

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gerakan Pramuka Indonesia adalah nama organisasi pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan kepramukaan yang dilaksanakan di Indonesia. Kata "Pramuka" merupakan singkatan dari *Praja Muda Karana*, yang memiliki arti Jiwa Muda yang Suka Berkarya. Tapi sebelum singkatan ini ditetapkan, kata Pramuka asalnya diambil oleh Sultan Hamengkubuwono IX dari kata "Poromuko" yang berarti pasukan terdepan dalam perang. Di dalam pramuka salah satu buku yang digunakan untuk pedoman dalam pembelajaran yaitu buku BOYMAN yang didalamnya sudah lengkap tentang pembelajaran kepramukaan mulai dari dasar- dasarnya.[1]

Pendidikan di Indonesia sudah berkembang jauh lebih baik dengan era pendidikan yang dulu. Pendidikan dengan multimedia mempunyai daya tarik untuk menunjang minat dan menarik dalam penyampaian materi yang sedang diberikan. Multimedia dapat diaplikasikan dalam media pembelajaran yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, interaksi, dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan inovasi yang baik untuk memberikan edukasi dan bermain kepada para peserta didik pramuka dan orang awam yang belum mengenal pramuka. Media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat berbagai macam materi, animasi, permainan, suara, serta grafik yang menarik

akan mendorong mereka untuk lebih bersemangat belajar pramuka. Media pembelajaran ini juga akan mempermudah dalam belajar sejarah, materi, dan permainan tentang kepramukaan. Dengan dikombinasikan menggunakan teknologi Augmented Reality yang sekarang merupakan teknologi yang dapat menggabungkan benda-benda nyata dan maya dilingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu yang nyata sehingga teknologi tersebut dapat digunakan sebagai media untuk menarik minat siswa dalam mempelajari kepramukaan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan pembina yang mengajar pramuka di SMP Negeri 1 Kauman Ponorogo, media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran pramuka masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu media pembelajaran hanya menggunakan buku Boyman yang tebal serta berat dan disampaikan dengan monoton seperti ditulis dipapan tulis lalu diterangkan kepada siswa. Dengan demikian, perlu adanya inovasi baru untuk menunjang kegiatan belajar didalam kelas. Salah satu alternatif yang digunakan yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan akan menjadi lebih menarik melalui media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, akan dilakukan penelitian yang dimaksud untuk mengimplementasikan metode pembelajaran dengan membuat media pembelajaran multimedia dengan teknik Augmented Reality sebagai sarana untuk pembelajaran bagi para siswa khususnya di SMP Negeri 1 Kauman Ponorogo.

Untuk itu, penulis bermaksud untuk membuat suatu media pembelajaran dan melakukan penelitian dengan judul “ **ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARI BUKU BOYMAN PRAMUKA BERBASIS AUGMENTED REALITY DI SMP N 1 KAUMAN** ” ini mencoba memberikan solusi untuk membuat media pembelajaran interaktif kepramukaan tingkat penggalang dengan mengimplementasi Augmented Reality kedalam media pembelajaran interaktif.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang dapat diambil adalah bagaimana menganalisis dan merancang media pembelajaran dari buku boyman pramuka berbasis augmented reality di SMP Negeri 1 Kauman Ponorogo ?

1.3 Batasan Penelitian

Media pembelajaran yang akan di buat untuk mempermudah dan memberi kesan menarik pada media pembelajaran ini memiliki batasan masalah yaitu :

1. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan teknik Augmented Reality.
2. Object yang ditampilkan dalam pembuatan media pembelajaran kepramukaan ini adalah Wosm, Lambang gerakan pramuka dan sandi semaphore.
3. Object 3D didapatkan dengan cara mendownload dari beberapa website dan di extract oleh penulis.
4. Media ini hanya membahas tentang gerakan kepramukaan tingkat penggalang seperti Lambang gerakan pramuka, WOSM, Semaphore, Baris-berbaris, Pengetahuan kepramukaan, dan sandi pramuka .

5. Materi pembelajaran di dasarkan pada buku BOYMAN, yaitu salah satu buku panduan dalam kepramukaan.
6. Aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMP Negeri 1 Kauman Ponorogo.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendesain dan membuat Media Pembelajaran Interaktif kepramukaan tingkat penggalang dengan menggunakan teknologi *augmented reality* berbasis Android.
2. Memberikan pembaruan dalam media pembelajaran yang diajarkan sebelumnya oleh pembina pramuka yang ada.
3. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi Strata di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Mendorong minat siswa siswi dalam kegiatan pembelajaran kepramukaan di SMP Negeri 1 Kauman Ponorogo.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberi manfaat bagi pihak yang terkait, diantaranya :

1. Bagi penulis

- a. sebagai media pendukung untuk dalam gerakan kepramukaan tingkat penggalang di SMP Negeri 1 Kauman Ponorogo.
- b. Menerapkan kemampuan yang selama ini dipelajari selama menempuh perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

- c. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan penulis dalam merancang aplikasi.

2. Bagi Peserta Didik.

- a. Membantu siswa untuk mempermudah memahami materi yang diajarkan dengan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- b. Dapat memotivasi siswa untuk lebih belajar tentang kepramukaan.
- c. Sebagai bahan pembelajaran individu.

3. Bagi Pendidik dan Pembina.

- a. Mempermudah penyampaian materi karena terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- b. Sebagai alat bantu mengajar.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan Media Pembelajaran pada SMP 1 KAUMAN, Ponorogo ini diuraikan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi.

Metode Observasi adalah tahapan dimana peneliti melakukan pengamatan melalui beberapa sumber yang ada dan kemudian mengambil materi yang dirasa perlu untuk dicantumkan ke dalam media pembelajaran interaktif ini. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan mengadakan pengamatan secara langsung proses

pembelajaran mengajar kepramukaan ditingkat penggalang di SMP 1 Kauman.

b. Metode Wawancara.

Metode Wawancara adalah peneliti melakukan wawancara langsung kepada pihak terkait dalam penelitian ini. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara ketua pengurus kepramukaan dan pembina pramuka di SMP 1 Kauman mengenai pembelajaran yang saat ini dilakukan.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara mempelajari teori-teori yang diperoleh dari buku, laporan maupun module untuk referensi dan perbandingan yang dijadikan sebagai landasan teori dalam pembuatan skripsi.

1.6.3 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats) untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi yang dibuat oleh peneliti.

1.6.4 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Developments Life Cycle)(sutopo:2003), dimana metode ini memiliki 6 tahap pengembangan yaitu *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (penyusunan dan pembuatan), *testing* (uji coba), *distribution* (menyebarkan).

1.6.5 Metode Testing

Dalam metode testing dilakukan untuk mengetahui program yang dibuat apakah hasilnya sudah sesuai dengan yang diinginkan. Metode yang digunakan adalah White Box dan Black Box.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan laporan ini dapat dikemukakan sistematik pembahasan. Adapun sistematik pembahasannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan umum tentang permasalahan yang dibahas, yaitu meliputi Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan teori mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan serta pembuatan aplikasi multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menerangkan mengenai tinjauan umum tentang SMP Negeri 1 Kauman Ponorogo serta menjelaskan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian terakhir dalam laporan skripsi. Pada bab ini berisis kesimpulan yang ditarik berdasarkan hasil analisis, saran-saran dan berbagai kemungkinan pengembangan dan perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

