ROLE PLAYING *GAME* SKU PRAMUKA PENGGALANG

ROLE PLAYING *GAME* SKU FOR PRAMUKA PENGGALANG

Siti Maryam Alizza[1], Ferra Arik Tridalestari, S.T., M.T[2], Elis Hernawati, S.T., M.Kom[3]

[1,2,3] Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu TerapanUniversitas Telkom

[1]siti.maryam96@gmail.com, [2]ferrarik@tass.telkomuniversity.ac.id, [3]elishernawati@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pramuka merupakan kegiatan yang dilakukan diluar pendidikan formal dilakukan di alam terbuka, dalam pramuka terdapat golongan yang disesuaikan dengan keahlian dan usia anggotanya. Seperti golongan penggalang memiliki beberapa tingkatan yaitu penggalang rakit, penggalang ramu dan penggalang terap. Untuk dapat naik ke tingkatan yang lebih tinggi dan mendapatkan Tanda Kecakapan Umum, terdapat syarat yang harus di penuhi yaitu SKU (Syarat Kecakapan Umum). Pentingnya SKU (Syarat Kecakapan Umum) bagi anggota pramuka dapat mempengaruhi kenaikan tingkat keanggotaan untuk mendapatkan Tanda Kecakapan Umum. Setelah dilakukan survei dengan menggunakan kuesioner ternyata masih terdapat anggota pramuka yang masih memiliki kesulitan dalam memahami SKU (Syarat Kecakapan Umum), kesulitan yang dihadapi yaitu anggota penggalang sulit dalam memahami poin yang terdapat dalam SKU (Syarat Kecakapan Umum) maka dari itu diperluan dibuat suatu media yang dapat membantu anggota penggalang sebagai alternatif pembelajaran yaitu Aplikasi Role Playing *Game* SKU Pramuka Penggalang. Metode yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah dengan menggunakan jenis permainan *Role Playing Game*, *Role Playing Game* dapat diartikan sebagai jenis permainan yang menggunakan permainan peran yang berkolaborasi berdasarkan alur cerita. Untuk mengukur proses hasil belajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran ini maka anggota penggalang diharuskan untuk memainkan permainan ini. Dengan adanya aplikasi ini diharakan dapat membantu anggota penggalang dalam memahami SKU (Syarat Kecakapan Umum) dengan suatu media sebagai alternatif pembelajaran.

Kata Kunci : Pramuka, SKU (Syarat Kecakapan Umum), RPG (*Role Playing Game*)

Abstract

Scouts are activities conducted outside of formal education conducted in the open, in scouts there are classes that are tailored to the expertise and age of its members. Like the class of raisers have several levels of penggalang ramu, penggalang rakit and penggalang terap. To be able to go up to a higher level and get a General Ability Sign, There is a requirement that must be fulfilled is SKU (Syarat Kecakapan Umum). The importance of SKU (Syarat Kecakapan Umum) for Scout members may affect the increase in membership levels to obtain the General Ability Mark. After a survey using questionnaires, there are still scout members who still have difficulties in understanding the SKU (Syarat Kecakapan Umum), The difficulties faced by members of the rally are difficult to understand the points contained in the SKU (Syarat Kecakapan Umum) Then of course diperluan made a media that can help members of the penggalang as an alternative learning that is Aplikasi Role Playing *Game* SKU Pramuka Penggalang. The method used in making this learning media is to use the type of *game* Role Playing *Game*, Role Playing *Game* can be interpreted as a type of *game* that uses role playing that collaborate based on the story line. To measure the learning outcomes done by using this learning media then the members of the *game*rs are required to play this *game*. Given this application in time can help members of the riders in understanding SKU (Syarat Kecakapan Umum) With a medium as an alternative learning.

Keywords : Pramuka, SKU (Syarat Kecakapan Umum), RPG (*Role Playing Game*)

1. Pendahuluan

Pramuka merupakan kegiatan yang dilakukan diluar pendidikan formal dilakukan di alam terbuka, menantang, menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Kegiatan yang dilakukan di sesuaikan dengan karakteristik dan jenjang pendidikan yang dimiliki oleh setiap anggotanya.

Dalam pramuka terdapat golongan yang disesuaikan dengan keahlian dan usia anggotanya. Terdapat beberapa golongan dalam pramuka yaitu siaga (umur 7-10 tahun), penggalang (umur 11-15 tahun), penegak (umur 18-20 tahun) dan pandega (umur 21-25 tahun). Dalam setiap tingkatan pramuka masing-masing memiliki tingkatan berdasarkan pencapaian Syarat Kecakapan Umum, seperti golongan penggalang memiliki beberapa tingkatan yaitu penggalang ramu, penggalang rakit dan penggalang terap.

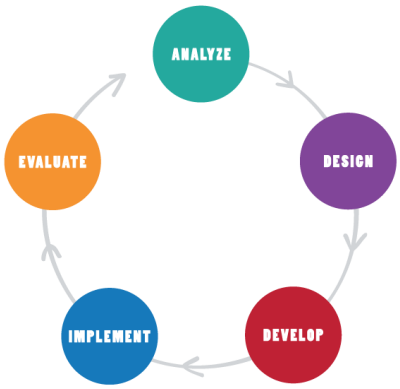
Pentingnya SKU (Syarat Kecakapan Umum) bagi anggota pramuka dapat mempengaruhi kenaikan tingkat keanggotaan untuk mendapatkan Tanda Kecakapan Umum. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan kepada anggota penggalang terdapat 33% yang masih memiliki kesulitan mengenai SKU (terlampir dalam lampiran 1).

Sehingga perlu dibuat sebuah alternatif pembelajaran yang dapat memberikan gambaran bagaimana poin-poin SKU penggalang. Namun, untuk memenuhi kebutuhan itu maka harus ada alat edukasi untuk dapat membantu anggota penggalang untuk memahami poin SKU. Dengan itu maka dibuatlah suatu media yang mengangkat cerita dari poin yang terdapat dalam Syarat Kecakapan Umum (SKU) Penggalang. Dengan adanya penyajian materi yang berbeda, diharapkan mampu membimbing pemain secara aktif untuk memperkaya pengetahuan dan pemahaman mengenai Syarat Kecakapan Umum.

2. Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan Proyek Akhir ini yaitu menggunakan metode ADDIE, model ADDIE adalah salah satu model dasain pembelajaran yang melibatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini menggunakan tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Berikut adalah tahap-tahap pengembangan perangkat lunak model ADDIE dapat dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 1. 1 Model ADDIE

a. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis adalah tahapan yang pertama dilakukan sebelum melakukan desain. Tahapan yang dilakukan adalah Pengumpulan data menggunakan kuesioner, tertuju kepada anggota Pramuka Penggalang dan narasumber yang terkait yaitu Siswa SMP anggota pramuka. Kemudian menentukan konsep dasar dalam pembuatan *game*, menentukan materi yang akan di muat di dalam *game*, menentukan standar kompetensi (*goal* yang akan dicapai).

b. *Design* (Desain)

Langkah-langkah yang dilakukan pada saat proses desain adalah Membuat dasain sistem.

c. *Development* (Pengembangan)

Dalam fase ini dilakukan pengembangan yaitu proses desain menjadi nyata yang dilakuakn sesuai dengan apa yang dirancang pada tahapan desain.kegiatan yang dilakukan dalam fase ini adalah Membuat aplikasi *game* berdasarkan desain yang telah di buat pada tahapan sebelumnya dan melakukan penggabungan desain yang telah dibuat pada tahapan desain.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan ini dilakukan implementasi yang mengacu pada desain awal yang telah dirancang. Proses ini adalah merealisasikan apa yang telah di rancang dan dilakukan proses pengembangan desain sesuai dengan sekenario atau desain awal

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap *game* Role Playing *Game* SKU

Pramuka Penggalang, pengujian dilakukan kepada anggota penggalang. Dilakukan juga kuesioner untuk menentukan keberhasilan *game*.

3. Tinjauan Pustaka

a. Tentang Pramuka

i. Pramuka

Pramuka merupakan sebutan bagi anggota gerakan pramuka, yaitu: pramuka siaga, pramuka penggalang, dan pramuka pandega. [1]

ii. Penggalang

Pramuka penggalang adalah sebutan untuk peserta didik dalam Gerakan Pramuka yang berusia antara 11-15 tahun, kata penggalang adalah kiasan yang digunakan dalam pembagian periode sejarah bangsa Indonesia. [2]

iii. Syarat Kecakapan Umum (SKU)

Syarat Kecakapan Umum adalah persyaratan kecakapan yang harus dikuasai oleh semua anggota muda pramuka yang dikumpulkan dalam buku SKU (Syarat kecakapan Umum). [2]

b. *Role Playing Game* (RPG)

RPG (*Role Playing Game*) adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut.[3]

c. Perangkat Pembangun

i. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah alur yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Sebelum menyusun aplikasi multimedia ke dalam sebuah *software*. Bentuk dasar struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia ada empat macam yaitu: linier, hirarki, non linier dan komposit. [4]

ii. S*toryboard*

Storyboard merupakan pengorganisasi grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file*, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web. *Storyboard* biasa digunakan untuk kegiatan film, teater, animasi, *photomatic*, buku komik, bisnis, dan media interaktif. [4]

iii. *Flowchart*

Flowchart merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program atau sistem yang dibangun. Flowchart berguna untuk membantu analis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalis alternatif pengoperasian.[5]

iv. U*se Case*

Use case adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Use case* digunakan untuk membentuk tingkah laku benda dalam sebuah model yang nantinya direalisasikan oleh sebuah kolaborasi. [6]

v. *RPG Maker*

RPG Maker adalah software untuk membuat *game*. RPG Maker saat ini telah memiliki 6 versi yaitu : RPG Maker 95, RPG Maker 2000, RPG Maker 2003, RPG Maker XP, RPG Maker VX, RPG Maker VX Ace. [7]

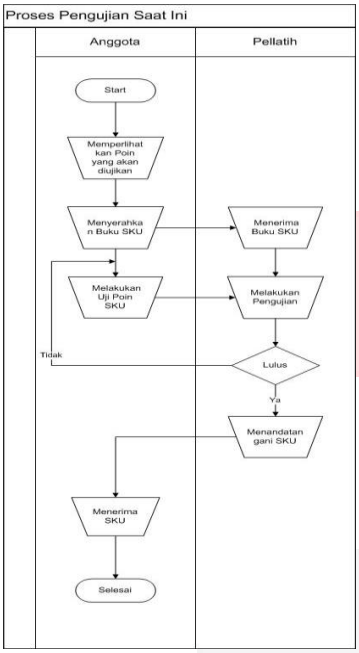
d. *Blackbox Testing*

Black-box testing berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekayasa perangkat lunakVmendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. [5]

4. Pembahasan

a. Analisis Sistem Berjalan

Berikut adalah *flowchart* rancangan dari sistem yang berjalan saat pengujian SKU



Gambar 4. 1 *Flowchart* rancangan sistem yang berjalan saat pengujian SKU

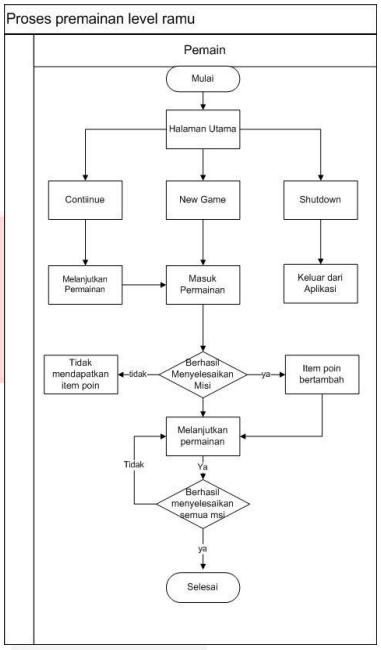
Gambar 4.1 menunjukan proses pengujian SKU dilakukan secara manual dari mulai anggota akan melakukan tes sampai dengan selesai. Tahapan yang dilakukan oleh anggota pramuka ketika akan melakukan tes SKU yaitu : memperlihatkan poin yang akan di ujikan,menyerahkan buku SKU kepada pelatih, melakukan uji poin SKU sampai dengan pelatih menyatakan lulus. Proses yang dilakukan tidak ada yang memakai aplikasi.

b. Penjelasan Kondisi Saat Ini Menjadi kondisi Usulan

Pada proses pengujian SKU yang dilakukan saat ini, pengujian dilakukan langsung kepada pelatih dan mendapatkan tanda tangan sebagai tanda keterangan bahwa satu poin telah terpenuhi. Dalam memenuhi poin SKU, anggota penggalang masih merasa kesulitan untuk memahami keterkaitan poin. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan itu dibuatlah sebuah media sebagai alternatif pembelajaran bagi anggota pramuka penggalang dengan mengambil poin dalam SKU sebagai alur dalam permainan.

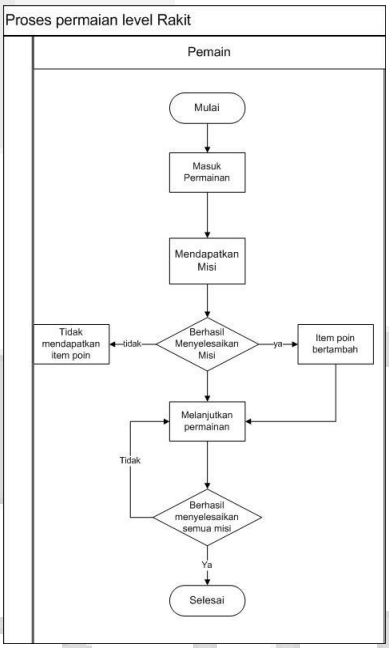
c. Flowchart Kondisi Usulan

Berikut adalah *flowchart* rancangan dari *Role Playing Game* SKU Pramuka Penggalang.



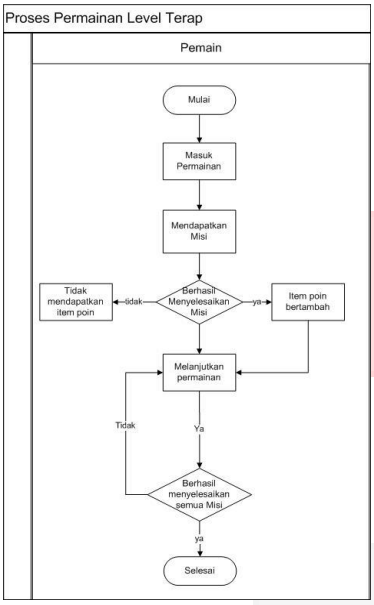
Gambar 4. 2 *Flowchart* rancangan dari *Role Playing Game* SKU Pramuka Penggalang

Gambar 3.2 menunjukan rancangan yang menggambarkan proses permainan berjalan dari mulai pemain memulai bermain sampai dengan menyelesaikan tingkat ramu dan melanjutkan ke tingkat rakit.



Gambar 4. 3 *Flowchart* Rancangan dari *Role Playing Game* SKU Pramuka Penggalang

Gambar 4.3 menjunjukan alur permainan pada level kedua, level kedua berjalan setelah level pertama terselasaikan. Sebelum pemain menyelasaikan level pertama, pemain tidak bisa langsung memainkan level kedua, permainan harus dimulai dari awal permainan.

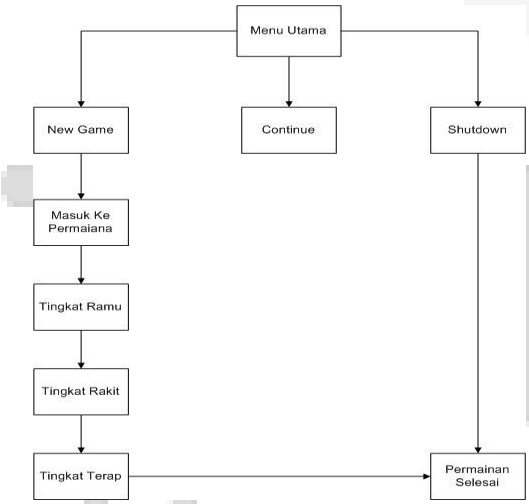


Gambar 4. 4 *Flowchart* rancangan dari *Role Playing Game* SKU Pramuka Penggalang

Gambar 4.4 menunjukan alur permainan pada level ketiga, pada proses ini alur yang dijalankan tidak jauh berbeda pada tingkat kedua. Hanya saja, setelah pemain menyelasaikan level ketiga maka permainan selesai.

d. Struktur Navigasi Aplikasi

Dibawah ini adalah gambaran alur navigasi sistem ketika sistem mulai dijalankan



Gambar 4.5 Aliran Diagram Struktur Navigasi Aplikasi

Gambar 4.5 merupakan gambaran Struktur Navigasi Aplikasi sistem yang akan dijalankan, pemain dapat memulai *game* dari mulai masuk ke permainan mendapatkan misi, mencari poin, menyelesaikan setiap misi pada tingatannya sampai dengan permainan selesai.

5. Hasil dan Pengujian

a. Hasil

i. Tampilan Menu Utama

Gambar 5.1 Tampilan Menu Utama

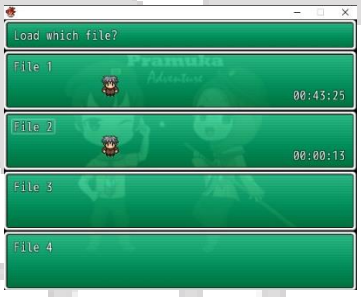
Gambar 5.1 merupakan menu utama pada aplikasi untuk memilih menu, pengguna tinggal memilih menu yang tersedia pada tampilan layar di dekstop

ii. Tampilan New Game

Gambar 5.2 Tampilan New Game

Gambar 5.2 menunjukan tampilan awal permainan yang akan dimulai oleh pengguna.

iii. Tampilan *Continue*



Gambar 5.3 Tampilan Continue

Gambar 5.3 merupakan tampilan menu continue yang menunjukan permaian yang telah disimpan oleh pengguna.

iv. Tampilan Menu Informasi /*ESC*

Gambar 5.4 Tampilan Menu Informasi/*ESC*

Gambar 5.4 adalah tampilan menu informasi yang akan muncul ketika *user* menekan tombol *ESC* pada ketboard.

v. Tampilan Percakapan

Gambar 5.5 Tampilan Percakapan

Gambar 5.5 adalah tampilan percakapan yang terjadi ketika aktor bertemu dengan orang yang diajak berbicara.

vi. Tampilan Ketika Mendapatkan Misi

Gambar 5.6 Tampilan Ketika Mendapatkan Misi

Gambar 5.6 adalah tampilan yang muncul ketika aktor mendapatkan misi dari pelatih, ketika proses ini aktor harus berbicara terlebih dahulu dengan pelatih.

vii. Tampilan Ketika Mendapatkan Poin

Gambar 5.7 Tampilan Ketika Mendapatkan Poin

Gambar 5.7 adalah tampilan ketika aktor sudah mendapatkan poin dari orang yang diajak berbicara.

b. Pengujian

i. Pengujian Fungsionalitas

Pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsionalitas dari Aplikasi Role Playing Game SKU Pramuka Penggalang.

Tabel 5.1 Tabel Pengujian

No	Test Case	Hal yang diharapkan	Keterangan
1	Tampilan Menu Utama	Muncul tampilan menu utama yang berisi *New Game, Continue, Shutdown.*	Valid
2	Tampilan New Game	Menampilkan halaman berupa tulisan intro ketika *user* akan memulai permainan dari awal. Map kamar adalah starting *user* ketika memainkan permainan	Valid
3	Tampilan Continue	.Menampilkan menu *Continue* berfungsi ketika *user* ingin melanjutkan permainan yang ditunda.	Valid
4	Tampilan Shutdown	Menampilkan halaman dekstop, secara otomatis keluar dari permainan.	Valid
5	Level Ramu (Desa Ramu)	Muncul tampilan map level ramu ketika *user* memilih *New Game* pada menu utama. Map level ramu adalah tempat pertama ketika *user* memainkan permainan.	Valid

No	Test Case	Hal yang diharapkan	Keterangan
	Level Rakit	Muncul tampilan map level rakit ketika *user* telah menyelesaikan semua misi pada level ramu. Pada level ramu terdapat misi yang harus diselesaikan.	Valid
7	Level Terap	Muncul tampilan map level terap ketika *user* telah menyelesaikan semua misi pada level rakit. Pada level rakit terdapat misi yang harus diselesaikan. Jika semua misi telah selesai maka permainan selesai.	Valid

Tabel 5.1. Terdapat 7 poin pengujian yang telah dilakukan, dan pada setiap poin pengujian sudah dinyatakan berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsionalitas pada aplikasi Role Playing Game SKU Pramuka Penggalang sudah sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi ini.

ii. Pengujian Terhadap User

Tabel 5.2. Hasil Pengujian Pengguna

No	Pernyataan	Hasil	Kesimpulan
1	Bagaimana tampilan dari aplikasi ini?	Terdapat 60% pengguna menyatakan tampilan aplikasi menarik.	Tampilan aplikasi menarik
2	Menurut anda apakah aplikasi ini mudah dijalankan?	Terdapat 60% pengguna menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan.	Aplikasi mudah digunakan oleh pengguna
3	Bagaimana pemahaman Anda tentang Syarat Kecakapan Umum (SKU) dalam Pramuka Penggalang?	Terdapat 70% pengguna menyatakan bahwa pengguna paham terhadap materi.	Materi mengenai Syarat Kecakapan Umum (SKU) dapat dipahami
4	Apakah aplikasi ini membantu Anda untuk memahami poin dalam SKU?	Terdapat 70% pengguna menyatakan bahwa aplikasi membantu untuk memahami poin SKU.	Aplikasi dapat membantu memahami poin SKU

Tabel 5.2 merupakan hasil pengujian kepada pengguna dari hasil pengujian yang telah dilakukan, dinyatakan bahwa aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan dari pembuatan aplikasi

a. Aplikasi yang telah dibangun diharapkan dapat memandu aggota penggalang untuk mengenal dan memahami keterkaitan antar poin dari tingkatan Ramu sampai dengan Terap, dengan memanfaatkan metode Role Playing game.

b. Aplikasi dibangun menggunakan RPG Maker yang menjadikan aplikasi lebih mudah digambarkan.

Daftar Pustaka

[1] Dani, Agus S. , dan Budi Anwari. (2015). BUKU PANDUAN PRAMUKA SIAGA. Penerbit Andi.

[2] Bowman, S. L. (2010). *The functions of role playing games: How participants create community, solve problems and explore identity.* McFarland.

[3] Wulandari. (2012). Game Edukatif Komputer Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Klibawang. Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta. SKRIPSI, 31-32.

[4] I.Binanto. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI.

[5]S. R. Pressman. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: ANDI.

[6] Thohari. Hamim. (2014). ASTAH Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML. Yogyakarta: ANDI.

[7] F. Husnan. (2014). Membuat Game Sendiri. Jakarta: Java Creativity.

Telkom University