

Rancang Bangun “Tunas Muda *Apps*” sebagai Media Pembelajaran Pramuka di SDN Cisoka 2

Muhammad Iqbal Hanafri¹, Sutarman², Nur Rizky Putri Yuliyana³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹miqbalhanafri@stmikglobal.ac.id, ²sutarman@stmikglobal.ac.id, ³nurrizky.putriyuliyana@gmail.com

Abstrak— Pendidikan Pramuka merupakan bentuk kegiatan yang memberikan banyak manfaat terutama untuk pembentukan kepribadian generasi muda. Secara sederhana, manfaat yang dapat dirasakan yakni dengan pelatihan kedisiplinan. Pembentukan kepribadian bertujuan untuk peningkatan akhlak mulia, pengendalian diri, serta potensi diri dengan pencapaian prestasi yang dikemukakan secara rinci dalam UU No.12 Tahun 2010. Pemanfaatan teknologi secara bijak tentu akan menghasilkan aplikasi yang memiliki manfaat positif bagi masyarakat. Penulis melakukan penelitian aplikasi *Android* tentang kepramukaan yaitu Tunas Muda *Apps* dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Tujuan perancangan Tunas Media *Apps* adalah untuk mempermudah penyampaian materi Pramuka serta dapat mengembangkan minat dalam mempelajari materi tersebut. Berdasarkan uji coba pada 20 responden, sebanyak 95% menyatakan desain Tunas Media *Apps* menarik dan mudah dipahami oleh pelajar sehingga dapat menambah variasi pembelajaran materi Pramuka di sekolah maupun di rumah. Pembuatan aplikasi *Android* Tunas Muda *Apps* diharapkan mampu mengubah pandangan generasi muda tentang pentingnya pendidikan kepramukaan di Indonesia.

Kata Kunci— Tunas Muda *Apps*, Pramuka, Media Pembelajaran, Aplikasi *Android*.

I. PENDAHULUAN

Pembentukan kepribadian bertujuan untuk peningkatan akhlak mulia, pengendalian diri, serta potensi diri dengan pencapaian prestasi yang dikemukakan secara rinci dalam UU No.12 Tahun 2010. Kepribadian seseorang dapat dibentuk dalam lembaga, salah satunya didapatkan dalam lembaga pendidikan sekolah. Sekolah mengajarkan ilmu formal yang tidak didapatkan pada lingkungan keluarga dan dalam pergaulan sehari-hari. Diperlukan suatu metode pendidikan di sekolah yang membantu dalam pengembangan kepribadian serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendidikan yang membentuk kepribadian melalui bentuk kegiatan-kegiatan bermanfaat yaitu pendidikan kepramukaan.

Tanpa disadari pendidikan Pramuka sangat penting. Penerapan dalam kehidupan sehari-hari akan membantu mengatasi permasalahan. Beberapa penerapan tersebut antara

lain pengajaran dalam kedisiplinan, kesopanan, kepatuhan, kreatifitas, ketangkasan hingga cara bertahan hidup. Pramuka sangat penting untuk membentuk kepribadian pemuda bangsa. Melalui pendidikan kepramukaan, mereka akan diajarkan kebersamaan dan rasa tanggung jawab.

Pelajar sekarang kebanyakan tidak menerapkan ilmu kepramukaan. Banyaknya sikap apatis dan ketidakpedulian melihat hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Mereka bahkan lebih mengutamakan kepentingan pribadi daripada kelompok. Hadirnya *smartphone* membuat pelajar cenderung bermain game dan media sosial, tentu memperparah sikap antisosial.

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) menyebutkan angka pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2017 mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65 juta orang. Bahkan Lembaga Penelitian dan Survei Pelajar Pemuda PW Ikatan Pelajar Nahdatul Ulama (IPNU) Jawa Timur menyatakan 50% pelajar menggunakan *smartphone* sejak Sekolah Dasar, 44% memakai sejak SMP serta 3% sejak SMA. Berdasarkan data tersebut, penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar tanpa pengawasan orang tua akan menimbulkan pro dan kontra. Banyaknya konten bebas tanpa filter usia pengguna, tentu akan mengawatirkan.

Selain dampak tersebut, tentunya terdapat manfaat baik yang dapat dirasakan oleh hadirnya *smartphone*. Salah satunya adanya aplikasi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif perantara dalam penyampaian informasi. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan tampilan materi yang menarik khususnya untuk pelajar. Pengembangan tampilan (*user interface*) yang mudah dimengerti, pelajar akan semakin tertarik memahami dan mempelajari materi. Informasi yang dihadirkan pun diharapkan dapat disampaikan dengan baik.

A. Media Pembelajaran

Media adalah berbagai jenis komponen dalam kehidupan manusia yang merangsangnya untuk proses pembelajaran^[1]. Media sebagai alat bantu dapat menjadi perantara pesan dalam proses belajar mengajar.

Berikut merupakan pengelompokkan media pembelajaran^[2] yaitu:

Tabel 1. Pengelompokkan Media Pembelajaran

No	Nama Tokoh	Kelompok Media Pembelajaran
1.	Seels dan Glaslow (1950)	a. Media tradisional (<i>visual, audio, multimedia, cetak, permainan, realita</i>). b. Media teknologi mutakhir, yaitu: 1) Media berbasis telekomunikasi (telekonferensi, kuliah jarak jauh). 2) Media berbasis mikroprosesor (<i>computer assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia compact disc</i>).
2.	Gerlach (1971)	a. Benda asli dan manusia. b. Gambar yang disorotkan. c. Benda-benda yang didengar. d. Benda-benda cetakan. e. Benda-benda yang dipanaskan.
3.	Edgar Dale (1975)	Berdasarkan pengalaman belajar siswa, dari yang bersifat konkret hingga abstrak.
4.	Jerold E. Kemp (1975)	a. Media cetak. b. <i>Media display</i> . c. <i>OHP</i> . d. <i>Audio tape, slide</i> , dan film-strip. e. <i>Montipicture</i> . f. Komputer.
5.	R. Muri Thomas (1984)	a. Pengalaman dari benda asli (<i>relief experience</i>). b. Pengalaman dari benda tiruan (gambar, film, model, sandiwara). c. Pengalaman dari kata-kata (majalah, kaset, program radio, piringan hitam).
6.	Kemp dan Dayton (1985)	a. Media cetak (teks terprogram). b. Media pajang (papan tulis, papan magnet, papan kain, dan lain-lain). c. <i>Overhead Projector (OHP)</i> . d. Rekaman <i>audiotape</i> . e. <i>Multi image (slide, film dan video, televisi)</i> . f. Komputer.
7.	Santoso. S. Hamjaya (1985)	a. Media dengan penggunaan cara massal (televisi, film, <i>slide</i> , dan radio). b. Media dengan penggunaan cara <i>individual</i> (kelas, laboratorium, alat otointruktif, kotak unit intruksional). c. Media dengan cara konvensional. d. Media pembelajaran <i>modern</i> (ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, sistem interkomunikasi).
8.	Lashin, Pollock dan Regeluth (1992)	a. Media berbasis manusia (guru, tutor). b. Media berbasis cetak (buku, dan lain-lain). c. Media berbasis <i>visual</i> (grafik, peta). d. Media berbasis <i>audiovisual</i> (video, film, tv, dan lain-lain).

B. Multimedia

Multimedia berarti informasi yang dibuat melalui komputer dapat disajikan dalam bentuk audio, video serta penambahan animasi dalam media tradisional^[3].

C. Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak dibuat oleh suatu perusahaan^[4] yang berjalan pada suatu sistem tertentu dan berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia^[5].

D. Android

Android merupakan sistem operasi memiliki basis *Linux* yang dipergunakan untuk telepon seluler (mobile), misalnya seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (*PDA*)^[6].

E. Adobe Illustrator CS6

Program *Adobe Illustrator* merupakan *software* desain yang handal untuk membuat vektor atau ilustrasi^[7].

F. Adobe Flash Professional CS6

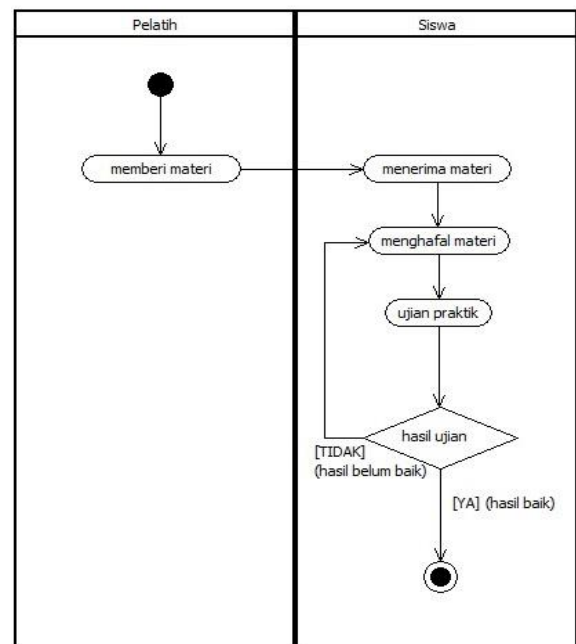
Adobe Flash Professional CS6 atau biasa dikenal dengan *Adobe Flash Pro CS6* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi karena mampu mengolah teks maupun objek dengan berbagai efek sehingga dapat lebih menarik^[8].

II. METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Peneliti melakukan penelitian pada anggota Pramuka SDN Cisoka 2 yang berlokasi di Jalan Cisoka-Tigaraksa, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

Berikut merupakan Activity Diagram proses pemberian materi Pramuka di SDN Cisoka 2.



Gambar 1. Activity Diagram Sistem yang Berjalan

Berdasarkan gambar 1 *Activity Diagram* sistem yang berjalan dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Terdapat 2 (dua) aktor yang dapat melakukan kegiatan didalam sistem, yaitu: pelatih dan siswa.
- b. Terdapat 1 (satu) *initial node*, sebagai objek yang diawali.
- c. Terdapat 4 (empat) *action*, sistem yang mencerminkan eksekusi.
- d. Terdapat 1 (Satu) *final state*, sebagai objek yang diakhiri.

B. Masalah yang Dihadapi

Berikut permasalahan yang dihadapi sistem yang berjalan pemberian materi pelatihan Pramuka pada SDN Cisoka 2 yaitu sebagai berikut:

- a. Kurangnya menariknya pembelajaran materi Pramuka.
- b. Terbatasnya waktu pelatihan karena hanya 2 kali dalam waktu satu bulan untuk ekstrakurikuler Pramuka.
- c. Sulitnya penerapan nilai-nilai kepramukaan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Setelah mengamati dan meneliti dari beberapa permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan, peneliti mengusulkan beberapa alternatif pemecahan dari permasalahan yang dihadapi, antara lain:

- 3. Pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga bisa diterapkan dalam pelatihan Pramuka.
- 4. Pembuatan *game* sederhana tentang materi Pramuka.
- 5. Pembuatan aplikasi yang dapat dipakai dimanapun dan kapanpun oleh anggota serta pelatih maupun anak didik yang ingin mengetahui Pramuka.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

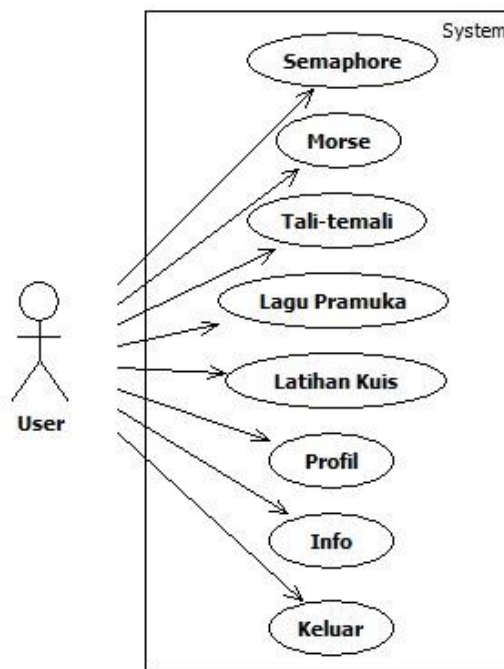
Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan pada Bab sebelumnya, pada bab ini akan di bahas mengenai sistem aplikasi yang di usulkan oleh peneliti yaitu perancangan Tunas Muda Apps.

Tunas Muda Apps merupakan aplikasi media pembelajaran berisi materi Pramuka. Adapun materi Pramuka yang dibahas dalam aplikasi terdiri dari semaphore, morse, tali-temali, serta pertanyaan-pertanyaan sebagai bahan evaluasi untuk menguji penguasaan materi. Aplikasi ini juga terdapat lagu-lagu untuk hiburan yaitu Indonesia Raya, Hymne Pramuka, Bedug Agung, Disini Bertemu Lagi dan Apa Guna Keluh Kesah.

Beberapa menu yang ditampilkan cukup mewakili teknik dasar Pramuka, disesuaikan dengan tingkat sekolah dasar (Pramuka siaga), diharapkan akan lebih memahami dengan penjelasan dan tampilan yang menarik.

B. Diagram Rancangan Sistem

Rancangan sistem ini adalah tahapan penggambaran perancangan media pembelajaran Tunas Muda Apps. Berikut merupakan usulan *Use Case* aplikasi media pembelajaran digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram Tunas Muda Apps

Pada gambar 2 *Use Case Diagram Tunas Muda Apps* dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Use Case Diagram Semaphore

Use Case	Semaphore
Deskripsi	Menampilkan menu aplikasi.
Skenario	User memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.
Pre-condition	User memilih pilihan menu materi.
Post-condition	Sistem menampilkan <i>pop up</i> menu Semaphore dan penjelasan materi Semaphore.

Tabel 3. Use Case Diagram Morse

Use Case	Morse
Deskripsi	Menampilkan menu aplikasi.
Skenario	User memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.
Pre-condition	User memilih pilihan menu materi.
Post-condition	Sistem menampilkan <i>pop up</i> menu Morse dan penjelasan materi Morse

Tabel 4. Use Case Diagram Tali-Temali

Use Case	Tali-Temali
Deskripsi	Menampilkan menu aplikasi.
Skenario	User memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.
Pre-condition	User memilih pilihan menu materi.

Post-condition Sistem menampilkan *pop up* menu Tali-Temali dan penjelasan materi Tali-Temali

Tabel 5. Use Case Diagram Lagu Pramuka

Use Case	Lagu Pramuka
Deskripsi Skenario	Menampilkan menu aplikasi. <i>User</i> memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.
Pre-condition	<i>User</i> memilih pilihan menu materi.
Post-condition	Sistem menampilkan <i>pop up</i> menu Lagu Pramuka serta submenu pilihan Lagu Pramuka.

Tabel 6. Use Case Diagram Lagu Pramuka

Use Case	Lagu Pramuka
Deskripsi Skenario	Menampilkan menu aplikasi. <i>User</i> memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.
Pre-condition	<i>User</i> memilih pilihan menu materi.
Post-condition	Sistem menampilkan <i>pop up</i> menu Lagu Pramuka serta submenu pilihan Lagu Pramuka (lirik dan suara lagu yang dipilih).

Tabel 7. Use Case Diagram Latihan Kuis

Use Case	Latihan Kuis
Deskripsi Skenario	Menampilkan menu aplikasi. <i>User</i> memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.
Pre-condition	<i>User</i> memilih pilihan menu materi.
Post-condition	Sistem menampilkan <i>pop up</i> penjelasan kuis serta menampilkan soal latihan kuis.

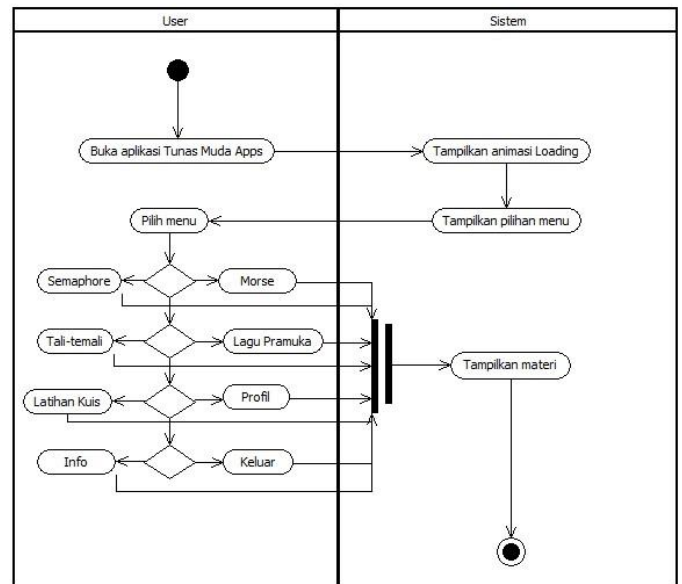
Tabel 8. Use Case Diagram Profil

Use Case	Profil
Deskripsi Skenario	Menampilkan menu aplikasi. <i>User</i> memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.
Pre-condition	<i>User</i> memilih pilihan menu Profil.
Post-condition	Sistem menampilkan <i>pop up</i> menu Profil.

Tabel 9. Use Case Diagram Keluar

Use Case	Keluar
Deskripsi Skenario	Menampilkan pilihan keluar aplikasi. <i>User</i> memilih menu yang terdapat dalam aplikasi.
Pre-condition	<i>User</i> memilih pilihan menu Keluar.
Post-condition	Sistem menampilkan <i>pop up</i> serta pilihan untuk keluar atau kembali pada menu utama.

Activity Diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan sistem, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja sistem. Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian. Berikut adalah usulan *Activity Diagram* aplikasi media pembelajaran digambarkan sebagai berikut:

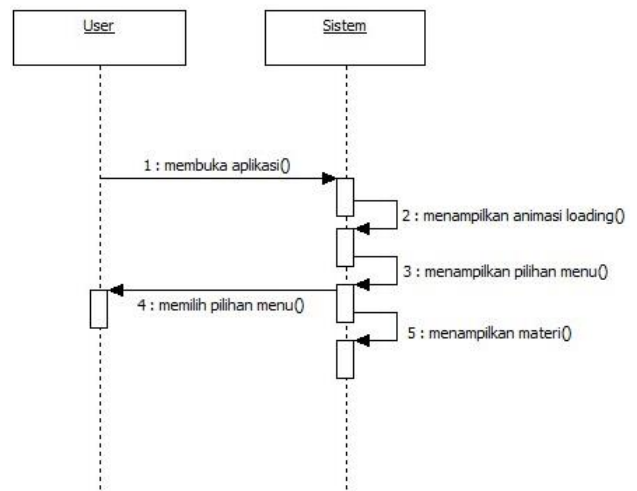


Gambar 3. Diagram Activity Sistem yang Diusulkan

Berdasarkan gambar 3 *Activity Diagram* di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- Input data Terdapat 2 (dua) aktor yang dapat melakukan kegiatan didalam sistem, yaitu: *user* dan sistem.
- Terdapat 1 (satu) *initial node*, sebagai objek yang diawali.
- Terdapat 5 (empat) *action*, sistem yang mencerminkan eksekusi.
- Terdapat 1 (satu) *final state*, sebagai objek yang diakhiri.

Pada setiap *Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Berikut adalah usulan *Sequence Diagram* aplikasi media pembelajaran digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Sequence Diagram Sistem yang Diusulkan

Pada gambar 4 di atas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu:

- a. Terdapat 2 (dua) *lifeline* yang dapat saling berinteraksi, yaitu: user dan sistem.
- b. Terdapat 5 (lima) *message* yang memuat aktivitas yang terjadi.

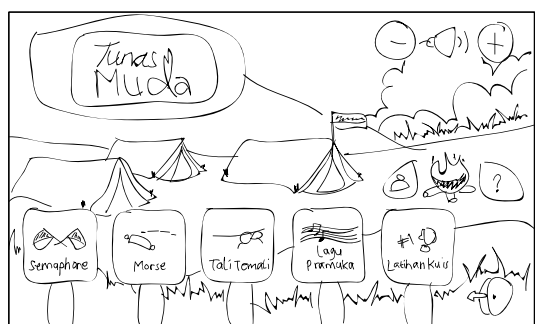
C. Rancangan Tampilan

6. Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* lebih banyak digunakan untuk membuat kerangka pembuatan *website* dan proyek media interaktif lainnya seperti iklan, film pendek, games, media pembelajaran interaktif ketika dalam tahap perancangan atau desain. Berikut adalah rancangan *storyboard* aplikasi media pembelajaran.

Tabel 10. *Storyboard* Tunas Muda Apps

Tampilan Menu Utama Tunas Muda Apps (Home)



Action	Menu bermunculan dari papan kayu terdiri dari menu <i>semaphore</i> , <i>morse</i> , tali temali lagu Pramuka dan latihan kuis. Selain itu, terdapat opsi untuk keluar, info menu, profil dan pengaturan volume <i>background</i> .
Dialog/teks	Dapat dilihat pada gambar di atas.
Efek	Suara pada <i>button</i> dan <i>background</i> serta animasi pada logo, rumput, bendera, api, dan langit.

7. Hasil Tampilan



Gambar 5. Tampilan Aplikasi Tunas Muda Apps

Pada gambar 5 menampilkan halaman utama (*home*) terdapat button menu *Semaphore*, *Morse*, Tali-Temali, Lagu Pramuka, Latihan Kuis, Info, Profil, Keluar dan *volume* serta animasi langit, api, bendera, rumput dan logo Tunas Muda Apps.

D. Hasil Pengujian

Peneliti melakukan uji aplikasi Tunas Muda Apps pada anggota Pramuka kelas 5 SDN Cisoka 2. Adapun kegiatan yang peneliti lakukan saat uji aplikasi yaitu:

- a. Anggota Pramuka dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa (total 20 siswa).
- b. Setiap kelompok diberi smartphone yang sudah diinstall aplikasi Tunas Muda Apps.
- c. Anggota Pramuka juga diberi kesempatan untuk mencoba aplikasi dengan laptop.
- d. Anggota Pramuka berlomba-lomba mendapat nilai tertinggi pada menu Latihan Kuis Tunas Muda Apps.
- e. Anggota Pramuka diberi kuisisioner dan mengisi penilaian tentang media pembelajaran Tunas Muda Apps.

a) *Blackbox Testing*

Agar media pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka diperlukan pengujian. Peneliti menggunakan pengujian dengan metode *blackbox testing*. Berikut merupakan hasil *blackbox testing* pada media pembelajaran Tunas Muda Apps.

Tabel 11. *Blackbox Testing*

Nama	Action	Keterangan	Hasil
Opening	Animasi teks Tunas Muda Apps	Perubahan teks “Tunas Muda Apps” dari kecil ke besar kemudian redup berkedip	Valid
	Animasi ikon aplikasi	Animasi 3 ikon karakter yang sekelilingnya terdapat tali simpul	Valid
Menu Utama (Home)	Animasi karakter berjalan	Karakter laki-laki berjalan dari kiri ke kanan	Valid
	Button menu <i>semaphore</i> , <i>morse</i> , tali-temali, lagu Pramuka, dan latihan kuis	Muncul papan kayu bertuliskan macam-macam menu yang dapat dipilih	Valid
	Button menu info dan profil	Button dari 2 batu yang dapat dipilih	Valid
	Button menu keluar	Button ikon pintu keluar. Saat dipilih akan menampilkan 2 opsi, yaitu keluar aplikasi atau kembali pada menu utama	Valid
	Button volume	Button volume dapat diatur volume dan	Valid

		backsound dapat mute atau di play		Animasi rumput	Rumput yang bergerak ke kiri dan kanan karena terkena tertiuip angin	<i>Valid</i>
	Animasi langit	Warna langit yang dapat berubah dari langit terang dan gelap	<i>Valid</i>	Submenu Tali-temali	<i>Button</i> kembali	Kembali ke halaman menu tali-temali, sehingga dapat memilih kembali macam-macam simpul
	Animasi api	Api yang berkobar karena terkena tertiuip angin	<i>Valid</i>		<i>Button home</i>	Kembali ke <i>home</i>
	Animasi bendera	Bendera yang terkena tertiuip angin	<i>Valid</i>		Animasi simpul	Menampilkan ilustrasi cara membuat simpul
	Animasi rumput	Rumput yang bergerak ke kiri dan kanan karena terkena tertiuip angin	<i>Valid</i>		Animasi karakter	Menampilkan karakter sedang memainkan tali
	Animasi logo tunas muda	Papan kayu yang melayang	<i>Valid</i>		Animasi rumput	Rumput yang bergerak ke kiri dan kanan karena terkena tertiuip angin
Pop Up Menu Semaphore	<i>Button</i> ok	<i>Button</i> dapat dipilih untuk melanjutkan ke menu <i>Semaphore</i>	<i>Valid</i>	Pop Up Menu Lagu Pramuka	<i>Button</i> Ok	<i>Button</i> dapat dipilih untuk melanjutkan ke menu lagu Pramuka
	Animasi bendera	Bendera yang bergerak-gerak	<i>Valid</i>		Animasi tangga nada	Nada yang dapat berpindah-pindah pada notasi balok
Menu Semaphore	<i>Button</i> alfabet a sampai z	<i>Button</i> yang dapat dipilih untuk menampilkan ilustrasi <i>semaphore</i> oleh karakter	<i>Valid</i>	Menu Lagu Pramuka	<i>Button home</i>	Kembali ke <i>home</i>
	<i>Button home</i>	Kembali ke <i>home</i>	<i>Valid</i>		<i>Button</i> pilihan lagu	Untuk memilih lagu yang ingin diputar
	Animasi karakter <i>semaphore</i> a sampai z	Menampilkan huruf <i>semaphore</i> yang dipilih	<i>Valid</i>		Animasi karakter	Animasi 3 ikon karakter yang sekelilingnya terdapat tali simpul
	Animasi rumput	Rumput yang bergerak ke kiri dan kanan karena terkena tertiuip angin	<i>Valid</i>	Submenu Lagu Pramuka	<i>Button</i> <i>next/prev</i> lagu	Dapat memutar lagu selanjutnya atau sebelumnya
Pop Up Menu Morse	<i>Button</i> ok	<i>Button</i> dapat dipilih untuk melanjutkan ke menu <i>Morse</i>	<i>Valid</i>		<i>Button</i> kembali	Kembali ke halaman menu lagu Pramuka, sehingga dapat memilih kembali lagu yang ingin diputar
	Animasi peluit dan kode morse	Peluit bergerak diikuti oleh kode <i>morse</i>	<i>Valid</i>		Animasi karakter	Animasi 3 ikon karakter yang sekelilingnya terdapat tali simpul
Menu Morse	<i>Button</i> alfabet a sampai z	<i>Button</i> yang dapat dipilih untuk menampilkan ilustrasi kode <i>morse</i> oleh karakter	<i>Valid</i>	Pop Up Menu Latihan Kuis	<i>Button</i> Ok	<i>Button</i> dapat dipilih untuk melanjutkan ke menu latihan kuis
	<i>Button home</i>	Kembali ke <i>home</i>	<i>Valid</i>		Animasi piala	Piala dan nomor 1 yang dapat bergerak-gerak
	Animasi karakter meniup peluit dan kode <i>morse</i>	Karakter akan meniup peluit sesuai dengan kode <i>morse</i> yang dipilih	<i>Valid</i>	Menu Latihan Kuis	<i>Button</i> pilihan a, b, c, dan d	Dapat dipilih sesuai jawaban dari soal yang diberikan
	Animasi awan	Awan bergerak-gerak dibelakang karakter	<i>Valid</i>		<i>Button home</i>	Kembali ke <i>home</i>
Pop Up Menu Tali-temali	<i>Button</i> ok	<i>Button</i> dapat dipilih untuk melanjutkan ke menu <i>Semaphore</i>	<i>Valid</i>		<i>Button</i> kembali	Kembali ke soal nomor 1
	Animasi tali	Tali dapat bergerak-gerak	<i>Valid</i>	Pop Up Menu Profil	<i>Button</i> Close	Menutup <i>pop up</i> yang ditampilkan
Menu Tali-temali	<i>Button</i> macam-macam simpul (18 simpul)	Menampilkan cara pembuatan simpul	<i>Valid</i>		Animasi Ikon	Animasi 3 ikon karakter yang sekelilingnya terdapat tali simpul
	<i>Button</i> selanjutnya/kembali	Dapat ke halaman selanjutnya atau kembali dari materi macam-macam simpul	<i>Valid</i>	Pop Up Menu Info	<i>Button</i> Close	Menutup <i>pop up</i> yang ditampilkan
	<i>Button home</i>	Kembali ke <i>home</i>	<i>Valid</i>		Animasi ikon masing-masing menu	Ikon menu dapat bergerak sesuai ikon yang dipilih
	Animasi karakter	Menampilkan karakter sedang memainkan tali	<i>Valid</i>	Pop Up Keluar	<i>Button</i> Ya	Menutup aplikasi
					<i>Button</i> Tidak	Kembali ke <i>home</i>

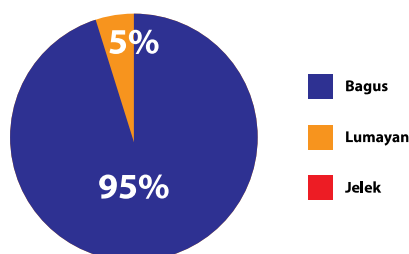
b) Penilaian Responden

Untuk mengetahui apakah aplikasi dapat diterima oleh masyarakat, maka dilakukan pengujian kepada sejumlah responden. Dari 20 responden, maka didapatkan perhitungan nilai presentase dari setiap responden dengan rumus: $100\% / 20 = 5\%$ (jumlah seluruh *presentase* dibagi jumlah responden).

Responden diberikan kuisioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai media pembelajaran yang akan diuji coba. Berikut merupakan pertanyaan dan *presentase* jawaban yang diberikan:

- 1) Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi *android* tentang Pramuka?
- 2) Menurut Anda bagaimana desain aplikasi “Tunas Muda Apps”?
- 3) Bagaimana kemudahan dalam penggunaan aplikasi “Tunas Muda Apps”?
- 4) Apakah penyampaian materi pada “Tunas Muda Apps” menarik?
- 5) Apakah Anda terbantu dengan aplikasi “Tunas Muda Apps”?
- 6) Apakah aplikasi “Tunas Muda Apps” sudah layak untuk disebarluaskan? (misalnya *upload* pada *PlayStore*)
- 7) Apa saran Anda untuk pengembangan aplikasi “Tunas Muda Apps”?

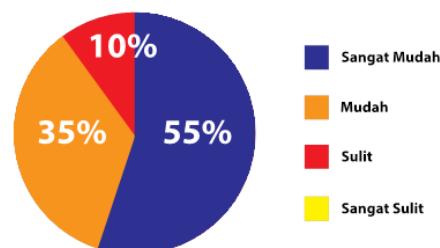
Desain Tunas Muda Apps



Gambar 6. *Pie Chart* Desain Tunas Muda Apps

Pada gambar 6 di atas merupakan *pie chart* desain Tunas Muda Apps. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 95% (19 orang) menyatakan bagus, 5% (1 orang) menyatakan lumayan dan 0% menyatakan jelek. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa secara keseluruhan responden merasa desain Tunas Muda Apps sudah bagus.

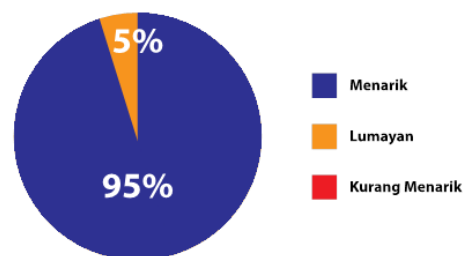
Kemudahan Penggunaan Tunas Muda Apps



Gambar 7. *Pie Chart* Kemudahan Penggunaan Tunas Muda Apps

Pada gambar 7 di atas merupakan *pie chart* kemudahan penggunaan Tunas Muda Apps. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 55% (11 orang) menyatakan sangat mudah, 35% (7 orang) menyatakan mudah, 10% (2 orang) menyatakan sulit dan 0% menyatakan sangat sulit. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa secara keseluruhan responden merasa sangat mudah menggunakan aplikasi (*easy to use*).

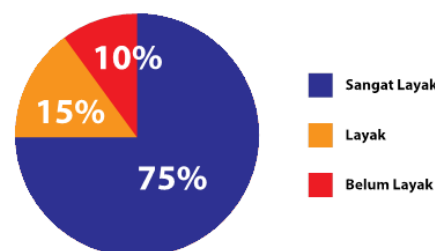
Penyampaian Materi Tunas Muda Apps



Gambar 8. *Pie Chart* Penyampaian Tunas Muda Apps

Pada gambar 8 di atas merupakan *pie chart* penyampaian materi Tunas Muda Apps. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 95% (19 orang) menyatakan menarik, 5% (1 orang) menyatakan lumayan, dan 0% menyatakan kurang menarik. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa secara keseluruhan responden merasa materi yang disampaikan sudah menarik.

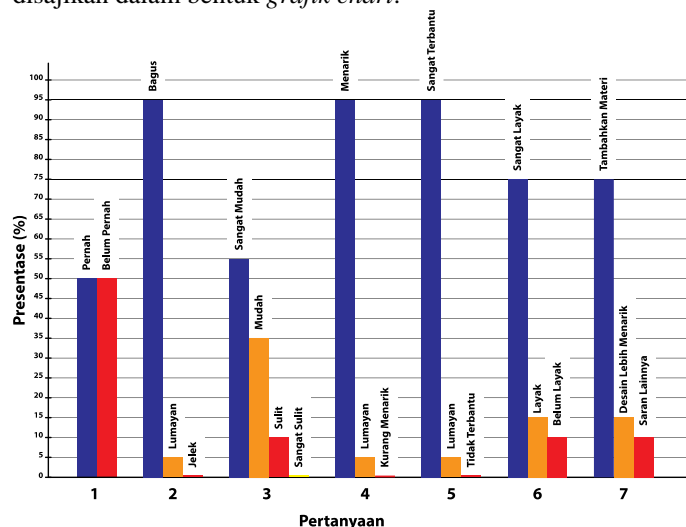
Kelayakan Tunas Muda Apps



Gambar 9. *Pie Chart* Kelayakan Tunas Muda Apps

Pada gambar 9 di atas merupakan *pie chart* kelayakan Tunas Muda Apps. Dari sampel yang diambil sejumlah 20 responden, menunjukkan bahwa secara proporsi 75% (15 orang) menyatakan sangat layak, 15% (3 orang) menyatakan layak dan 10% (2 orang) menyatakan belum layak. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa secara keseluruhan responden menyatakan sangat layak apabila Tunas Muda Apps di publish untuk umum.

Hasil akumulasi berisi *presentase* penilaian terhadap Tunas Muda Apps. Berikut merupakan hasil penilaian yang disajikan dalam bentuk *grafik chart*:



Gambar 10. *Grafik Chart* Penilaian Responden

Dari gambar 10 *grafik chart* tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden saat melakukan uji aplikasi menyatakan aplikasi sudah bekerja dengan baik dan memberi dampak positif saat menggunakan aplikasi. Responden mengharapkan penambahan lebih banyak materi pada Tunas Muda Apps.

IV. KESIMPULAN

Setelah melaksanakan pengujian media pembelajaran kepada anggota Pramuka SDN Cisoka 2 (*user*), peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran Pramuka pada pelajar SDN Cisoka 2 menggunakan pembelajaran konvensional, menggunakan media pembelajaran praktik secara langsung di lapangan dan teori di kelas. Pelatih juga terkadang menggunakan CD interaktif yang diputar pada laptop, namun sangat jarang dilakukan karena terbatasnya penggunaan proyektor di sekolah serta jadwal pelaksanaan ekstrakurikuler yaitu setiap 2 kali dalam sebulan membuat kurangnya penerapan pelatihan Pramuka. Hal ini membuat antusiasme para siswa terhadap pembelajaran yang memanfaatkan teknologi menjadi terhambat.

2. Salah satu cara merancang aplikasi media pembelajaran Pramuka yang menarik yaitu dengan membuat aplikasi yang bersifat mudah digunakan, interaktif dan penyampaian materi yang dibuat sesederhana mungkin agar siswa dapat menggunakan aplikasi. Maka dari itu peneliti merancang media pembelajaran Tunas Media Apps yang diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran Pramuka. Tunas Media Apps berisi materi dasar teknik kepramukaan yang diajarkan pada tingkat siaga (usia 8-10 tahun) yaitu *Semaphore*, *Morse*, Tali-Temali, hiburan pada Lagu Pramuka serta Latihan Kuis untuk evaluasi kemampuan. Berdasarkan uji coba pada 20 responden (siswa kelas 5, anggota Pramuka SDN Cisoka 2), sebanyak 90% menyatakan penggunaan Tunas Media Apps sangat mudah dan mudah untuk digunakan serta 95% menyatakan desain dan penyampaian materi Tunas Media Apps menarik untuk diterapkan pada siswa SD.
3. Pemberian materi Pramuka menjadi lebih mudah dan menarik, dapat dilihat dari antusiasme pelajar dalam menggunakan Tunas Media Apps. Pelajar dapat menggunakan Tunas Media Apps di rumah, sehingga tidak tergantung pada jadwal pelatihan Pramuka di sekolah. Secara tidak langsung, pelajar akan mempelajari materi Pramuka sambil bermain sehingga memberi dampak positif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. I. Hanafri dan S. Oktapiani, *Jurnal Sisfotek Global: Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia, Adat Istiadat dan Suku Bangsa*, Tangerang: STMIK Bina Sarana Global ISSN: 2088-1762 Vol. 3 No. 2, 2013.
- [2] Kadaruddin, *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [3] D. Marshall dan K. Sidorov, *Introduction to Multimedia*. UK: School of Computer Science & Informatics Cardiff University.
- [4] Dedi dkk, *Jurnal Sisfotek Global: Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Flash*, Tangerang: STMIK Bina Sarana Global ISSN: 2088-1762 Vol. 5 No. 1, 2015.
- [5] Tim Pengertian Definisi, *Pengertian Aplikasi dan Sejarah Perkembangan Aplikasi* <https://pengertiandefinisi.com/> Diakses pada 7 Januari 2018.
- [6] Y. Supardi, *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017.
- [7] Tim Andi dan Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*, Madiun: Madcoms dan Yogyakarta: Andi, 2013.
- [8] Tim Andi dan Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Illustrator CS6*, Madiun: Madcoms dan Yogyakarta: Andi, 2013.