

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Materi Kepramukaan untuk Anak Sekolah Dasar

*Development of Interactive Learning Multimedia to Introduce Scouting Materials for
Elementary School Children*

Muthahharah¹, Nadia Ananda², Natasya Rantelino³, Rismayani⁴

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dipa Makassar

⁴Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Dipa Makassar

E-mail: ¹mmuthahharah93@gmail.com, ²nadiananda1012@gmail.com,

³natasyarantelino@gmail.com, ⁴rismayani@undipa.ac.id

Abstrak

Permasalahan terkait dengan penelitian ini yaitu saat ini, sistem pembelajaran materi kepramukaan masih menggunakan buku panduan sebagai media pembelajaran khususnya di kalangan anak sekolah dasar sehingga belum mampu melakukan proses belajar yang menarik, efektif, efisien dan interaktif. Oleh karena itu, masih banyak siswa di kalangan sekolah dasar yang tidak menghiraukan ekstrakurikuler pramuka. Padahal, pramuka merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler wajib, hal ini berdasar pada aturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2014 bahwa pendidikan kepramukaan merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan untuk pendidikan dasar serta pendidikan menengah. Penelitian ini bertujuan agar memperoleh multimedia pembelajaran interaktif pengenalan materi kepramukaan untuk anak sekolah dasar yang dapat memudahkan proses belajar dikarenakan dukungan dari beberapa aspek yaitu gambar, animasi, teks serta audio sehingga dapat menumbuhkan minat untuk belajar mengenai kepramukaan sejak dini. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan penerapan model ADDIE. Berdasarkan hasil pengujian blackbox, diperoleh hasil yang valid untuk semua pengujian fungsional pada multimedia interaktif yang dibuat. Kemudian berdasarkan hasil kuesioner untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang diperoleh dari dua puluh lima responden yaitu anak sekolah dasar kelas 4 sampai 6, hasil yang diperoleh 84,38% menyatakan sangat baik, sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan.

Kata kunci: Anak Sekolah Dasar, Multimedia, Pembelajaran, R&D, ADDIE

Abstract

The issue connected with this examination is that right now, the exploring material learning framework actually involves manuals as learning media, particularly among grade younger students so they have not had the option to do a fascinating, compelling, productive and intelligent growing experience. In this manner, there are as yet numerous understudies in primary school who are not extracurricular scouts. Truth be told, exploring is one of the compulsory extracurricular exercises, this depends on the guideline of the Clergyman of Schooling and Culture of the Republic of Indonesia Number 63 of 2014 that exploring training is an extracurricular movement that is obligatory for essential instruction and optional schooling. This review means to acquire intuitive mixed media figuring out how to present exploring material for grade younger students which can work with the growing experience on account of the help from a few viewpoints, specifically pictures, movement, message and sound so it can encourage revenue in finding out about exploring since the beginning. The technique utilized is the Innovative work (Research and development) improvement strategy with the utilization of the ADDIE model. In view of blackbox testing, legitimate outcomes were gotten for all utilitarian tests on intuitive sight and sound made. Then, at that point, in view of the aftereffects of the survey to figure out intuitive mixed media acquired from 25 respondents,

specifically primary younger students grades 4 to 6, the outcomes got were 84.38% said it was excellent, so this intuitive learning media was plausible to utilize.

Keywords: Primary School Children, Multimedia, Learning, R&D, ADDIE

1. PENDAHULUAN

Pramuka ialah kegiatan ekstrakurikuler wajib berdasar pada aturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2014 bahwa pendidikan kepramukaan merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan untuk pendidikan dasar dan menengah [1]. Pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka, diajarkan berbagai pendidikan karakter yang sangat berguna untuk kepribadian siswa. Pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan atau arahan kepada peserta didik agar dapat menjadi manusia yang berkarakter. Pendidikan karakter juga dimaksud sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya [2]. Gerakan Pramuka sebagai organisasi kependuan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan yang bersifat nonformal berusaha membantu pemerintah dan masyarakat dalam membangun bangsa dan Negara [3]. Kehadiran Gerakan Pramuka dipandang sebagai sebuah perkembangan muda yang diproyeksikan untuk membentuk pola pikir para pemuda menjadi sosok-sosok yang berharga yang ditunjukkan dengan jenjang usia dan kemampuan yang telah ditempuh. Gerakan Pramuka dijadikan sebagai salah satu latihan untuk membentuk jiwa patriot, menjadi pribadi yang berjiwa besar, cinta alam dan tanah air, cinta kepada Tuhan dan sesama, menunjukkan sikap tolong menolong, disiplin, serta peduli terhadap lingkungan dan sosial [4].

Kepramukaan dianggap sebagai suatu proses pembelajaran yang bersifat mendidik dan menghibur. Kegiatan tersebut hendak dirasakan oleh siswa sebagai kegiatan yang menarik dan menantang agar siswa dapat menumbuhkan mental yang kuat, ilmu pengetahuan serta pengalaman yang terbaik [5]. Media yang dipakai dalam belajar adalah bagian terpenting untuk membantu pendidik dalam proses mengajar, dengan berbagai macam media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai bahan dalam memberikan materi. Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat berpengaruh serta menumbuhkan daya tarik siswa untuk mengetahui hal-hal baru pada materi yang disampaikan hingga mereka mudah untuk memahaminya [6]. Minat seseorang untuk belajar pramuka juga sebagai media untuk menunjukkan keunggulan nilai-nilai pramuka yang relevan terhadap perkembangan jaman (baik dari sisi modernisasi kegiatan, role model atau fungsi) [7].

Seiring dengan perkembangan teknologi, di era wabah covid-19 di Indonesia saat ini mewajibkan semua aktifitas belajar dilakukan secara daring agar seluruh peserta didik dianjurkan memiliki gadget sendiri untuk digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, seluruh siswa bahkan siswa sekolah dasar pun tidak bisa dipisahkan dari yang namanya *gadget*. Dengan demikian, banyak orang tua yang membebaskan anaknya memainkan gadgetnya dengan harapan bisa belajar dengan mudah, akan tetapi justru menimbulkan kurangnya minat membaca pada siswa karena banyaknya siswa yang memanfaatkan gadget untuk kegiatan lain seperti bermain game sehingga mengurangi minat siswa untuk belajar. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah saat ini sistem pembelajaran untuk kepramukaan masih menggunakan buku panduan sehingga belum mampu melakukan pembelajaran yang efektif, efisien, dan interaktif sedangkan kemajuan teknologi sudah semakin berkembang pesat dan merambat dikalangan anak usia dini. Hal tersebut mengakibatkan masih banyak siswa di kalangan sekolah dasar yang tidak menghiraukan dan kurangnya minat untuk belajar serta mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

Penelitian ini bertujuan agar memperoleh multimedia pembelajaran interaktif pengenalan materi kepramukaan untuk anak sekolah dasar dan untuk menciptakan sebuah teknik pembelajaran selain dari teknik yang biasanya dipakai serta untuk mengetahui apakah multimedia ini layak digunakan untuk pembelajaran berdasarkan respon dari siswa. Pemilihan

media pembelajaran ini juga sangat efektif bisa meningkatkan minat belajar siswa. Dan juga dengan harapan media ini dapat membuat siswa sekolah dasar lebih mudah menerima sebuah informasi tentang pembelajaran kepramukaan dan melahirkan suasana belajar yang mengasikkan dan menyenangkan serta mampu menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan. Diharapkan juga bisa menjadi salah satu proses pengajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam melaksanakan kegiatan pengajaran. Komputer digunakan sebagai salah satu media dalam membuat dan menggabungkan teks, suara dan video.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi manfaat dari dihasilkannya multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai penunjang pembelajaran yang bisa digunakan tanpa batasan ruang dan waktu dan sebagai media untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kepramukaan dan juga sebagai sarana alternatif agar dapat mengembangkan minat siswa dalam belajar.

Adapun penelitian terkait yaitu : Penelitian terkait pertama adalah Pembuatan Scout Learning Berbasis Multimedia Berupa Aplikasi Simulasi Penunjang Ekstrakurikuler Kepramukaan Kalangan Sekolah Dasar Di Jawa Barat. Oleh Andri Sahata Sitanggang, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia (2017). Tujuan penelitian tersebut adalah agar menghasilkan inovasi pengajaran melalui aplikasi scout learning berbasis multimedia dalam mendukung kegiatan kepramukaan siswa sekolah dasar dengan menerapkan interaksi yang dinamis dalam menumbuhkan pengetahuan kepramukaan untuk semua kalangan siswa [8]. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian kami adalah aplikasi ini dirancang memiliki tujuan yang sama yaitu untuk menumbuhkan pengetahuan kepramukaan pada siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah pada jurnal terkait ini lebih ke sebagai penunjang ekstrakurikuler kepramukaan sedangkan pada perancangan aplikasi kami sebagai multimedia pembelajaran interaktif untuk materi dasar kepramukaan yang akan menunjang ekstrakurikuler kepramukaan siswa. Penelitian terkait kedua adalah Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas Vii. Oleh Masfi Sholikhah Program Studi Teknik Informatika, Univeritas PGRI Yogyakarta (2017). Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas VII yang interaktif, serta untuk menguji apakah media pembelajaran yang dibuat layak atau tidak [9]. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian kami adalah aplikasi yang dibangun sama-sama digunakan sebagai media pembelajaran pramuka. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian kami, membahas lebih ke pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sedangkan pada jurnal terkait ini lebih mengacu pada software yang digunakan untuk membangun apikasi multimedia pembelajaran. Penelitian terkait ketiga adalah Penerapan Aplikasi Scout Learning Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Pengembangan Inovasi Minat Dan Bakat Ekstrakurikuler Bagi Sekolah Dasar Negeri 127 Sekeloa Bandung. Oleh Andri Sahata Sitanggang, Wahyuni, R Fenny Syafariani, dan Asnandar Arianto, Universitas Komputer Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah agar menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mempelajari pramuka serta rasa patriotisme terhadap bangsa [10]. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian kami adalah aplikasi ini dirancang sama-sama memiliki tujuan yang sama yaitu sebagai multimedia pembelajaran interaktif pramuka yang akan meningkatkan semangat serta minat siswa dalam mempelajari pramuka. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian kami membahas mulai dari perancangan pengembangan multimedia interaktif hingga penerapannya kepada siswa sedangkan pada jurnal terkait ini hanya lebih ke penerapan aplikasinya saja. Penelitian terkait keempat adalah Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sandi Morse Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan Bagi Siswa Kelas V. Oleh Yusuf Arifin, Punaji Setyosari, Saida Ulfa, Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang (2018). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif dalam pembelajaran sandi morse dimana media tersebut dikembangkan dengan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang benar-benar nyata, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar [11]. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian kami adalah aplikasi ini sama-sama sebagai aplikasi pengembangan multimedia interaktif dan sama-sama membahas

mengenai kepramukaan. Sedangkan perbedaannya adalah pada rancangan aplikasi kami lebih ke pengembangan multimedia interaktif yang membahas beberapa materi dasar kepramukaan sedangkan pada jurnal terkait ini hanya mengacu pada multimedia interaktif materi sandi morse. Penelitian terkait kelima adalah “Scout Learning” Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia. Oleh Asnandar Arianto & Wahyuni, Universitas Komputer Indonesia (2017). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mewujudkan sebuah Aplikasi Scout Learning yang dapat memberikan siswa rasa ketertarikan untuk mempelajari materi kepramukaan, serta memudahkan siswa mempelajari cara menggunakan alat-alat kepramukaan di lapangan [12]. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian kami adalah aplikasi ini sama-sama dibuat sebagai multimedia pembelajaran interaktif pramuka. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian kami menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan penerapan model ADDIE, sedangkan pada jurnal terkait ini menggunakan model prototype. Pada aplikasi kami menggunakan metode pengembangan R&D dengan penerapan model ADDIE karena model pengembangan tersebut memiliki keunggulan pada setiap tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, dimana penelitian dengan pengembangan ini berguna untuk menciptakan sebuah produk dan akan menguji layak atau tidaknya produk yang diciptakan [13], dalam hal ini produk yang akan dibuat adalah multimedia pembelajaran interaktif pengenalan materi kepramukaan untuk anak sekolah dasar kelas 4 sampai 6 yang akan diuji keefektifannya pada siswa.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Wawancara

Teknik ini melibatkan tenaga pendidik dan peserta didik dalam hal ini siswa untuk mendapatkan informasi atau data terkait dengan media pembelajaran yang digunakan ketika proses belajar mengajar.

2. Teknik Angket

Teknik pengumpulan data ini melibatkan siswa sekolah dasar sebagai sumber data yang diperlukan dari hasil uji coba penerapan multimedia interaktif ini.

2.3 Teknik Pengujian

Penelitian ini menggunakan teknik pengujian alfa dan beta, dimana teknik pengujian alfa menggunakan metode blackbox sebagai pengujian fungsional pada sistem untuk menguji aplikasi yang telah dibuat. Sedangkan pengujian beta merupakan pengujian secara objektif yang dilakukan untuk mengetahui kepuasan pengguna. Teknik pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner berupa pertanyaan kepada beberapa siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat.

2.4 Teknologi/Arsitektur

Teknologi yang digunakan dalam membuat multimedia interaktif ini yaitu menggunakan software pendukung yaitu Adobe Flash Professional CS6.

2.5 Teknik Analisis

Data yang telah terkumpul dari teknik pengujian kuesioner akan dikalkulasi persentasenya dengan rumus : $RS = \frac{n}{N} \times 100\%$

Keterangan : RS = Persentase

n = total nilai tiap sub variabel

N = total skor maksimum

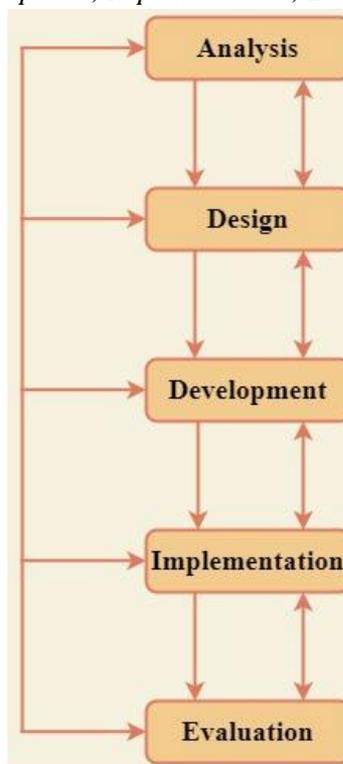
Table 1 Range Persentase

Nilai Index (100%)	Kriteria
84,0% - 100%	Sangat baik
68,0% - 83,9%	baik
52,0% - 67,9%	Cukup baik
36,0% - 51,9%	Kurang baik
20,0% - 35,9%	Tidak baik

Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Materi Kepramukaan untuk Anak Sekolah Dasar yang dikembangkan dikatakan layak apabila hasil skor validasi yang diperoleh >75%.

2.6 Tahapan Penelitian

Model pengembangan yang diterapkan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah dengan model ADDIE yang memiliki 6 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.



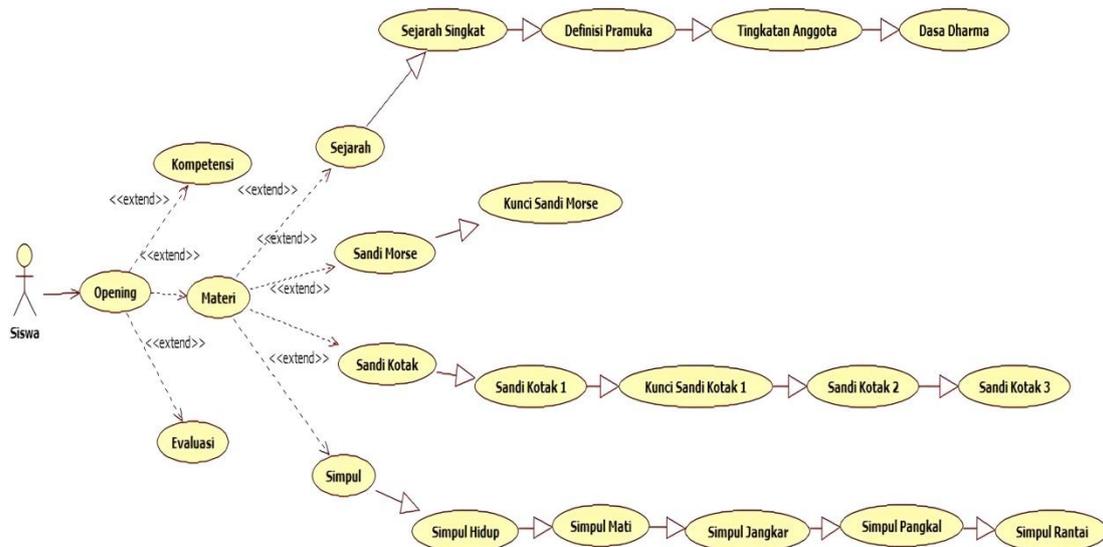
Gambar 1 Alur Tahap Penelitian ADDIE

- *Tahap Analysis (Analisis)*
Tahapan pertama adalah tahap menganalisis apa saja kebutuhan yang berkaitan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu menganalisis masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran, menganalisis minat belajar siswa ketika menggunakan buku sebagai media pembelajaran serta menganalisis kebutuhan dalam hal ini software pendukung yang akan digunakan ketika membuat multimedia interaktif ini.
- *Tahap Design (Desain)*

Pada tahap desain adalah tahap membuat storyboard atau rangkaian yang menunjukkan garis besar atau gambaran dari multimedia interaktif yang akan dibuat, seperti storyboard menu opening, gambar dan tombol, tampilan materi, dan soal kuis(evaluasi).

- *Tahap Development (Pengembangan)*
 Pada tahap pengembangan adalah tahap perancangan user interface multimedia pembelajaran interaktif pengenalan materi kepramukaan untuk anak sekolah dasar secara sistematis.
- *Tahap Implementation (Implementasi)*
 Pada tahap ini merupakan tahap mengimplementasikan rancangan kepada siswa secara nyata dimana aplikasi ini terlebih dahulu akan diuji dengan teknik pengujian blackbox yaitu menguji aplikasi dari segi spesifikasi yang berfokus pada sisi fungsional, dalam hal ini pengujian pada tombol dengan rancangan yang telah ditentukan apakah sesuai dengan yang seharusnya atau tidak.
- *Tahap Evaluation (Evaluasi)*
 Pada tahap ini, yaitu tahap untuk mengevaluasi multimedia yang dikembangkan dengan membagikan kuisioner kepada siswa yang selanjutnya akan dihitung persentase skor rata-rata untuk menyimpulkan bahwa aplikasi layak digunakan atau tidak.

2.7 Desain



Gambar 2 Skenario Desain Sistem

Pada gambar 2, menjelaskan gambaran skenario desain sistem yang digambarkan dalam bentuk usecase diagram yang dimana terdapat actor dalam hal ini seorang siswa yang melakukan kegiatan membuka aplikasi multimedia pembelajaran interaktif materi kepramukaan untuk anak sekolah dasar, siswa akan dihadapkan pada tampilan opening dengan animasi loading yang akan menampilkan tombol masuk, setelah tombol masuk muncul, siswa dapat menekan tombol tersebut untuk menuju pada menu utama. Menu utama terdiri atas 3 menu yang hendak dipilih oleh siswa yakni menu kompetisi yang berisi standar kompetisi dan kompetisi dasar yang harus dicapai siswa, kemudian menu materi yang berisi 4 sub menu materi yaitu sejarah, sandi morse, sandi kotak, dan simpul. Dan menu evaluasi untuk menguji tingkat kephahaman siswa dari materi yang telah disajikan pada multimedia interkatif tersebut. Pada menu materi, siswa dapat

memilih materi yang akan dipelajari yaitu yang pertama materi sejarah, dimana ketika siswa mengklik tombol sejarah, siswa akan dihadapkan pada slide Sejarah Singkat Pramuka Di Indonesia, Definisi Pramuka, Tingkatan Anggota Pramuka, dan materi Dasa Dharma Pramuka. Yang kedua pada menu materi adalah materi Sandi Morse, dimana ketika siswa mengklik tombol Sandi Morse, siswa akan dihadapkan pada slide materi sandi morse dan kunci sandi morse. Kemudian yang ketiga adalah materi Sandi Kotak, dimana ketika siswa mengklik tombol Sandi Kotak, siswa akan dihadapkan pada slide materi sandi kotak 1 hingga sandi kotak 3. Kemudian pada materi simpul, dimana ketika siswa mengklik tombol simpul, siswa akan dihadapkan pada slide materi simpul hidup, mati, jangkar, pangkal, dan simpul rantai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

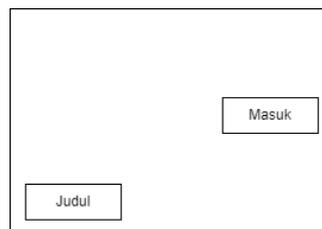
3.1 Analysis (Kebutuhan)

Berdasarkan analisis kebutuhan, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan materi kepramukaan untuk anak sekolah dasar ini dibuat dengan dukungan software Adobe Flash Professional CS6 untuk mempermudah dalam pengembangan dimana software tersebut digunakan sebagai media pendukung pembelajaran interaktif karena dengan software tersebut kita dapat melakukan penggabungan grafis animasi, suara, serta dapat berinteraksi dengan pengguna [14].

3.2 Design

Desain Storyboard multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu:

1) Storyboard opening

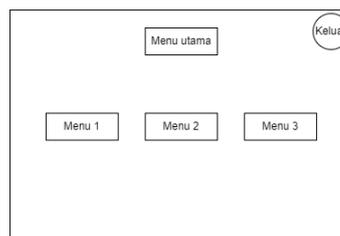


Gambar 3 Storyboard Interface Opening

Desain storyboard interface ketika aplikasi pertama kali dibuka, terdapat gambar seorang anak perempuan berseragam pramuka dan menggunakan masker dengan background pegunungan dan tenda, terdapat animasi matahari, awan dan hewan singa yang bergerak, ucapan selamat datang yang dibawahnya terdapat judul aplikasi, animasi loading yang selanjutnya akan memunculkan tombol masuk untuk menuju ke menu utama aplikasi. Audio yang digunakan pada aplikasi ini adalah audio How it Began.

2) Storyboard menu utama

3)



Gambar 4 Storyboard Interface Menu Utama

Desain storyboard interface menu utama terdiri atas tiga pilihan menu yaitu:

1. Menu kompetensi, dimana ketika di klik akan menampilkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang hendak digapai siswa.
2. Menu materi saat di klik akan tampil 4 sub menu materi kepramukaan.
3. Menu evaluasi, dimana ketika di klik akan menampilkan soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor(slide).

Pada interface ini terdapat gambar dedaunan dan 4 orang anak pramuka, ada yang memegang bendera dan ada juga yang berada di dalam tenda membaca buku. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat tombol untuk keluar dari aplikasi.

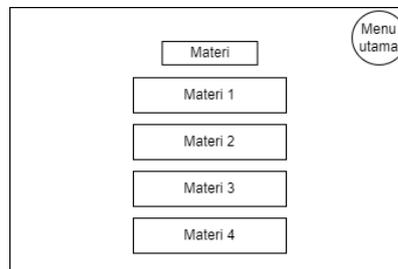
4) Storyboard menu kompetensi



Gambar 5 Storyboard Interface Kompetensi

Desain storyboard interface menu kompetensi menampilkan penjelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang hendak digapai siswa. Background pada interface ini adalah seorang anak pramuka yang berada di sebuah hutan. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama setelah membaca dan memahami standar kompetensi dan kompetensi dasar.

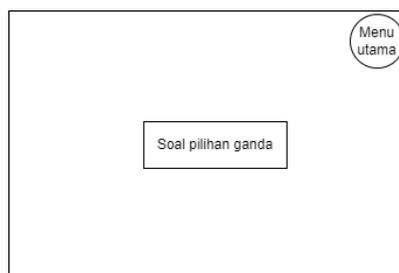
5) Storyboard menu materi



Gambar 6 Storyboard Interface Materi

Desain storyboard interface menu materi yaitu terdapat 4 tombol materi, materi pertama yaitu sejarah, materi kedua sandi morse, materi ketiga sandi kotak, dan materi keempat adalah simpul. Background pada interface ini adalah pepohonan dan semak serta seorang anak pramuka yang menunjukkan materi-materi yang tersedia. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama.

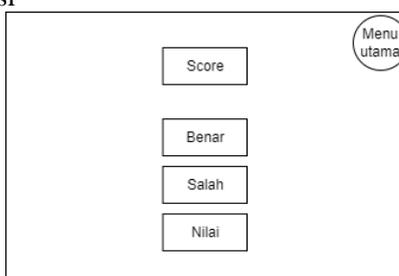
6) Storyboard evaluasi



Gambar 7 Storyboard Interface Evaluasi

Pada tampilan evaluasi, siswa akan dihadapkan dengan 10 soal pilihan ganda. Apabila pertanyaan pertama telah terjawab, maka dilanjutkan secara otomatis pada pertanyaan berikut sampai pertanyaan ke 10. Ketika siswa menjawab pertanyaan secara benar, maka di tandai dengan emoticon senyum sebaliknya ketika menjawab pertanyaan secara salah, maka akan ditandai dengan emoticon cemberut. Background pada interface ini adalah seorang anak pramuka yang berada di sebuah hutan. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama.

7) Storyboard score evaluasi



Gambar 8 Storyboard Interface Score Evaluasi

Pada interface score evaluasi, terdapat jumlah soal yang benar, salah, serta jumlah nilai yang diperoleh. Background pada interface ini adalah sebuah hutan yang terdapat semak-semak/dedaunan, terdapat 2 orang anak pramuka, ada yang memegang tongkat dan ada yang bersandar di papan score hasil evaluasi. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama.

3.3 Development

1) Tampilan Menu Opening

Tampilan utama aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ini adalah terdapat tombol masuk, ucapan selamat datang, judul, serta gambar seorang anak perempuan berseragam pramuka dan menggunakan masker dengan background pegunungan dan tenda, terdapat animasi matahari, awan dan hewan singa yang bergerak, ucapan selamat datang yang dibawahnya terdapat judul aplikasi, animasi loading yang selanjutnya akan memunculkan tombol masuk agar selanjutnya menuju pada menu utama aplikasi. Klik tombol “Masuk” untuk masuk ke menu utama.



Gambar 9 User Interface Opening

- 2) Tampilan Menu Utama
Terdapat tiga tombol menu pada menu utama, yaitu menu kompetensi, materi, dan evaluasi. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama.



Gambar 10 User Interface Menu Utama

- 3) Tampilan Menu Kompetensi
Pada menu kompetensi, menampilkan penjelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama setelah membaca serta memahami standar kompetensi dan kompetensi dasar.



Gambar 11 User Interface Kompetensi

- 4) Tampilan Menu Materi
Pada tampilan menu materi, menampilkan 4 tombol menu materi, materi pertama yaitu sejarah, materi kedua sandi morse, materi ketiga sandi kotak, dan materi

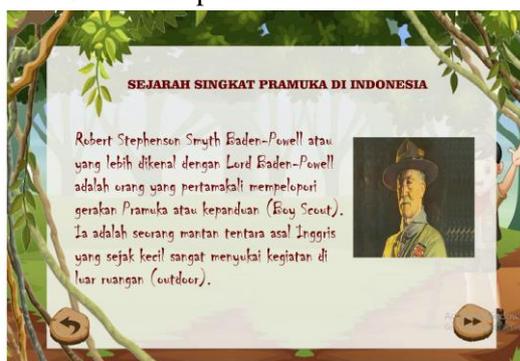
keempat adalah simpul. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama.



Gambar 12 User Interface Materi

5) Tampilan Slide Materi Sejarah

Pada tampilan slide materi sejarah, menampilkan sejarah singkat pramuka disertai dengan sebuah gambar. Tampilan slide ini juga terdapat dua tombol diantaranya tombol kembali dan tombol selanjutnya. Dimana pada saat tombol kembali di klik, maka kembali menu materi. Sedangkan jika yang di klik tombol selanjutnya, maka menampilkan slide materi berikutnya yaitu definisi pramuka, tingkatan anggota gerakan pramuka, dan dasa dharma pramuka.



Gambar 13 User Interface Slide Materi Sejarah

6) Tampilan Slide Materi Sandi Morse

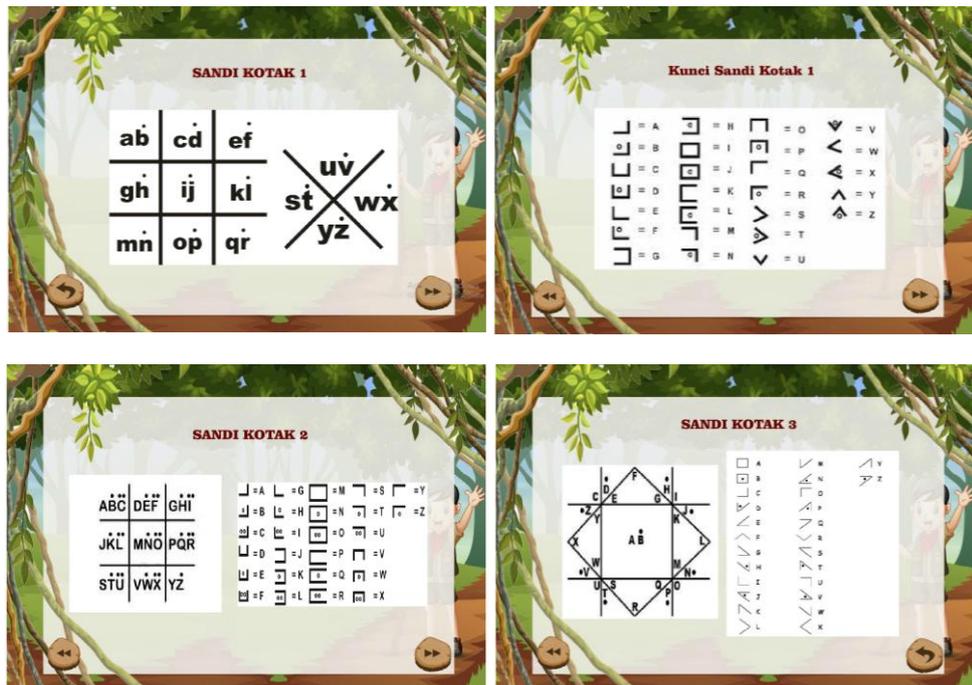
Pada tampilan slide materi sandi morse, menampilkan penjelasan singkat mengenai sandi morse. Tampilan slide ini juga terdapat dua tombol diantaranya tombol kembali dan tombol selanjutnya. Dimana pada saat tombol kembali di klik, maka kembali menu materi. Sedangkan jika yang di klik tombol selanjutnya, maka menampilkan slide materi berikutnya yaitu kunci sandi morse.



Gambar 14 User Interface Slide Materi Sandi Morse

7) Tampilan Slide Materi Sandi Kotak

Pada tampilan slide materi sandi kotak, menampilkan penjelasan singkat mengenai sandi kotak, dimana pada slide pertama dari materi sandi kotak ini, menampilkan sandi kotak 1. Tampilan slide ini juga terdapat dua tombol diantaranya tombol kembali dan tombol selanjutnya. Dimana pada saat tombol kembali di klik, maka akan kembali ke tampilan menu materi. Namun ketika tombol selanjutnya di klik, maka akan dilanjutkan ke materi selanjutnya yaitu kunci sandi kotak satu, sandi kotak dua, dan sandi kotak 3.

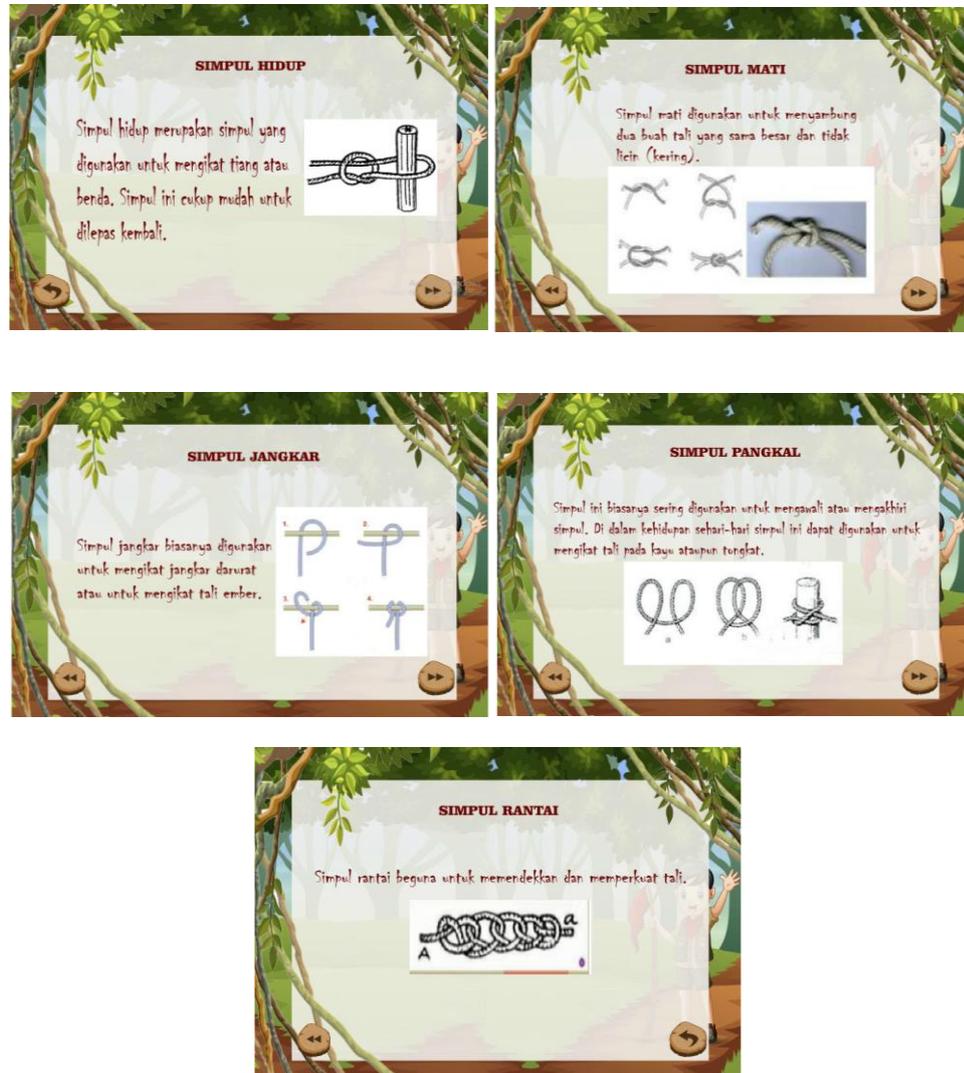


Gambar 15 User Interface Slide Materi Sandi Kotak

8) Tampilan Slide Materi Simpul

Pada tampilan slide materi simpul, menampilkan penjelasan singkat mengenai sandi kotak, dimana pada slide pertama dari materi sandi kotak ini, menampilkan penjelasan singkat mengenai simpul hidup disertai dengan gambar. Tampilan slide ini juga terdapat dua tombol diantaranya tombol kembali dan tombol selanjutnya.

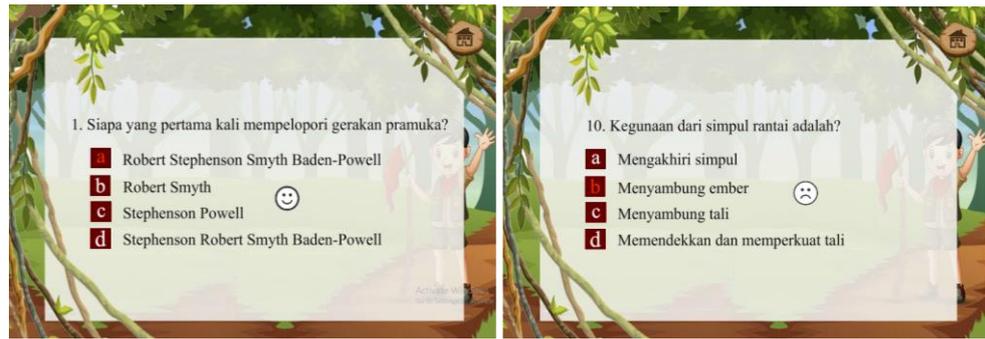
Dimana pada saat tombol kembali di klik, maka kembali menu materi. Sedangkan jika yang di klik tombol selanjutnya, maka menampilkan slide materi berikutnya yaitu simpul mati, jangkar, pangkal, serta simpul rantai.



Gambar 16 User Interface Slide Materi Simpul

9) Tampilan Menu Evaluasi

Pada menu evaluasi, siswa akan dihadapkan dengan 10 soal pilihan ganda. Ketika pertanyaan atau soal pertama telah dijawab, maka sistem akan secara otomatis melanjutkan ke pertanyaan atau soal berikutnya sampai dengan pertanyaan ke 10. Ketika siswa menjawab soal dengan benar, akan di tandai dengan emoticon senyum sebaliknya apabila menjawab pertanyaan dengan jawaban yang salah, maka akan ditandai dengan emoticon cemberut. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama.



Gambar 17 User Interface Menu Evaluasi

10) Tampilan Interface Score Evaluasi

Pada tampilan interface score evaluasi, terdapat jumlah soal yang benar, salah, serta jumlah nilai yang diperoleh. Pada bagian atas ujung kanan interface, terdapat sebuah tombol agar kembali pada menu utama.



Gambar 18 User Interface Score Evaluasi

3.4 Implementation

Pada tahap implementasi, menggunakan teknik pengujian blackbox yaitu menguji aplikasi dari segi spesifikasi yang berfokus pada sisi fungsional. Hasil pengujian harus sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan apakah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum. Pengujian blackbox dapat memastikan tiap proses sudah berfungsi sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Penguji dapat mengartikan himpunan kondisi masukan dan menjalankan pengujian pada pengkhususan fungsi dari system [15]. Hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Pengujian Terhadap Tampilan Opening

<i>Input/Event</i>	<i>Proses</i>	<i>Output/Next Stage</i>	<i>Hasil Pengujian</i>
Tombol "Masuk"	on (release) { gotoAndStop("menu utama", 1); }	Menampilkan Menu Utama	Sesuai

Tabel 3 Pengujian Terhadap Menu Utama

<i>Input/Event</i>	<i>Proses</i>	<i>Output/Next Stage</i>	<i>Hasil Pengujian</i>
Tombol "Keluar"	on (release){ fscommand ("quit", true); }	Keluar dari Program	Sesuai
Tombol "Kompetensi"	on (release)	Tampil Penjelasan	Sesuai

	{ gotoAndStop("skkd", 1); }	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	
Tombol "Materi"	on (release) { gotoAndStop("materi", 1); }	Tampil Menu Materi	Sesuai
Tombol "Evaluasi"	on (release) { gotoAndStop("quiz", 1); }	Tampil Soal Evaluasi	Sesuai

Tabel 4 Pengujian Terhadap Tampilan Menu Materi

<i>Input/Event</i>	<i>Proses</i>	<i>Output/Next Stage</i>	<i>Hasil Pengujian</i>
Tombol "Sejarah"	on (release) { gotoAndStop("sejarah", 1); }	Tampil Sejarah	Sesuai
Tombol "Sandi Morse"	on (release) { gotoAndStop("morse", 1); }	Tampil Materi Sandi Morse	Sesuai
Tombol "Sandi Kotak"	on (release) { gotoAndStop("sandikotak1", 1); }	Tampil Materi Sandi Kotak	Sesuai
Tombol "Simpulan"	on (release) { gotoAndStop("simpulhidup", 1); }	Tampil Materi Simpul	Sesuai
Tombol "Menu Utama"	on (release) { gotoAndStop("simpulhidup", 1); }	Tampil Menu Utama	Sesuai
Tombol "Kembali" Pada Slide Sejarah	on (release) { gotoAndStop("materi", 1); }	Kembali ke Menu Materi	Sesuai
Tombol "Selanjutnya" Pada Slide Sejarah	on (release) { gotoAndStop("definisi", 1); }	Tampil Slide Definisi Pramka	Sesuai

Tabel 5 Pengujian Terhadap Tampilan Soal Evaluasi

<i>Input/Event</i>	<i>Proses</i>	<i>Output/Next Stage</i>	<i>Hasil Pengujian</i>
Tombol "Pilihan a"	on (release) { if (kunci == "a") { this.respon_jawab.gotoAndPlay("benar"); } else { this.respon_jawab.gotoAndPlay("salah"); } }	Tampil Soal Berikutnya	Sesuai
Tombol "Pilihan b"	on (release) { if (kunci == "b") { this.respon_jawab.gotoAndPlay("benar"); } else { this.respon_jawab.gotoAndPlay("salah"); } }	Tampil Soal Berikutnya	Sesuai
Tombol "Pilihan c"	on (release) { if (kunci == "c") { this.respon_jawab.gotoAndPlay("benar"); } else { this.respon_jawab.gotoAndPlay("salah"); } }	Tampil Soal Berikutnya	Sesuai
Tombol "Pilihan d"	on (release) { if (kunci == "d") { this.respon_jawab.gotoAndPlay("benar"); } else { }	Tampil Soal Berikutnya	Sesuai

	<pre> this.respon_jawab.gotoAndPlay("salah"); } } </pre>		
--	--	--	--

3.5 Evaluation

Pada tahap evaluasi, penulis memberikan kuesioner kepada siswa dengan 8 pertanyaan dengan dua puluh lima responden.

Tabel 6 Hasil Pengujian Kuesioner

No	Pertanyaan	%	Kategori
1	Apakah tampilan multimedia pembelajaran interaktif ini menarik?	87,5%	Sangat baik
2	Apakah kalimat yang digunakan mudah dimengerti?	90%	Sangat baik
3	Apakah dengan multimedia pembelajaran interaktif ini anda bisa mengetahui tentang materi dasar kepramukaan?	82,5%	Baik
4	Apakah kuis yang disediakan mudah untuk dikerjakan?	77,5%	Baik
5	Apakah semua tombol-tombolnya berjalan dengan baik?	90%	Sangat baik
6	Setelah mempelajari materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini, apakah anda tertarik untuk mengikuti ekstrakurikuler pramuka?	80%	Baik
7	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini apakah dapat meningkatkan minat belajar anda tentang materi dasar kepramukaan?	77,5%	Baik
8	Apakah multimedia pembelajaran interaktif pengenalan materi kepramukaan ini mudah untuk dioperasikan?	90%	Sangat baik
Rata-rata		84,38%	Sangat baik

Dengan dikembangkan serta dihasilkannya multimedia pembelajaran interaktif ini, maka dapat dikatakan layak untuk diterapkan sebagai mekanisme pembelajaran siswa terkait materi dasar kepramukaan berdasarkan skor persentase 84,38% dari hasil kuesioner yang diisi oleh siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation*), penulis dapat menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan materi kepramukaan untuk anak sekolah dasar. Pengujian ini diawali dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dilakukan secara sistematis. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan kuesioner yang telah diberikan kepada siswa, maka dihasilkan persentase dengan skor rata-rata 84,38% menyatakan sangat baik sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan.

Peneliti menyadari bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Materi Kepramukaan Untuk Anak Sekolah Dasar yang dikembangkan sebenarnya memiliki banyak kekurangan yang dapat dilihat dari segi kelengkapan materi, interaktifitas, indikasi yang tidak disadari oleh penulis. Oleh karena itu, kedepannya peneliti dapat memperkenalkan materi yang lebih lengkap dan perbaikan multimedia agar lebih menaik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Pendidikan, D. A. N. Kebudayaan, and R. Indonesia, "UU RI Nomor 63 Tahun 2014," *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019, [Online]. Available: www.journal.uta45jakarta.ac.id
- [2] S. I. Pratiwi, "Pengaruh Ekstrakurikuler Pramuka terhadap Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 62–70, 2020, doi: 10.31004/edukatif.v2i1.90.
- [3] S. Woro and M. Marzuki, "Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Di Smp Negeri 2 Windusari Magelang," *J. Pendidik. Karakter*, no. 1, pp. 59–73, 2016, doi: 10.21831/jpk.v0i1.10733.
- [4] Saadaherliani, "PERAN GERAKAN PRAMUKA UNTUK MEMBENTUK KARAKTER KEPEDULIAN SOSIAL DAN KEMANDIRIAN (STUDI KASUS DI SDIT UKHWAH DAN MIS AN-NURIYYAH 2 BANJARMASIN) Saadah Erliani 3," *Junal Ilm. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. VII, pp. 35–52, 2017.
- [5] I. Salim, "Peran Pembina Pramuka Dalam Menerapkan Perilaku," pp. 1–11.
- [6] Teni Nurrita, "Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *J. misykat*, vol. 03, no. 01, p. 171, 2018, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- [7] K. Khamadi and H. Bastian, "Penanaman Pendidikan Karakter Pramuka Kepada Remaja dalam Kajian Komunikasi Visual," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 1, no. 01, pp. 55–70, 2015, doi: 10.33633/andharupa.v1i01.957.
- [8] A. S. Sitanggang, "Pembuatan Scout Learning Berbasis Multimedia Berupa Aplikasi Simulasi Penunjang Ekstrakurikuler Kepramukaan Kalangan Sekolah Dasar Di Jawa Barat," *Indones. J. Comput.*, vol. 2, no. 2, p. 105, 2017, doi: 10.21108/indojc.2017.2.2.188.
- [9] M. Sholikhah, "Media Pembelajaran Pramuka Penggalang Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Pramuka Kelas Vii," *Univ. PGRI Yogyakarta*, pp. 101–107, 2017, [Online]. Available: <http://prosiding.senadi.upy.ac.id/index.php/senadi/article/view/64>
- [10] A. S. Sitanggang, W. Wahyuni, R. F. Syafariani, and A. Arianto, "Penerapan Aplikasi Scout Learning Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Pengembangan Inovasi Minat Dan Bakat Ekstrakurikuler Bagi Sekolah Dasar Negeri 127 Sekeloa Bandung," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 9, no. 1, p. 21, 2019, doi: 10.30999/jpkm.v9i1.562.
- [11] Yusuf Arifin, 1, P. Setyosari, 2, S. Ulfa, and 3, "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sandi Morse Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan Bagi Siswa Kelas V," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, pp. 115–122, 2018, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/3706/2776>
- [12] A. Arianto and W. Wahyuni, "'Scout Learning' sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 21–28, 2017.
- [13] Sugiyono, "Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta: Bandung, 2006, hal. 3.," *Metod. Penelit. Pendidik. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, pp. 22–29, 2006.
- [14] S. Rezeki, "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 2, no. 4, pp. 856–864, 2018.
- [15] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, "Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions," *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, p. 22, 2021, doi: 10.32502/digital.v4i1.3163.