

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan kepramukaan merupakan proses pendidikan praktis di dalam sekolah dan di luar keluarga yang dilaksanakan secara terbuka dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan, menantang, menarik, sehat, teratur dan terarah dengan menggunakan prinsip-prinsip dasar Kepramukaan yang tujuan dasarnya adalah membentuk kepribadian. Karakter dan akhlak mulia. Dan memiliki keterampilan hidup. Kata "Pramuka" merupakan kependekan dari Praja Muda Karana yang artinya anak muda yang suka bekerja. Anggota gerakan Pramuka meliputi anggota muda yaitu pramuka siaga, pramuka penggalang, pramuka penegak, pramuka pandega dan anggota dewasa yaitu Pembina pramuka, pembantu Pembina pramuka, pelatih Pembina pramuka, Pembina professional, pamong saka dan instruktur saka, pimpinan saka, Andalan, Pembantu Andalan, Anggota Mabi, dan Staf Karyawan kwartir Selain itu, Pendidikan Pramuka yang diselenggarakan oleh Gerakan Pramuka merupakan wadah untuk mewujudkan hak warga negara untuk berserikat dan memperoleh pendidikan. Seperti yang tertuang dalam Pasal 28, Pasal 28C dan Pasal 31 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, di Indonesia, Pramuka Telah menjadi sebuah organisasi yang sangat dihargai oleh pemerintah [1].

Pramuka menjadi Organisasi yang sangat mendapat perhatian dari pemerintah. Perhatian pemerintah dapat dilihat dari terkoordinirnya organisasi organisasi kepramukaan dari yang paling bawah yaitu kwartir di tingkat ranting sampai yang tertinggi di tingkat nasional. Untuk memotivasi dan menambah semangat anggotanya dalam melakukan pelatihan, di setiap tingkatan golongan pramuka mengadakan kegiatan secara rutin misalnya jamboree maupun lomba untuk tingkatan tertentu. Bahkan Undang-Undang Kepanduan Nomor 12 Tahun 2010 mengatur kegiatan ini. Pramuka menjadi kegiatan ekstrakurikuler wajib di sekolah. Hal tersebut diatur secara tegas dalam Permendikbud No. 81A tahun 2013. Tujuannya antara lain untuk menggali kegiatan ekstrakurikuler di bidang pendidikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik siswa, serta mengembangkan bakat dalam pembinaan pribadi.

Minat untuk mengembangkan seluruh umat manusia. Berdasarkan tujuan tersebut siswa dapat mencapai tiga kemampuan yaitu kemampuan kognitif, kemampuan emosional dan kemampuan psikomotor [2].

SMK Negeri 1 Pakis Aji merupakan lembaga pendidikan formal yang terletak Jl. Mambak – Pakis Desa Suwawal Kecamatan Pakis aji Kabupaten Jepara yang memiliki jumlah siswa sebanyak 996 siswa yang terdiri dari 338 siswa kelas x, 336 siswa kelas xi dan 322 siswa kelas xii. Dalam pelaksanaan membentuk pengetahuan siswa tentang ilmu pengetahuan, pendidikan disekolah ini memberikan ekstrakurikuler, salah satunya adalah pramuka, dan menjadi ekstra kurikuler wajib yang harus diikuti semua siswa yang tercantum dalam UU RI tahun 2010 Tentang Gerakan Pramuka Pasal 13.

SMK Negeri 1 Pakis Aji memiliki Ambalan bernama Sayyid Abdurrahman dan Nyi Pandan Arum yang terdiri dari 2 golongan yaitu pramuka penegak bantara dan pramuka penegak laksana. Aktifitas yang dilakukan ekstrakurikuler pramuka salah satunya adalah mengenalkan pramuka kepada siswa dan siswi seperti yang tertera dalam buku saku pramuka, karena untuk menjadikan mereka naik ke golongan tertentu, mereka harus menempuh standar pengetahuan yang telah ditentukan di buku saku pramuka (SKU), selain itu mereka akan diperkenalkan sekaligus dengan mempratekkan apa saja yang ada di dalam pramuka. Pembina memberikan arahan supaya siswa dan siswi dapat menyerap ilmu pramuka secara baik.

Dalam proses pembelajaran pramuka pengajar dan pembina menemui beberapa kendala misalnya kurangnya jumlah pembina dan pengajar, dimana hanya terdapat 2 orang pembina dalam proses pembelajaran pramuka. Karena terbatasnya jumlah pembina yang ada, sehingga pembina mengalami kesulitan dalam mendistribusikan materi kepada siswa. Kendala tersebut sangat penting untuk diatasi karena untuk melakukan praktik pramuka, sebelumnya mereka harus menguasai teorinya terlebih dahulu, dan mengingat kegiatan pramuka di SMK ini sangat berpengaruh terhadap sekolah, hal ini dikarenakan pramuka menjadi ekstrakurikuler unggulan di sekolah dan sering mengikuti kegiatan-kegiatan tingkat kabupaten seperti Raimuna, Survival ataupun Gladi widya.

Untuk kendala siswa adalah minimnya waktu pertemuan dan distribusi materi yang kurang maksimal menyebabkan siswa kesulitan mencari tambahan materi yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak mengetahui ilmu penguasaan sampai mana, karena sistem penilaian masih menggunakan SKU.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Akhmad Setyawan yang berjudul "*Rancangan Bangun Aplikasi E-Learning Pramuka Berbasis Web pada SMP N 1 Kesamben Jombang*" menyebutkan bahwa dalam proses kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMPN 1 Kesamben Jombang memiliki sebanyak 672 siswa dan 20 pengajar dan dibagi kedalam 32 siswa perkelas, hal ini membuat system pembelajaran mereka sangat terbatas. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis membuat aplikasi e-learning berbasis web di SMPN 1 Kesamben Jombang. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode Shareable Content Object Reference Model (SCORM). Aplikasi tersebut dapat menghubungkan komunikasi dengan pengawas, guru, dan siswa, serta menjadikan materi tersebut menjadi bahan pembelajaran yang dapat langsung dibagikan kepada siswa untuk latihan soal. Dengan adanya aplikasi e-learning atau media pembelajaran berbasis web ini, penulis mengharapkan proses belajar mengajar tentang materi pramuka yang disertai dengan gambar, video, dan dokumen dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran kepramukaan serta adanya kuis untuk membantu mengetahui sudah sampai mana ilmu kepramukaan mereka sudah kuasai. Hasil dari penelian ini adalah dengan aplikasi ini dapat membantu ekstrakurikuler pramuka SMPN 1 Kesamben Jombang sebagai tambahan dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk siswa dan siswi [3].

Melihat teknologi pada Perkembangan teknologi informatika dan ilmu pengetahuan sangat pesat, timbul gagasan dan inovasi, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang Pembuatan Sistem Aplikasi berbasis web yang nantinya akan membantu siswa dalam memahami ilmu dari pramuka atau sebagai pengganti media pembelajaran kepramukaan yang nantinya mampu membantu siswa memahami setiap pelajaran yang ada didalam kepramukaan yang dapat dibuka dimana saja dan kapan saja. Sistem ini juga akan membantu

pembina untuk memudahkan dalam mendistribusikan materi ke siswa, lalu pembina dapat membuat soal atau kuis kecil untuk siswa yang ingin mengetahui penguasaan pramuka sudah sampai mana, untuk berkomunikasi nanti akan dibuatkan forum diskusi didalam sistem ini, sehingga siswa dan pengajar atau pembina bisa saling berkomunikasi baik didalam maupun diluar sekolah. Aplikasi Bimbingan Kepramukaan di SMK Negeri 1 Pakis Aji berbasis web view dengan menggunakan metode waterfall dan mysql sebagai menejemen basis datanya. Sehingga memudahkan siswa dapat dengan mudah memperoleh materi kepramukaan. Untuk pengujian sistemnya menggunakan *blackbox testing*, untuk pengujian validasi diuji oleh ahli media sedangkan untuk kelayakan aplikasi peneliti nantinya menggunakan responden dari siswa dan pembina setelah aplikasi di upload pada hosting dan di onlinekan. Aplikasi ini menggunakan bahasa php, dan dibangun dan dikembangkan menggunakan framework codeigniter dengan teknik HMVC (Hirarki Model View Controller. Sedangkan untuk menejemen datanya menggunakan MySQL.

1.2. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian Penerapan Aplikasi Bimbingan Belajar Kepramukaan Berbasis Web View di SMK Negeri 1 Pakis Aji ini ialah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis *web view* dengan proses pembelajaran pramuka meliputi materi teori, video dan Kuis.
2. Aplikasi disesuaikan dengan materi dasar kepramukaan yang diambil dari SKU Pramuka, Buku Suhadi dan Boymen.
3. Untuk berkomunikasi antar siswa ataupun dengan Pembina, aplikasi ini dibuatkan forum diskusi, sebagai sarana diskusi berkaitan dengan materi Pramuka.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka peneliti merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut, belum adanya Penerapan Aplikasi Bimbingan Belajar Kepramukaan Berbasis Web View di SMK Negeri 1 Pakis Aji yang dapat mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran ekstra kurikuler pramuka di Gugus Depan SMK Negeri 1 Pakis Aji.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi bimbingan belajar kepramukaan berbasis web view sebagai pelengkap dalam proses belajar mengajar tentang materi pramuka yang disertai dengan objek berupa gambar, video, dan dokumen yang mampu dipelajari oleh siswa dan mampu menghubungkan komunikasi antara Pembina atau pengajar dengan siswa serta mampu membuat penilaian kepada siswa dan mampu menghubungkan komunikasi antara Pembina atau pengajar dengan siswa serta mampu membuat penilaian kepada siswa dengan menyertakan kuis soal agar siswa dapat mengetahui sudah sampai mana ilmu kepramukaan mereka telah kuasai.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti

1. Dapat menuangkan ilmu yang didapat saat perkuliahan dalam merancang aplikasi berbasis web view.
2. Meningkatnya kemampuan dalam membuat program dengan menggunakan framework codeigniter dan bahasa program PHP.

1.5.2. Manfaat Bagi Perguruan Tinggi

Dapat menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

1.5.3. Manfaat Bagi Pengguna

1. Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari ilmu kepramukaan karena web dapat diakses dari mana saja.
2. Dapat menghubungkan antara pembina atau pengajar dengan siswa dalam melakukan komunikasi diluar jam ekstrakurikuler pramuka atau jam sekolah.
3. Siswa dapat mengukur pengetahuan kepramukaan melalui kuis kecil latihan teori kepramukaan.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menjabarkan penelitian dalam 5 bab, sebagaimana diuraikan sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori

Landasan teori memberikan uraian mengenai teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis dan teori-teori yang digunakan sebagai panduan dasar dalam pengembangan aplikasi ini. Teori-teori tersebut diambil dari literature-literature dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III. Metode Penelitian

Pada bab ini akan dijelaskan metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian dan desain rancangan aplikasi.

BAB IV. Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi pembahasan tentang implementasi, pembahasan aplikasi, serta tampilan secara umum.

BAB V. Penutup

Dalam bab penutup berisi kesimpulan dan saran.

