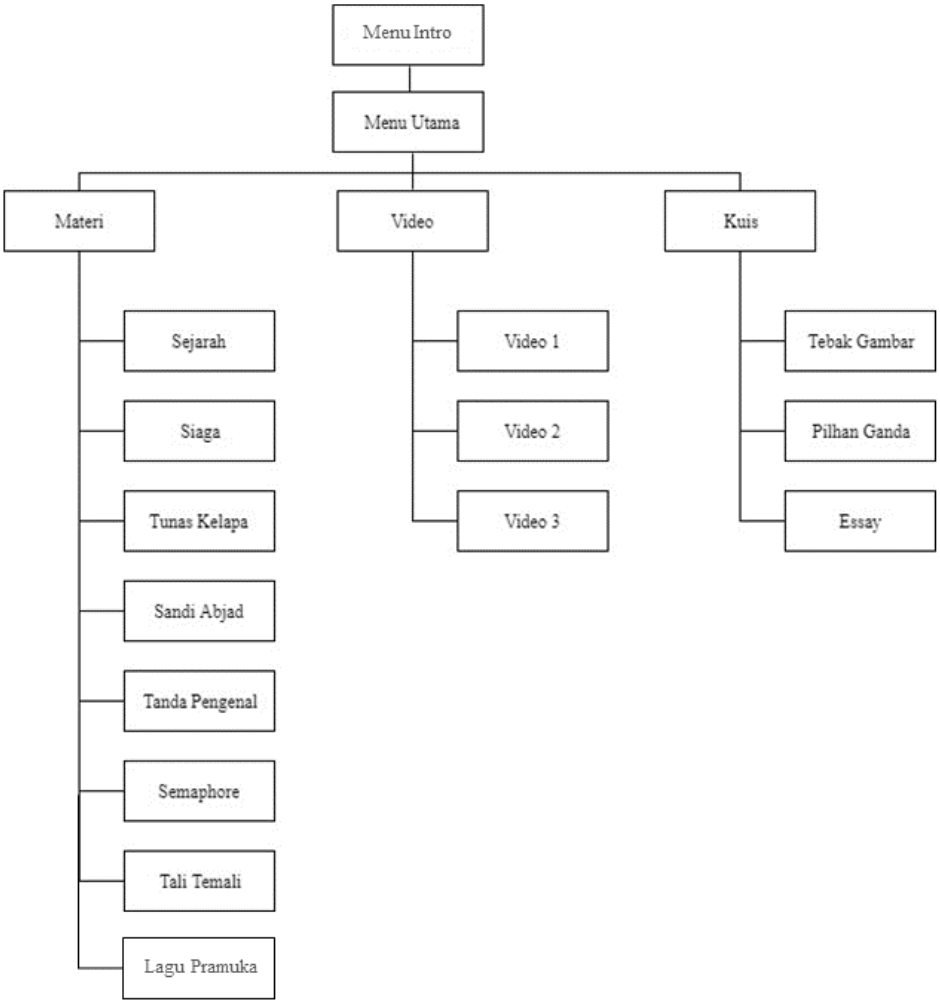
Gambar 4. 3 Activiti Diagram video yang di usulkan



Gambar 4. 4 Aktivi Diagram kuis yang di usulkan



Gambar 4. 5 Activiti Diagram update yang diusulkan



Gambar 4. 6 perancangan struktur menu



Gambar 4. 7 Tampilan Utama



Gambar 4. 8 Tampilan Menu Utama



Gambar 4. 9 Tampilan Tampilan *Menu* Materi



Gambar 4. 10 Tampilan Sub-Menu Sejarah



Gambar 4. 11 Tampilan Sub-*Menu* Sejarah Indonesia



Gambar 4. 12 Tampilan Sub-*Menu* Sejarah Pramuka Dunia



Gambar 4. 13 Tampilan Sub-*Menu* Siaga



Gambar 4. 14 Perancangan Sub-*Menu* Tunas Kelapa



Gambar 4. 15 Tampilan Sub-*Menu* Sandi-sandi



Gambar 4. 16 Tampilan Sub-*Menu* Sandi Abjad



Gambar 4. 17 Tampilan Sub-*Menu* Tanda Pengenal



Gambar 4. 18 Tampilan Sub-*Menu* Tanda Pengenal Putra



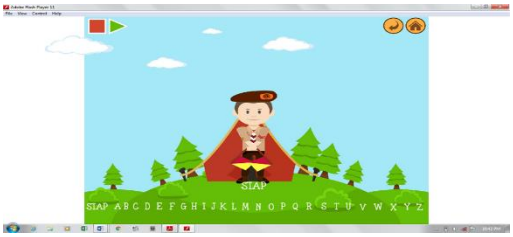
Gambar 4. 19 Tampilan Sub-Menu tanda pengenal putri



Gambar 4. 20 Tampilan Sub-Menu materi Semaphore



Gambar 4. 21 Tampilan Sub-Menu materi semaphore



Gambar 4. 22 Tampilan Sub-Menu teknik semaphore



Gambar 4. 23 Tampilan Sub-Menu Tali Temali



Gambar 4. 24 Langkah Tali Temali Simpul Pangkal



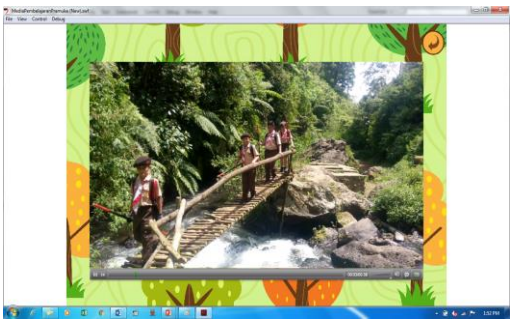
Gambar 4. 25 Tampilan Sub-Menu Lagu Pramuka



Gambar 4. 26 Tampilan Sub-Menu Lagu Pramuka Disini Kita Bertemu Lagi



Gambar 4. 27 Tampilan Menu Video



Gambar 4. 28 Tampilan Sub-Menu Video 1



Gambar 4. 29 Tampilan Sub- Menu Kuis



Gambar 4. 30 Tampilan Tingkatan Sub-*Menu* Kuis



Gambar 4. 31 Tampilan Sub-Menu Kuis Benar Salah



Gambar 4. 32 Tampilan Sub-Menu Pilihan Ganda



Gambar 4. 33 Tampilan Sub-Menu Kuis Essay



Gambar 4. 34 Tampilan Hasil Jawaban



Gambar 4. 35 Tampilan Hasil skor