

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pramuka sebagai organisasi nasional, telah membuktikan perannya yang sangat baik dalam pendidikan generasi muda sejak masa Indonesia sebelum merdeka hingga masa modern seperti saat ini. Perannya dalam pendidikan karakter anak muda saat ini kembali menjadi dibutuhkan di tengah keadaan jaman yang semakin mengancam budi pekerti anak muda. Selain menanamkan pendidikan karakter sejak dini, pramuka juga membangun dan memupuk bakat masing-masing peserta didik sesuai minat dan bakatnya. Dengan berbekal prinsip dasar pramuka yang sarat akan nilai Pancasila, pramuka juga berhasil menunjukkan keeksistannya dalam organisasi kepanduan sedunia (WOSM).

Pramuka mulai dikenalkan kepada anak bangsa sejak usia dini (usia 7-10 tahun) dengan sebutan pramuka siaga. Perkembangan anak usia Siaga perlu dihayati oleh pembinanya melalui pengenalan dan pemahaman sifat-sifat karakter baik yang bersifat positif, maupun yang negatif. Dengan demikian para pembina dapat melaksanakan kegiatan yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan perkembangan motorik peserta didik.

Pramuka dengan segudang nilai plusnya saat ini sedang mengalami penurunan yang cukup drastis, baik berupa kegiatan, publikasi, maupun keterbatasan *skill* pembina pada gugusdepan sekolah. Hal ini salah satunya diakibatkan karena keterbatasan media materi kepramukaan. Maka Kwartir

Nasional sejak tahun 2005 silam sudah mencanangkan program revitalisasi gerakan pramuka untuk meningkatkan mutu pendidikan pembinanya. Salah satunya adalah dengan memperbanyak buku referensi tentang materi kepramukaan, sayangnya media yang berbentuk buku ini memiliki keterbatasan fitur, yang terkesan monoton dan kurang interaktif, sehingga menimbulkan makna ambigu yang sering menjadi permasalahan dikalangan pembina. Untuk itu perlu disusun dan dibuat media pembelajaran tentang materi pramuka yang lebih interaktif sehingga pelatihan pembina dapat berjalan maksimal dan para pembina dapat mentransfer ilmu mereka ke peserta didik dengan baik dan benar.

IPad sebagai pemimpin terobosan teknologi tablet sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 2010 memberikan banyak inovasi dalam berbagai aspek, salah satunya adalah aspek pendidikan. Dengan perpaduan *hardware* dan *software* yang dibesut oleh Apple, iPad berhasil menyajikan performa dan kekuatan yang maksimal jika dibanding dengan tablet lain yang meracik berbagai vendor dan sistem operasi ke dalam tablet besutan mereka. iPad semakin maju dalam segi pendidikan berkat jasa para developernya yang sangat antusias dalam pembuatan aplikasi-aplikasi edukatif yang sangat lengkap, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan perguruan tinggi.

Kesuksesan iPad dalam dunia pendidikan ini tidak disia-siakan oleh Apple, maka pada tahun 2011 silam, Apple kembali menelurkan software iBook Author yang dapat memudahkan para guru dan publisher dalam membuat e-book yang lebih komunikatif, edukatif, dan interaktif. E-book tidak lagi hanya berisi teks dan gambar, namun dapat diperkaya dengan video, animasi, slide keynote, soal-soal

dan catatan yang mempermudah murid memahami materi yang dipelajari. Dengan fitur-fitur yang dibenamkan di dalamnya, iBook pada iPad menjadi model pembelajaran baru yang banyak diadopsi oleh sekolah-sekolah di Amerika.

Dengan melihat kesuksesan iPad dan keunggulan fitur iBook yang menarik, maka hal ini membuka peluang untuk membuat media ensiklopedia tentang Pramuka, khususnya untuk Pembina Pramuka Siaga sebagai sarana pengenalan Pramuka kepada anak-anak bangsa. Diharapkan dengan perpaduan materi-materi Pramuka yang dikemas dengan model baru yang lebih modern dan interaktif, para Pembina Pramuka sebagai ujung tombak kegiatan Pramuka mampu menjadikan Pramuka kembali menjadi idola remaja dalam kegiatan luar sekolah mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana cara membuat media ensiklopedia Pramuka Siaga yang interaktif dengan menggunakan aplikasi iBook Author yang kemudian akan dijalankan pada iPad sebagai media interaksinya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media ensiklopedia Pramuka Siaga ini, penulis memberikan batasan sebagai berikut :

- a. Media ensiklopedia Pramuka Siaga ini dikhususkan untuk berjalan pada aplikasi iBook pada media iPad.

- b. Pembuatan media ensiklopedia pramuka siaga ini di gunakan sebagai media pembelajaran Pembina pramuka yang sedang menempuh pendidikan Kursus Mahir Tingkat Lanjut “KML” spesialis Pramuka Siaga.
- c. Media ensiklopedia ini menggunakan aplikasi *iBook Author* yang mengkombinasikan materi yang telah diedit pada *iWork (Numbers, Pages, dan Keynote)* dan *iLife (Garageband, iMovie, dan iPhoto)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas serta latar belakang masalah yang diteliti diuraikan sebelumnya, maka penulis bertujuan untuk Meningkatkan kualitas pembelajaran materi kepramukaan yang lebih interaktif, edukatif, dan eksploratif.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi masyarakat umum dan kepada anggota gerakan pramuka pada khususnya. Adapun beberapa manfaat yang dapat dirasa oleh Pembina pramuka siaga adalah dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan pembaca tentang materi kepramukaan. Sedangkan untuk Pembina pramuka secara umum, dapat memotivasi Pembina guna meningkatkan produktifitas dan semangat dalam pembuatan materi kepramukaan menjadi lebih menarik. Begitu juga dengan masyarakat umum, mereka dapat mengenal pramuka dengan lebih baik, selain itu juga dapat menjadi referensi pembuatan media ensiklopedia untuk model pembelajaran materi lain, seperti pelajaran umum dan materi perkuliahan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang di perlukan penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

a. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan yaitu suatu metode berpedoman buku yang ada, baik dari perpustakaan disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku dan internet yang mendukung kelengkapan informasi yang di butuhkan.

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal yang berkaitan dengan informasi yang di butuhkan berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.

c. Metode Observasi

Metode observasi yaitu mencari dan mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap media ensiklopedia yang sudah ada guna dijadikan media referensi rancangan pembuatan.

d. Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu mencari dan mendapatkan data dengan cara melakukan wawancara terhadap tokoh-tokoh yang terkait dalam materi yang sedang dibahas. Dan juga wawancara kepada pembaca yang telah mencoba media yang telah dibuat untuk memperoleh testimoni.

e. Rekayasa

Setelah memperoleh data yang dibutuhkan, penulis akan merekayasa data-data tersebut menjadi satu kesatuan materi yang saling sinergis. Data-data berbentuk tulisan, video, animasi slide dikombinasikan dengan pertanyaan dan istilah-istilah kepramukaan menjadi satu media ensiklopedia yang dikerjakan dalam satu aplikasi yang bernama iBook Author.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan di sajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Dasar Teori

Pada bab ini menerangkan teori dan menguraikan masalah pengamatan secara umum, seperti dasar teori tentang pramuka, beserta penjelasan tentang karakteristik pramuka siaga, selain itu juga akan disampaikan beberapa teori dasar tentang iPad, dan aplikasi iBook Author yang di gunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

3. BAB III : Analisis Dan Perancangan

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan umum, profil, visi dan misi pramuka yang meliputi program revitalisasi gerakan pramuka, beserta beberapa langkah dasar yang digunakan untuk mencapai program revitalisasi tersebut. Selain itu di bab ini juga akan dibahas tentang pembuatan media ensiklopedia pramuka, yang meliputi analisis iPad dan aplikasi iBook Author, dan juga proses pra produksi, beserta analisis biaya manfaat.

4. BAB IV :Implementasi Dan Pembahasan.

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan media ensiklopedia pramuka. Mulai dari produksi dan pasca produksi.

5. BAB V :Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian.