

MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA PENGGALANG BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI PRAMUKA KELAS VII

Masfi Sholikhah
Program Studi Teknik Informatika, Univeritas PGRI Yogyakarta
Email: masfi_sholikhah@yahoo.com

Abstrak

Gerakan pramuka adalah nama organisasi pendidikan di luar sekolah dan di luar keluarga yang menggunakan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan. Media pembelajaran yang di gunakan berupa buku panduan dengan tampilan yang kurang menarik dan kurang interaktif sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromrdia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas VII yang interaktif.

Metode observasi, wawancara, literatur dan kuisioner digunakan untuk pengumpulan data dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 sebagai sumber belajar bagi pramuka kelas VII.

Sistem ini telah diujicobakan dengan pengujian kotak hitam (black box test) dan pengujian alfa (alpha test). Berdasarkan kedua pengujian tersebut sistem ini dapat berjalan dengan baik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pramuka penggalang

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gerakan Pramuka adalah badan non pemerintah, yang berusaha membantu pemerintah dan masyarakat, dalam membangun masyarakat dan bangsanya, khususnya di bidang pendidikan, melalui kegiatan kepramukaan dengan menggunakan prinsip dasar metodik pendidikan Kepramukaan. Agar semua perangkat kerja pemerintah dan seluruh anggota masyarakat menyadari bahwa Gerakan Pramuka adalah milik masyarakat, dan ikut berperan dalam pembentukan pribadi anak atau pemuda itu, maka perlu disampaikan informasi dan penerangan kepada semua pihak, tentang segala hal yang berkaitan dengan pendidikan Kepramukaan itu. (Amien, 2008).

Kelemahan yang terjadi selama ini dalam pembelajaran pramuka adalah adanya media pembelajaran yang kurang interaktif yaitu berupa buku panduan dengan tampilan yang kurang menarik dikarenakan kurang adanya gambar, warna, animasi, dan lain-lain, yang

menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya. Belum tersedianya media pembelajaran kepenggalangan yang interaktif sehingga siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk mempelajari lebih lanjut. Minimnya pengembangan media pembelajaran kepramukaan di kalangan pembina karena keterbatasan sumber daya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan untuk melengkapi sistem pembelajaran yang sudah berjalan maka Penulis akan membuat Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromrdia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas VII. Hal ini bersesuaian dengan pengertian model pembelajaran interaktif yang berarti suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Sehingga aplikasi ini nantinya diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat menghasilkan fitur-fitur menarik agar lebih mudah diingat dan dipelajari oleh pengguna yaitu seluruh anggota gerakan pramuka.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi permasalahan yang ada adalah pembelajaran yang kurang interaktif yaitu :

1. Berupa buku panduan dengan tampilan yang kurang menarik dikarenakan kurang adanya gambar, warna, animasi, dan lain-lain, yang menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya. Hal tersebut diakibatkan oleh kurang tersedia media pembelajaran kepenggalangan.
2. Pemberian materi masih terfokus pada teori sehingga kegiatan praktek sangat minim.
3. Kurangnya pemahaman media kepenggalangan oleh pembina pramuka.

C. Pembatasan Masalah

Dalam perancangan sistem ini, supaya tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berbasis multimedia Macromedia Flash 8.
2. Media pembelajaran terfokus pada materi yang diberikan oleh pramuka golongan penggalang tanpa mencakup materi pramuka golongan lain.
3. Materi pembelajaran di dasarkan pada SKU (Syarat Kecakapan Umum) pramuka penggalang.
4. Model pembelajaran yang disediakan adalah materi kepenggalangan dan soal evaluasi yang terdiri dari soal uraian.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan Media pembelajaran ini adalah

1. Bagaimana merancang Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas VII yang interaktif?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas VII yang interaktif.
2. Menguji kelayakan Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas VII

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan beberapa manfaat bagi pihak yang terkait, diantaranya :

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi, khususnya di dalam Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas VII

2. Bagi MTsN Giriloyo

Dapat menambah bahan ajar dan membantu proses belajar mengajar kepramukaan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan siswa dapat lebih mudah memahami tentang materi yang telah diberikan oleh pembina dengan kemasan yang lebih menarik serta interaktif.

3. Bagi Universitas PGRI Yogyakarta

Mendorong mahasiswa untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan. Hasil penerapan dan pengembangan tersebut menambah referensi pusaka kampus.

4. Bagi Pihak Lain

Dapat menjadi masukan baru dan referensi khususnya bagi rekan mahasiswa yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dan juga yang membutuhkan suatu informasi.

METODE PENELITIAN

A. Obyek Penelitian

Obyek penelitian di MTsN Giriloyo, Wukirsari, Imogiri, Bantul, Yogyakarta 55782

B. Bahan Penelitian

Bahan-bahan penelitian yang terkait dengan metode pembelajaran di MTsN Giriloyo, meliputi buku kursus pembina pramuka dan buku pemrograman Macromedia Flash 8.

C. Metode Penelitian

Variabel penelitian, mengarah pada prospek pengembangan kualitas media pembelajaran yang diperoleh dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis komputer, sehingga yang diamati adalah :

1) Parameter kurikulum

Merupakan data dekripsi mengenai kurikulum pelajaran yang diberikan pada tingkat pendidikan anak-anak. Data ini mempengaruhi materi pembelajaran yang layak diberikan atau tidak.

2) Parameter sistem pengajaran

Merupakan data deskripsi mengenai sistem pengajaran yang harus dilakukan dalam memberikan pengajaran kepada anak. Data ini mempengaruhi sistem pengajaran seperti apa yang baik untuk diberikan kepada anak jaman sekarang.

D. Analisis Penelitian

Analisis penelitian, meliputi analisis siswa, berkaitan dengan kurikulum berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan dan kemungkinan pengembangan materi pelajaran dan analisis sistem pengajaran berkaitan erat dengan standar penyampaian pengajaran

yang layak diberikan. Sehingga secara rinci pendekatan rasional analisis untuk ketiga variabel,

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini akan digunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu dengan cara melakukan observasi, wawancara, studi literatur dan kuisisioner.

1) Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung proses belajar mengajar di MTsN Giriloyo.

2) Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dengan kepala sekolah dan pembina MTsN Giriloyo mengenai media pembelajaran saat ini.

3) Metode Literatur

Metode ini dilakukan dengan membaca literatur, buku-buku dan browsing di internet yang berhubungan dengan materi tentang media pembelajaran pramuka saat ini.

4) Metode Kuisisioner

Metode kuisisioner dilakukan kepada semua pembina MTsN Giriloyo dan beberapa orang yang mengerti program aplikasi yang dibuat serta masyarakat umum untuk menguji kinerja sistem. Pengujian dilakukan menggunakan angket.

F. Alat Penelitian

Alat penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini antara lain meliputi buku-buku tentang media pembelajaran pramuka. Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan penulis dalam pembuatan program media pembelajaran pramuka anak-anak dengan menggunakan macromedia Flash 8 adalah sebagai berikut :

1) Perangkat Keras (*Hardware*)

- a. *Processor Intel Inside 1.10Ghz*
- b. *Random Acces Memory (RAM) 2,00GB(1,89 GB usable)*
- c. *Harddisk 40,5 GB*

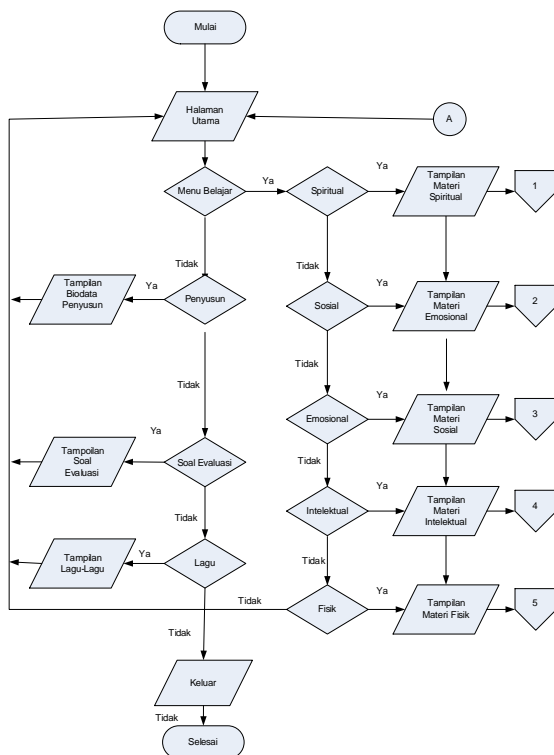
- d. Video Grafik Adapter (VGA)
 - e. Monitor, Mouse, Keyboard
 - f. Speaker dan Microphone
- 2) Perangkat Lunak (Software)
- a. Microsoft Windows 8
 - b. Macromedia Flash 8
 - c. Corel Draw X5
 - G. Perancangan Sistem

Perancangan model dilakukan dengan menggunakan *flowchat* untuk memberikan gambaran tentang aliran data dan proses yang terjadi dalam sistem atau aplikasi yang dikembangkan. Berikut ini adalah langkah-langkah *flowchat* yang akan dibuat, desain untuk media pembelajaran ini yang akan digunakan meliputi desain model, perancangan menu, dan rancangan tampilan.

1) FlowChart

Adapun flowchart sistem media pembelajaran pramuka penggalang ini dapat dilihat gambar 3.1

- a. Diagram/ flowchart.

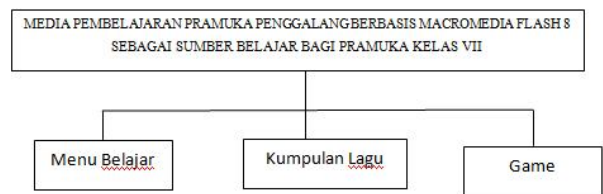


Gambar 3.1 Diagram/ flowchart.

Berdasarkan flowchart diatas user mengirim menu yang diantaranya yaitu: Menu Belajar, Penyusun, Lagu, Soal Evaluasi, Keluar. Pada saat program media pembelajaran digunakan, user akan mendapatkan output sesuai dengan menu yang dipilih.

2) Diagram Struktur Menu

Struktur menu berisi menu dan sub menu yang berfungsi untuk mempermudah pengguna menggunakan sistem, menu-menu dibawah berisi menu Spiritual, Sosial, Emosional, Intelektual, Fisik. Adapun struktur menu dapat dilihat dibawah ini.

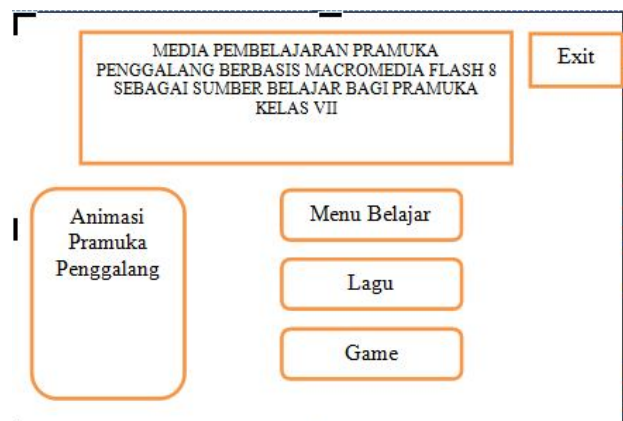


Gambar 3. 1 Diagram Struktur Menu

3) Rancangan Antar Muka

Dalam perancangan aplikasi ini, peneliti membangunnya dengan metode pengembangan aplikasi multimedia yang dikembangkan oleh Luther (1994).

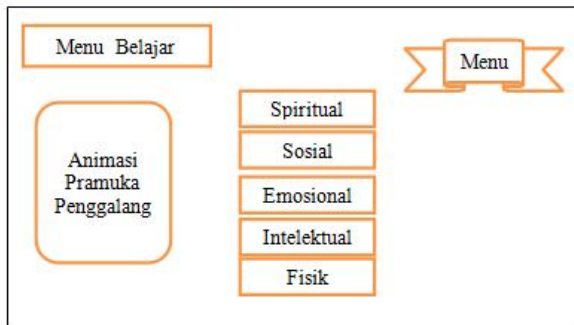
- a. Halaman Awal yakni menampilkan halaman Utama / Sampul. Terdapat 5 tombol Menu Belajar, Penyusun, Soal evaluasi, Lagu dan exit untuk keluar. Terlihat pada gambar 3.7



Gambar 3. 2 Halaman Awal

- b. Halaman Menu belajar adalah menu belajar terdapat 5 tombol menu yakni Spiritual, Sosial, Emosional, Intelektual, Fisik. Dan tombol menu untuk kembali ke menu awal dan tombol next untuk lanjut kehalaman selanjutnya dan back untuk kembali kehalaman sebelumnya. Terlihat pada gambar 3.8

Gambar 3. 3 Halaman Menu Belajar



IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

1.1. Implementasi

Media Pembelajaran Pramuka Penggalang dibangun menggunakan Macromedia Flash 8. Media pembelajaran ini dapat menambah bahan ajar dan membantu proses belajar mengajar kepramukaan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan siswa dapat lebih mudah memahami tentang materi yang telah diberikan oleh pembina dengan kemasan yang lebih menarik serta interaktif.

Media Pembelajaran multimedia ini dapat dijalankan dengan spesifikasi komputer minimal menggunakan sistem operasi Windows XP keatas, dengan spesifikasi Processor Intel(R) Core(TM) 2 Duo CPU, RAM 512 MB, VGA Card, monitor dengan resolusi layar setidaknya 1024 x 600 pixel dan speaker aktif.

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun media pembelajaran ini adalah Macromedia Flash 8, Windows 7 Ultimate 32 bit.

Media pembelajaran pramuka penggalang ini dibuat agar memudahkan para siswa dalam mempelajari materi kepramukaan sesuai dengan SKU pramuka golongan penggalang. Media ini meliputi menu belajar, kumpulan lagu, dan game dalam menu belajar berisi materi pramuka yang dibagi menjadi 5 kelompok yaitu spiritual, sosial, emosional, intelektual, dan fisik masing-masing di dalamnya berisi materi sesuai kelompoknya, di dalam menu kumpulan lagu terdapat beberapa lagu pramuka, sedangkan di menu game terdapat soal pos yang di kemas menjadi game.

a. Halaman awal

Halaman awal digunakan untuk menampilkan menu-menu media pembelajaran pramuka penggalang. Menu tersebut meliputi menu belajar, kumpulan lagu, game, petunjuk dan Keluar. Menu belajar digunakan untuk membuka halaman materi belajar, menu kumpulan lagu digunakan untuk membuka halaman lagu, menu game digunakan untuk membuka halaman game, menu petunjuk digunakan untuk membuka halaman petunjuk, menu keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi.

Gambar 4.1 Halaman Awal



b. Halaman Menu belajar

Halaman menu belajar digunakan untuk menampilkan menu belajar yakni spiritual, sosial, emosional, intelektual, dan fisik. Terdapat juga tombol home untuk kembali ke halaman utama dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi



Gambar 4. 2 Halaman Menu Belajar

Pembahasan

Berikut dijelaskan tentang kelebihan dan kekurangan sistem.

1. Kelebihan Sistem

- Media pembelajaran pramuka penggalang yang dibuat mampu menampilkan materi dalam bentuk teks, suara, video, dan animasi.
- Media pembelajaran yang dibuat mampu memberikan informasi tentang materi pramuka penggalang sesuai dengan SKU yang dibuat lebih menarik
- Media Pembelajaran ini dilengkapi dengan game pos sehingga siswa tertarik untuk memecahkan game pos tersebut.

2. Kekurangan Sistem

- Materi yang disajikan pada Media Pembelajaran Pramuka Penggalang masih sangat terbatas
- Media informasi yang dibangun bersifat permanen dan tidak dapat diupdate.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran pramuka penggalang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- Penelitian ini telah berhasil membuat media pembelajaran pramuka penggalang yang mampu menampilkan materi dalam

bentuk teks, video, dan animasi sehingga dapat menyampaikan kepada pengguna materi secara lebih jelas dengan tampilan yang menarik dan interaktif.

- Media pembelajaran pramuka penggalang telah dilakukan pengujian sistem dan sistem dapat berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari nilai terbanyak hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba tampilan aplikasi 50% menjawab sangat menarik, kemudahan memahami materi 67% menjawab mudah, efektivitas media pembelajaran 60% menjawab efektif, kemudahan menjalankan program 74% menjawab mudah, dan kelengkapan materi 80% menjawab sangat lengkap.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran pramuka penggalang yaitu media pembelajaran dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis android, sehingga dapat dijalankan pada ponsel, dapat dikembangkan untuk mata pelajaran yang lain, dapat di tambah obyeknya contoh game puzzle, game TTS dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- PUSDIKWADA. 2011. *Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar*. Yogyakarta: Pusat Pendidikan dan Pelatihan Gerakan Pramuka Tingkat Daerah
- Anonim.2011. *syarat kecakapan umum(SKU) Pramuka golonganpenggalang*.yogyakarta
- Erlangga. 2013. *Revitalisasi Gerakan Pramuka*.Yogyakarta
- Ilmu Komputer.com. di akses pada tanggal 13 Desember 2014 jam 09:15 WIB.
- Juhaeri. 2007. *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran, Mahir Dalam 7 Hari : Macromedia FLASH Pro 8/Ed.I*. yogyakarta :

ANDI; Madiun : MADCOMS, 09-08-07:
2006

- Riyana, Fathiyati. 2011. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMA/MA kelas XI Semester 2 Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia", Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sains Dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Sarofi. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Listrik Dinamis Untuk Siswa SMP/MTs Kelas IX*, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Sharon E. Smaldino, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning (Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sri Anifah. 2011. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Wina Sanjaya. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.