BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penulisan

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.[1] 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*" .**

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

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.

1.2.2 Rumusan Masalah

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?

1.3 Maksud dan Tujuan

Dalam penulisan ini penulis memiliki maksud dan tujuan, diantaranya:

1.3.1 Maksud

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

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah :

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.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

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 altenatif dalam materi pramuka.

b. Bagi Penulis

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

c. Bagi Penulis Lain

Kegunaan penelitian ini bagi penulis lain, diharapakan penelitian ini dapat menjadi referensi dan acuan bagi penulis lain yang akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

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.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini sebagai berikut :

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 pramuka, *semaphore*, lagu pramuka dan tunas kelapa.
4. Video yang dibahas yaitu Video Pramuka 1, Video Pramuka 2 dan Video Pramuka 3.
5. Kuis yang dibahas salah atau benar, pilihan ganda, dan *essay*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di SDN Cimahi Mandiri 1, yang berlokasi di Jalan Alun-alun Timur No. 44, Cimahi, Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 40525.

Adapun untuk jadwal penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Waktu																	
	Maret				April				Mei				Juni				Juli	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1. Identifikasi Kebutuhan																		
a. Observasi																		
b. Wawancara																		
c. Pengumpulan Data																		
d. Analisis Dokumen																		
2. Membuat *Prototype*																		
a. Perancangan Proses																		
b. Perancangan Basis Data																		
c. Pembuatan Program																		
3. Menguji *Prototype*																		
4. Memperbaiki *Prototype*																		

1.7 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian yang digunakan dalam penyusunan ini ialah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian serta Sistematika Penelitian.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang Pramuka, Sekolah, media pembelajaran, Multimedia, Analisis dan Desain Berorientasi Objek serta Alat Bantu.

BAB 3 : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang Objek Penelitian, Metode Penelitian, serta Analisis Sistem yang sedang berjalan

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang Perancangan Sistem, Perancangan Antarmuka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Pengujian, serta Implementasi

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan saran terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan di masa yang akan datang.