

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gerakan Pramuka merupakan gerakan pendidikan non formal yang bersifat sukarela, non politik, terbuka untuk semua, tanpa membedakan ras, suku bangsa dan agama. Untuk mendukung upaya peningkatan nilai karakter peserta didik melalui Gerakan Pramuka, pemerintah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Dalam peraturan tersebut dinyatakan bahwa ekstrakurikuler ini wajib dilaksanakan dari bangku Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK).

SMK Negeri 2 Singaraja merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang beralamat di jalan Srikandi, No. 9, Singaraja. SMK Negeri 2 Singaraja ini bergerak di bidang pariwisata dan kecantikan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, SMK Negeri 2 Singaraja juga wajib melaksanakan pendidikan Kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib. Ekstrakurikuler Pramuka ini wajib diikuti oleh seluruh siswa kelas X. Adapun

konsekuensi bagi siswa kelas X yang tidak mengikuti ekstrakurikuler wajib ini, tidak akan diizinkan untuk mengikuti Penilaian Akhir Semester. Kepala sekolah (Kamabigus) dan pembina pramuka bertanggung jawab atas pengelolaan dan terlaksananya pendidikan kepramukaan di sekolah (Arifin et al., 2018). Pembina pramuka merupakan guru kelas/guru mata pelajaran yang minimal bersertifikat kursus mahir dasar atau pembina pramuka yang bukan guru kelas/ guru mata pelajaran (Permendikbud No.63 Tahun 2014).

Dalam ekstrakurikuler Pramuka terdapat banyak hal yang dipelajari, seperti pengetahuan dan keterampilan atau yang sering disebut teknik kepramukaan (Tekpram) yang merupakan salah satu keterampilan dasar yang menjadi bagian dari sistem pendidikan kepramukaan. Salah satu dari keterampilan dasar tersebut adalah *Semaphore* (Syahrul et al., 2019). *Semaphore* merupakan suatu cara mengirim dan menerima berita dengan menggunakan bendera, dayung, batang, tangan kosong atau dengan sarung tangan. Namun untuk saat ini yang sering digunakan untuk mengirim atau menerima yaitu sepasang bendera yang berwarna merah dan kuning. *Semaphore* menjadi salah satu keterampilan dasar yang wajib dikuasai oleh untuk dikuasai di dalam pendidikan kepramukaan. Sebelum melakukan praktik *Semaphore*, setidaknya dibutuhkan ada dua orang yang dimana masing-masing bertugas sebagai pengirim dan penerima berita serta tentunya harus menguasai isyarat dari *Semaphore* terlebih dahulu. Dalam hal latihan, berlatih *Semaphore* dapat dilakukan dengan pasangan maupun tanpa pasangan yang dilakukan sendiri seperti di depan cermin untuk menghafal isyarat *Semaphore*. Namun, jika belajar *Semaphore* seorang diri terkadang membosankan dan kurang menarik sehingga menurunkan niat seseorang untuk belajar isyarat *Semaphore*.

Berdasarkan wawancara awal yang telah peneliti lakukan dengan salah satu pembina ekstrakurikuler Pramuka di SMK Negeri 2 Singaraja, adapun beberapa hasil dari wawancara awal ini yaitu 1) Jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka wajib yaitu keseluruhan siswa kelas X yang berjumlah 505 siswa dan sebanyak 32 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka peminatan. 2) Sumber belajar yang digunakan dalam menyampaikan materi hanya bersumber dari buku saku Pramuka atau SKU. 3) Metode yang digunakan dalam menyampaikan materi Kepramukaan masih menggunakan metode konvensional yang dilakukan oleh pembina atau siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Pramuka peminatan, sehingga minat siswa untuk mengikuti ekstrakurikuler Pramuka wajib maupun peminatan tidak begitu antusias. Dalam hal ini khususnya materi *Semaphore*, pada saat pemberian materi, pembina atau siswa Pramuka peminatan yang dipercaya untuk memberikan materi tidak membawa media dalam proses pemberian materinya, melainkan hanya diperagakan di depan barisan atau di depan kelas, dan siswa yang lainnya hanya melihat dan terkadang siswa di belakang asik bercanda tanpa menghiraukan materi yang diberikan. Khusus untuk materi *Semaphore* juga sulit jika siswa diinstruksikan untuk mencatat materinya karena materi ini berupa gerakan. Selain itu siswa yang ingin mempelajari gerakan *Semaphore* lebih lanjut diluar kegiatan pramuka, dapat melihat di buku saku Pramuka yang berupa gambar ilustrasi tentang gerakan *Semaphore* itu sendiri, namun hal itu juga dapat membuat kurangnya pemahaman dan kurangnya edukasi dalam proses pembelajaran dalam kemajuan era teknologi sekarang. 4) Singkatnya waktu dalam menyampaikan materi sehingga siswa pun belum dapat memahami dan hafal terhadap gerakan untuk huruf maupun angka dapat *Semaphore* dengan baik.

Selain melaksanakan wawancara dengan pembina, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan peserta didik melalui *google form* dengan jumlah responden sebanyak 32 orang siswa yang dimana dari angket yang telah disebar didapatkan hasil bahwa sebanyak 83,7% siswa menyatakan terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pembina saat menyampaikan materi. Sebanyak 56,3% siswa senang saat belajar terdapat gambar atau animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran. Sebanyak 90,6% siswa menyatakan membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mudah diakses melalui *smartphone*. Kemudian, sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa telah memiliki perangkat seperti komputer/laptop/*smartphone*. Dari hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa bosan untuk belajar *Semaphore* yang disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan monoton masih berupa teks.

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan sebelumnya, salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media perantara dalam proses pembelajaran siswa secara mandiri maupun didampingi oleh pembina. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Kamiana et al. (2019) bahwa dalam dunia pendidikan dampak perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber belajar dan media pembelajaran. Hal ini juga dipertegas oleh Widiyanti & Ansori (2021), dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan konten pembelajaran saat ini juga didukung dengan adanya *smartphone* yang telah dimiliki oleh hampir setiap siswa, sehingga proses

penyaluran informasi pembelajaran, interaksi dan evaluasi dalam pembelajaran bisa menjadi lebih cepat serta proses pembelajaran dapat berjalan kapan pun dan dimana pun sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik itu sendiri. Salah satu media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR). *Augmented Reality* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata yang diperkuat dengan informasi digital tambahan yang ditampilkan di atasnya. Informasi digital tambahan ini bisa berupa teks, grafik, video, atau bahkan objek 3D yang ditampilkan di layar perangkat seperti smartphone atau kacamata AR yang tentunya dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, yang kreatif, menarik, dan inovatif.

Penelitian serupa tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi *Semaphore* juga pernah dilakukan oleh Azmi (2020), pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa teknologi *augmented reality* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kode *semaphore* kepada siswa. Namun dari penelitian tersebut masih memiliki kekurangan yaitu belum adanya fitur latihan soal tentang materi *Semaphore* itu sendiri. Selain itu, penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Hamdani & Hendriyani (2022) dalam penelitian tersebut menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone* dan dapat membantu peserta didik untuk mengenal *Semaphore*. Namun dalam penelitian tersebut juga disarankan kepada peneliti selanjutnya supaya dapat menambahkan materi tentang *Semaphore* itu sendiri supaya lebih lengkap, selain itu pada penelitian ini media yang dikembangkan hanya untuk mengenalkan huruf per huruf saja, sedangkan dalam belajar *Semaphore* juga harus mengenal rangkaian kata atau menyusun kata yang tentunya dapat membantu

peserta didik dalam belajar *Semaphore* lebih dalam lagi. Penelitian lainnya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis AR juga pernah dilakukan oleh Harta et al. (2021) memperoleh hasil respon guru serta siswa yang positif, media yang dikembangkan juga menarik dan mudah digunakan.

Berdasarkan uraian diatas, perlunya pengembangan suatu media pembelajaran pada materi *Semaphore* dalam proses pembelajaran akan sangat membantu berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *augmented reality* adapun judul dari penelitian ini yaitu **“Pengembangan Media Edukasi Pramuka *Semaphore* AR Card”**. Dalam hal ini peneliti mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat berjalan di *platform* android. Sesuai dengan saran dari penelitian sebelumnya nantinya pada penelitian ini akan ditambahkan fitur latihan soal, dan materi tentang *Semaphore* serta pada aplikasi ini akan ditambahkan fitur menyusun atau merangkai kata yang tentunya akan dapat melatih kemampuan pengguna dalam melihat gerakan mengirim *Semaphore* lebih jelas dalam bentuk kata. Dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini diharapkan siswa dapat melihat 3D dari gerakan *Semaphore* tersebut. Sehingga siswa dapat belajar langsung dengan media tersebut secara mandiri dan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan serta dapat mempermudah anggota Pramuka di SMK Negeri 2 Singaraja, baik itu anggota baru maupun anggota lama dalam belajar *Semaphore*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1.2.1 Pembina menyampaikan materi *Semaphore* masih menggunakan metode yang konvensional atau ceramah yang tentunya kurang efektif untuk dilakukan.

1.2.2 Sumber belajar siswa dalam pembelajaran materi *Semaphore* masih sangat terbatas, dan hanya bersumber dari buku saku Pramuka yang isinya terlalu singkat serta belum adanya media pembelajaran yang digunakan oleh pembina sehingga minat belajar peserta didik menurun dan tidak tertarik untuk belajar materi *Semaphore*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, sehingga didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1.3.1 Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR Card*?

1.3.2 Bagaimana respon pembina dan peserta didik terhadap pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR Card*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, adapun tujuan dalam dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut :

1.4.1 Untuk menghasilkan rancangan dan implementasi dari pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR Card*.

1.4.2 Untuk mengetahui respon pembina dan peserta didik pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR Card*.

1.5 Batasan Masalah Penelitian

Adapun batasan masalah dalam pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR Card* adalah sebagai berikut.

1.5.1 Penelitian ini terbatas pada suatu pengembangan produk, yakni media pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka berbasis *augmented reality* pada materi *Semaphore*.

1.5.2 Informasi yang disampaikan pada *augmented reality Semaphore* ini yaitu menyampaikan tentang sejarah *Semaphore*, bentuk-bentuk huruf dan angka pada *Semaphore*.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan mampu menambah wawasan dalam bidang pendidikan, teknologi, pengembangan media untuk edukasi khususnya pada ekstrakurikuler Pramuka. Sebuah inovasi dalam pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan konsep baru dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian selanjutnya terkait pengembangan konten pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Pembina

Adanya penelitian mengenai pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR Card* ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *augmented reality*, yang dapat memudahkan pembina dalam memfasilitasi kebutuhan pembelajaran peserta didik sehingga dapat dengan mudah menguasai materi *Semaphore*.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan media edukasi Pramuka *Semaphore AR Card* ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya materi *Semaphore*. Selain itu, dengan adanya pengembangan media ini juga dapat mempercepat pemahaman teoritis peserta didik, karena telah didukung dengan menggunakan teknologi berbasis *augmented reality* sehingga nantinya mampu meningkatkan motivasi, minat belajar dan semangat peserta didik untuk mempelajari materi *Semaphore* ini.

c. Manfaat Bagi Mahasiswa

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini, peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan. Selain itu, peneliti juga dapat menjalin hubungan di luar lingkungan kampus serta dapat menjadi bekal untuk peneliti dalam menentukan karir kedepannya.