

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pramuka merupakan kegiatan yang dilakukan diluar pendidikan formal dilakukan di alam terbuka, menantang, menyenangkan, kreatif, dan inovatif sehingga mampu membentuk generasi muda yang berkepribadian, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, tinggi moral, dan tinggi keterampilannya. [1] 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 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. 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. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan kepada anggota penggalang terdapat 78% (terlampir dalam lampiran 1) anggota yang setuju dengan adanya media untuk membantu anggota pramuka dalam memahami keterkaitan poin di dalam SKU. Dengan adanya penyajian materi yang berbeda, diharapkan mampu membimbing pemain secara aktif untuk memperkaya pengetahuan dan pemahaman mengenai Syarat Kecakapan Umum.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas agar lebih mengarah kepada permasalahan yang pokok, maka perlu adanya rumusan masalah. Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana membantu anggota penggalang dalam memahami SKU (Syarat Kecakapan Umum) dengan suatu media sebagai alternatif pembelajaran.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu merancang sebuah media berupa permainan yang dapat membantu anggota pramuka dalam memahami SKU menggunakan RPG (*Role Playing Game*).

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam aplikasi ini:

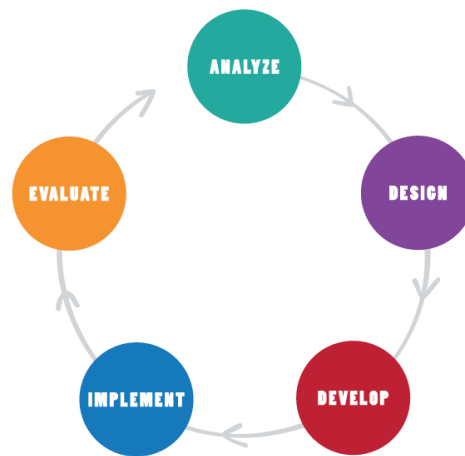
1. Permainan ini mengambil materi berdasarkan poin-poin yang terdapat dalam SKU penggalang.
2. Di dalam aplikasi tidak memuat buku saku pramuka.
3. Dalam Permainan ini hanya memuat materi keagamaan untuk agama muslim

1.5 Definisi Operasional

Role Playing Game adalah sebuah jenis permainan yang menawarkan pengalaman unik berupa petualangan yang menyerupai dunia nyata yang mendorong pemain untuk secara aktif berperan didalamnya. SKU (Syarat Kecakapan Umum) adalah persyaratan yang harus dikuasai oleh setiap anggota pramuka yang terkumpul dalam buku SKU (Syarat Kecakapan Umum). SKU (Syarat Kecakapan Umum) golongan penggalang merupakan syarat kecakaan yang hanya fokus terhadap golongan penggalang. *Role playing game* SKU pramuka penggalang merupakan perpaduan antara sebuah jenis permainan dan buku SKU yang dibuat untuk membantu anggota penggalang dalam memahami keterkaitan antar poin-poin. *Role playing game* SKU pramuka penggalang dibuat dengan mengambil poin-poin SKU sebagai alur cerita dalam permainan. Dengan adanya Permainan ini, diharapkan dapat membimbing anggota penggalang untuk melakukan pembelajaran diluar jam belajar. Sehingga dapat membantu anggota penggalang daat memahami keterkaitan poin-poin SKU.

1.6 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*. Sehingga dari tahap pengembangan yang digunakan, model ini sering disebut ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



Gambar 1. 1 Model ADDIE

Gambar 1.1 adalah gambar yang menunjukkan model ADDIE, tahapan yang dimulai dari proses analisis sampai dengan evaluasi.

a. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis adalah tahapan yang pertama dilakukan sebelum melakukan desain.

Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam fase analisis:

- 1) Pengumpulan data menggunakan kuesioner, tertuju kepada anggota Pramuka Penggalang dan narasumber yang terkait yaitu Siswa SMP anggota pramuka.
- 2) Menentukan konsep dasar dalam pembuatan *game*
- 3) Menentukan materi yang akan di muat di dalam *game*
- 4) Menentukan standar kompetensi (*goal* yang akan dicapai)

b. *Design* (Desain)

Perancangan dilakukan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam fase analisis. Dalam fase ini proses perencanaan dan proses pemecahan masalah dilakukan.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan pada saat proses desain:

- 1) Membuat dasain sistem, yaitu tampilan dalam game dari mulai halaman awal sampai dengan halaman akhir.
- 2) Membuat *Mockup*
- 3) Membuat *Story Board*
- 4) Desain dibuat menggunakan *Software* Adobe Photoshop

c. *Development* (Pengembangan)

Dalam fase ini dilakukan pengembangan yaitu proses desain menjadi nyata yang dilakukan sesuai dengan apa yang dirancang pada tahapan desain.

Kegiatan-kegiatan dalam fase ini diantaranya adalah:

- 1) Membuat aplikasi game berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya
- 2) 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 dirancang dan dilakukan proses pengembangan desain sesuai dengan skenario atau desain awal.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya untuk menilai keefektifan pembelajaran. 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*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Okt-16				Nov-16				Des-16				Jan-17				Feb-17				Mar-17				Apr-17				Mei-17				Jun-17		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Analisis																																			
Desain																																			
Pengembangan																																			
Implementasi																																			
Evaluasi																																			
Sidang																																			
Dokumentasi																																			

Tabel 1.1 adalah tabel jadwal pengerjaan dari aplikasi ini, dalam tabel ini berisi kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi dari mulai tahap analisis sampai dengan dokumentasi. Kegiatan yang dilakukan terurut dari awal sampai akhir agar mendapatkan hasil yang diinginkan