

“SCOUT LEARNING” SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA

Asnandar Arianto
Wahyuni

Universitas Komputer Indonesia, wahyuni@email.unikom.ac.id

ABSTRAK

Ilmu Dasar Kepramukaan (*Scout Learning*) pada anak-anak sekolah dasar dirasakan masih kurang, hal ini dikarenakan metode pengajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton. Sedangkan pembimbing atau pembina hanya ada pada saat kegiatan kepramukaan saja, sehingga anak-anak merasa kesulitan jika ingin mengetahui lebih banyak lagi mengenai ilmu pramuka. Sehingga membutuhkan suatu metode baru yang bersifat multimedia, sehingga dapat menarik minat anak-anak untuk bisa mempelajari ilmu pramuka lebih giat lagi.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menerapkan model deskriptif yang dibantu dengan metode pengembangan prototype. Hal ini dirasakan tepat untuk memperhatikan kebutuhan dari pemakai dan mengacu kepada kepuasan dari pemakai itu sendiri.

Dengan adanya aplikasi *mobile* ini diharapkan dapat memicu rasa ingin tahu anak-anak dalam mempelajari ilmu kepramukaan dan juga dapat membantu pembina dalam memberikan materi yang sesuai dengan tingkat kepamukaan anak-anak sekolah dasar.

Keywords : *Scout Learning, mobile, multimedia,*

I. Pendahuluan

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 (Dahlan 2008:11). 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.

II. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio dan video dengan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, interkasi, kreasi dan komunikasi (Hofstetter 2001:3). Dengan media ini setiap orang dapat menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi.

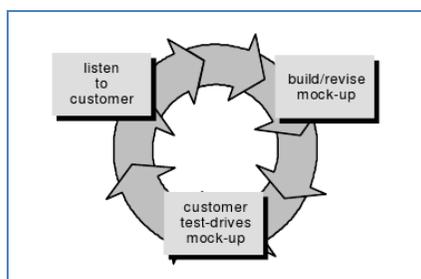
Peranan multimedia dalam pembelajaran erat kaitannya sebagai alat untuk menyampaikan pesan terhadap siswa, dengan penggabungan banyak unsur media.

2.2 Pengertian kepramukaan

Kepramukaan merupakan proses pendidikan luar lingkungan sekolah dan di luar 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 208:11).

2.3 Metode Pengembangan dan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah model prototype karena model ini dapat memperhatikan kebutuhan pemakai dari sistem yang akan diterapkan pada kegiatan scout learning. Tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 1 metode penelitian

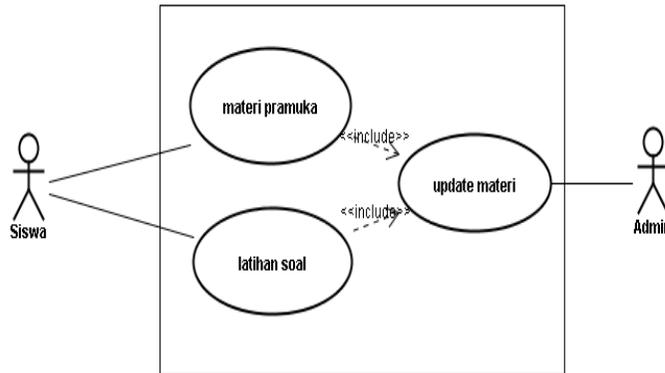
1. Mendengarkan pelanggan
Penulis melakukan pengumpulan data dari pemakai dan mendefinisikan semua tujuan dalam suatu rancangan sistem.
2. Membangun/mengubah project
Perancangan dibuat dengan mewakili setiap aspek yang terdapat pada rancangan awal
3. Menguji prototype
Pengujian dilakukan secara bersamaan dengan pemakai sehingga tujuan yang sudah terdefiniskan bisa tercapai dengan baik.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemrograman berorientasi objek dengan menggunakan Unified Modelling Language. UML muncul karena adanya kebutuhan pemdelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks yang mendukung

III. Pembahasan

Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai terhadap sistem dan memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap terhadap sistem yang akan dibuat. Perancangan dilakukan setelah tahap analisis

sistem yang beralasan dikerjakan. Dalam perancangan dilakukan penyesuaian terhadap model analisis dengan bahasa pemrograman yang digunakan dalam penggunaan perangkat lunak.



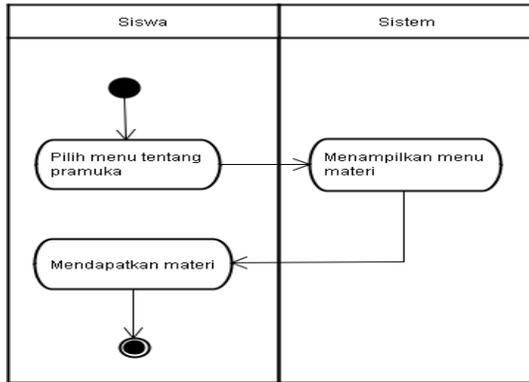
Gambar 2 Use case sistem scout learning

Pembangunan media pembelajaran secara interaktif diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pramuka dan membangkitkan minat belajar siswa.

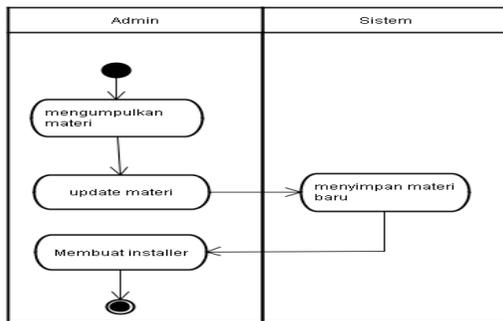
Tabel 1 Definisi Use case

No	Use case	Deskripsi
1.	Materi pramuka	Proses dimana user mempelajari materi pramuka yang terdiri dari materi tentang pramuka, simulasi pramuka, materi istilah pramuka, dan materi peralatan pramuka.
2.	Latihan soal	Proses dimana user mengerjakan latihan soal yang berisi soal pilihan ganda dari materi yang diberikan.
3.	Update materi	Proses dimana admin mengupdate materi.

Activity diagram menggambarkan aliran fungsionalitas terhadap semua aktifitas yang dilakukan oleh pemakai (aktor) terhadap fungsi (case) yang dibuat. Dalam diagram ini akan digambarkan berbagai aliran aktivitas yang bertujuan untuk mengetahui proses pada sistem yang diusulkan.

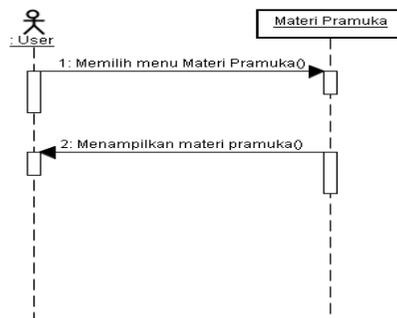


Gambar 3 Activity diagram materi scout learning

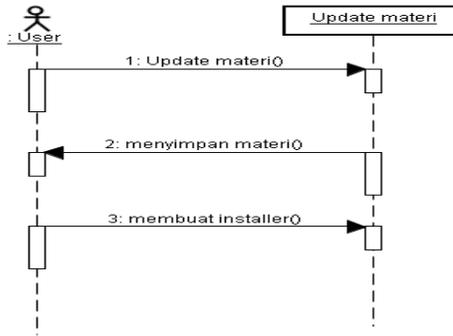


Gambar 4 Activity diagram evaluasi materi

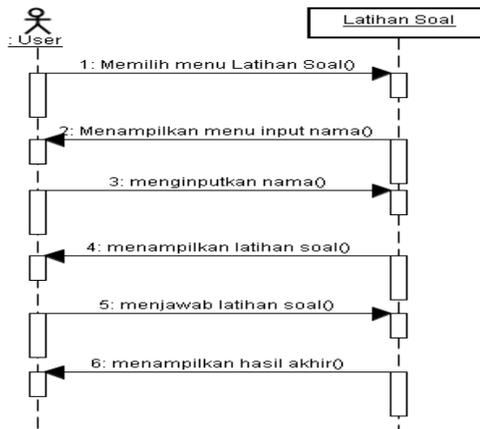
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.



Gambar 5 Sequence diagram materi scout learning

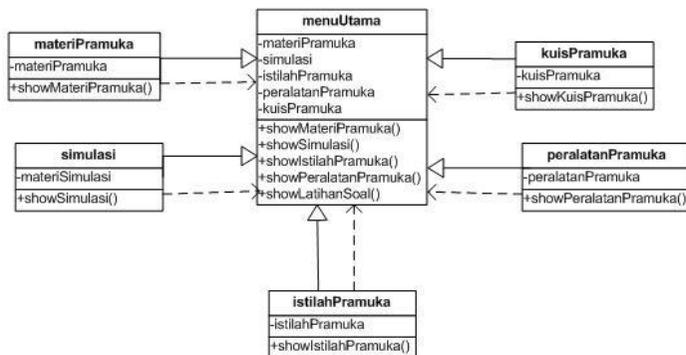


Gambar 6 Sequence diagram update materi



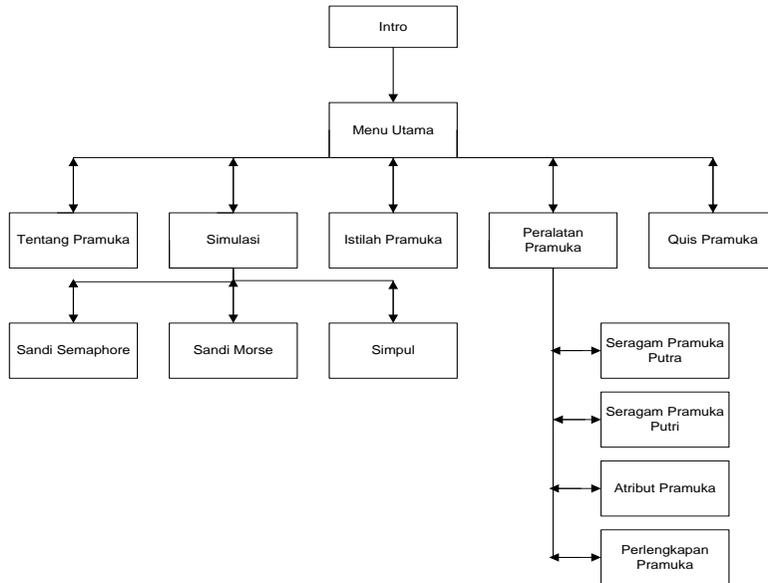
Gambar 7 Sequence diagram evaluasi

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.



Gambar 8 Class Diagram scout learning

Struktur Menu yang dirancang berdasarkan gambaran dari diagram-diagram sebelumnya adalah sebagai berikut :



Gambar 9 Struktur Menu

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. Selain itu juga dapat digunakan untuk menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih muda, karena dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasikan persepsi yang sama pada ide cerita yang telah disusun.

3.1 Implementasi dan Pengujian

Pada tahapan ini akan dilakukan penerapan sistem supaya dapat dioperasikan sesuai dengan struktur menu yang telah dirancang sebelumnya.

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pengembangan aplikasi. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari aplikasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox* dimana dilakukan dengan cara :

- Menggunakan keputusan logis pada sisi true dan false
- Memberi jaminan bahwa semua jalur independen pada suatu modul telah digunakan paling sedikit satu kali.

IV. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian makan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Aplikasi Scout Learning dapat menarik minat siswa dalam mempelajari ilmu kepramukaan.

- Aplikasi ini juga dapat membantu siswa dalam mempelajari penggunaan alat pramuka dengan simulasi yang interaktif.

4.2 Saran

Penulis memberikan beberapa saran dalam melengkapi aplikasi pembelajaran ini yaitu :

- Materi atau latihan dapat lebih interaktif lagi, misalkan dengan penambahan video aktifitas pramuka
- Diharapkan dapat menambahkan beberapa materi lain seperti pembelajaran navigasi dalam pramuka dan bentuk sandi yang lain.

Daftar Pustaka

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

Darma, J. S., & Ananda, S. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. TransMedia.Jakarta Selatan.

Hofstetter, F. T. 2001. *Multimedia Literacy*. Pressman.New York.

MADCOMS. 2008. *Adobe Flash CS3 Professional*. Andi.Yogyakarta.

MADCOMS. 2011. *Adobe Flash Profesional CS5 untuk Pemula*. Andi. Yogyakarta.

<http://www.m-edukasi.web.id/Unsur Multimedia Dalam Pembelajaran/> 4 April 2014

Shalahuddin, R. M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika. Yogyakarta.

Soeharman, B., & Halim, C. 2008. *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*. Elex Media Komputindo.Jakarta.

[https://www.academia.edu/Storyboard sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah/](https://www.academia.edu/Storyboard_sketsa_gambar_yang_disusun_berurutan_sesuai_dengan_naskah/) 19 Juni 2014

Sunardi, B. A. 2014. *Boyman Ragam Latih Pramuka*. Nuansa Muda. Bandung.

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

Yoanes, B., hubbany, s., & hartanto, a. a. 2010. *Teknologi Multimedia*. Alex media komputindo. Jakarta.