

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran adalah suatu alat atau mediator yang berguna untuk bekerja dalam proses pengajaran dan pembelajaran, untuk memperlancar korespondensi antara pembimbing dan siswa, khususnya latihan ekstra kurikuler pramuka. Hal ini sangat berguna bagi pelatih dalam mendidik, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami dan memahami ilustrasi tersebut. Siklus ini membutuhkan pelatih yang dapat mengubah media pembelajaran dan strategi pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam interaksi pendidikan dan pembelajaran juga dapat menimbulkan kerinduan dan minat baru bagi siswa, mendorong siswa untuk belajar ekstra kurikuler pramuka, dan bagaimanapun juga, menyambut dampak mental siswa. Selain dapat memperluas inspirasi belajar siswa, pemanfaatan atau penggunaan media juga dapat membangun pemahaman siswa terhadap ekstrakurikuler pramuka.

Media yang digunakan memiliki situasi sebagai instrumen pembimbing dalam menampilkan materi pramuka. Misalnya media cerdas, ilustrasi, slide film, foto, rekaman, penggunaan PC. Sebagai bantuan yang menunjukkan, dipercaya dapat memberikan perjumpaan yang substansial dari inspirasi belajar untuk meningkatkan daya serap dan energi yang tinggi untuk belajar siswa.

Masih banyak sekolah yang hanya mementingkan intelektualitas saja dan tidak memperhatikan masalah inspirasi belajar siswa, hal ini juga terjadi di tingkat SMAN 10 Luwu, khususnya pada ekstrakurikuler pramuka yang ditujukan untuk menggali materi dan berkarya. pada tujuan sehingga tidak sulit untuk dipelajari dan sederhana untuk diproses.

Tidak adanya inspirasi siswa untuk belajar disebabkan karena tidak adanya inovasi pembina pramuka di sekolah dalam menampilkan materi eksplorasi. Selain itu, tidak adanya media pembelajaran juga merupakan salah satu variabel yang menyebabkan rendahnya semangat belajar siswa, rendahnya hasil belajar siswa, dan rendahnya minat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler eksplorasi.

Berdasarkan persepsi yang dibuat oleh para ahli di SMAN 10 Luwu, inspirasi yang ditunjukkan siswa ketika menguasai materi eksplorasi tidak diatur, untuk siswa tertentu suka berkelahi, mengobrol dengan teman-temannya daripada memperhatikan mentor mereka, ada Bahkan ada siswa yang tertidur saat

pembimbing mengklarifikasi materi eksplorasi sehingga kondisi pembelajaran materi Pramuka kurang membantu dan kurang memadai selama sistem pembelajaran.

Menyampaikan persiapan pramuka membutuhkan media pembelajaran, media pembelajaran ini sebagai kecerdasan penglihatan dan suara. Media interaktif cerdas ini sangat berharga sebagai penyampai/perantara pesan pelatih kepada para penerima manfaat, khususnya mahasiswa. Penglihatan dan suara atau media pembelajaran yang cerdas ini sangat vital dalam menghidupkan perenungan, perasaan, pertimbangan, minat dan inspirasi siswa untuk berlatih sehingga interaksi belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Penglihatan dan suara intuitif ini juga dapat digunakan untuk memperluas inspirasi dan asosiasi materi pengajaran dan pembelajaran pramuka.

Pelatih juga diharapkan untuk meniru sebanyak mungkin tinjauan dan pengembangan ide-ide penting dari pengembangan eksplorasi untuk membujuk pramuka mempersiapkan materi sehingga siklus pengajaran dan pembelajaran akan sangat menarik dan siswa akan lebih bersemangat dalam hal mencari tahu bagaimana membangun inspirasi siswa dalam materi eksplorasi ini. komputer.

Dari gambaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa contoh penggunaan media interaktif PC sangat penting untuk strategi pembelajaran di sekolah yang sangat membantu siswa dalam mengembangkan latihan pembelajaran lebih lanjut. Secara khusus, ekstrakurikuler pramuka dalam pembelajaran dengan penglihatan dan suara intuitif dapat lebih menarik, menyenangkan dan melibatkan siswa secara efektif sehingga dapat membantu memperluas inspirasi belajar siswa. Membiasakan menggunakan media campuran cerdas juga memberi penekanan lebih pada latihan individu, di mana siswa secara efektif berkonsentrasi pada materi, mengerjakan soal latihan pramuka, melakukan penilaian, dan pengulangan jika reaksi yang diberikan tidak tepat. Untuk melaksanakan pembelajaran berbasis PC menggunakan media campuran cerdas membutuhkan kantor yang harus diperiksa.

Fasilitas pembelajaran yang dimiliki oleh SMAN 10 Luwu misalnya PC pelatih dan siswa sudah terbiasa untuk menggunakan LCD dan akses web, namun di SMAN 10 Luwu yang umumnya digunakan hanya PC dengan akses web untuk belajar inovasi data sedangkan LCD yang seharusnya dimanfaatkan untuk pembelajaran pengantar belum dimanfaatkan secara ideal. Pembelajaran akan lebih berbeda, menonjol bagi siswa dan menjelaskan pesan pembelajaran ketika memanfaatkan media khususnya PC yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran

ekstrakurikuler pramuka.

Dilihat dari persepsi yang dibuat di SMAN 10 Luwu selama latihan persiapan pramuka, mentor menyampaikan topik pramuka menggunakan teknik bicara, pemberian tugas dan kegiatan, dan latihan responsif. Hal ini pada umumnya akan membuat siswa merasa kurang semangat yang akhirnya menjadi malas dalam mendapatkan ilustrasi. Memang, jika siswa memiliki inspirasi untuk belajar, sangat membantu untuk mendominasi topik, terutama informasi penting tentang pengembangan eksplorasi.

Hasil belajar akan ideal jika ada inspirasi, inspirasi ini sangat penting dalam sistem pembelajaran, baik inspirasi yang datang dari dalam diri siswa maupun inspirasi dari luar, dengan demikian perlu disadari bahwa cara dan jenis pengembangan inspirasi itu unik. .

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, media pembelajaran interaktif dapat membangun inspirasi belajar siswa terhadap materi ekstrakurikuler pramuka. Memperluas inspirasi belajar siswa memerlukan kegiatan metodis, kegiatan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Dengan cara ini, ada pemikiran untuk merencanakan kerangka kerja dengan judul ujian, lebih spesifik: “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Materi Ekstrakurikuler Pramuka di SMAN 10 Luwu”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana cara merancang sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan materi ekstrakurikuler pramuka di SMAN 10 Luwu.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah, untuk merancang suatu aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif pada materi ekstrakurikuler pramuka yang telah di ajarkan oleh pelatih pramuka di SMAN 10 Luwu.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan dan ekstra kuri kuler pramuka seperti sekolah, siswa dan juga pelatih pramuka. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

### **a. Bagi mahasiswa**

Dengan adanya penelitian ini mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang selama ini didapatkan dalam perkuliahan di kampus Univertisas

Cokroaminoto Palopo dan mahasiswa juga dapat menjadi bahan persiapan di dunia pekerjaan

b. Bagi Siswa

Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif khususnya motivasi belajar siswa terhadap materi ekstra kuli kuler pramuka di SMAN 10 Luwu.

c. Bagi pelatih

Sebagai bahan masukan bagi pelatih untuk melakukan inovasi dalam mengajarkan materi pramuka dan dapat meningkatkan kualitas mengajar pelatih pramuka pada ekstra kuli kuler pramuka di SMAN 10 Luwu.

d. Bagi akademik

Dapat menjadi bahan rujukan atau bahan acuan studi bagi penelitian dibidang yang sama.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Teori**

Dalam penyelidikan hipotesis, interaksi eksplorasi merupakan salah satu tahapan penting yang harus diperhatikan oleh para analis

#### **1. Rancang Bangun**

Menurut R. Pressman (dalam Aulia 2019:4), rencana adalah perkembangan metode untuk menafsirkan konsekuensi dari penyelidikan suatu kerangka kerja ke dalam bahasa pemrograman untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana bagian-bagian kerangka kerja dilakukan.

Sedangkan pemikiran membangun atau perbaikan kerangka menurut R. Pressman (dalam Aulia 2019:4), adalah gerakan membuat kerangka lain atau menggantikan atau mengerjakan kerangka yang ada secara keseluruhan atau sampai taraf tertentu.

Berdasarkan pendapat ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa. Rancang bangun adalah merupakan suatu sistem untuk menciptakan sebuah program yang akan diimplementasikan secara baik.

#### **2. Media Pembelajaran**

Menurut Kasma, Hartono dan Basmin (2017:56), media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antarpengajar dengan pelajar akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting, yaitu (1) Media sebagai alat bantu belajar disebut sebagai dependen media karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektivitas), dan (2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan independen media. Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan link. Menurut Gulinda dan Kurnia (2018:3) media pembelajaran adalah suatu jenis alat, strategi, atau prosedur yang digunakan dalam menyampaikan pesan, membantu dengan materi contoh pendukung, sehingga dapat merangsang minat dan inspirasi siswa atau siswi dalam mengikuti pembelajaran. dan proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu sebagai bahan proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

### **3. Multimedia Interaktif**

Menurut Wibawanto (dalam, Anggraini 2020:7), media pembelajaran interaktif salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara memadai dan efektif. Manfaat utama dari media interaktif adalah bahwa kecerdasan itu sendiri membuka kebebasan yang berbeda untuk kolaborasi antara klien dan media. Bagaimanapun, untuk membangun intuisi yang hebat membutuhkan informasi yang bagus tentang rencana antarmuka dan strategi pemrograman, dua hal ini menjadi kekurangan bagi sebagian besar personel sekolah di Indonesia.

Menurut Putra & Hermaya (dalam Yuliana, Y., Menurut Wibawanto (dalam, Anggraini 2020:7), multimedia pembelajaran interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Keunggulan utama media interaktif yaitu interaktivitas itu sendiri membuka berbagai peluang interaksi antara pengguna dengan media. Namun demikian untuk membentuk interaktivitas yang baik diperlukan pengetahuan yang baik tentang desain antar muka dan teknik pemrograman, dua hal tersebut menjadi kelemahan bagi sebagian besar tenaga pengajar di Indonesia.

### **4. Pramuka**

Putra M. J. A., dan Antosa, Z, (2020:211), Pembinaan Pramuka Indonesia adalah nama perkumpulan persekolahan nonformal yang mengkoordinir pembinaan pramuka yang dilakukan di Indonesia. Kegiatan pramuka adalah siklus instruktif di luar pembelajaran melalui latihan udara terbuka yang menarik yang menyenangkan sebagai pembuatan karakter dan disutradarai oleh orang dewasa. Selain mengenal alam dan suasana umum, siswa juga diberikan permainan, teriakan yang dapat membuat siswa tertarik setelah mengikuti perkembangan latihan ini. Tidak hanya bermain, siswa juga diperlihatkan beberapa kemampuan sesuai minat dan bakat siswa. Misalnya, kemampuan seperti peralatan, semaphore, kompas, Morse, kunci rahasia dan berbagai kemampuan lainnya. Latihan pramuka juga siap membentuk karakter siswa seperti disiplin.

## 5. SMAN 10 LUWU

SMAN 10 Luwu berdiri pada tahun 2004 yang berlokasi di Jl. Poros Palopo-Makassar Desa Tanarigella Kecamatan Bua Kabupaten Luwu. SMAN 10 Luwu meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama 3 tahun mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX. Struktur kurikulum disusun berdasarkan struktur kurikulum yang tertera didalam standar isi dan disesuaikan dengan standar kompetensi lulusan, standar kompetensi mata pelajaran serta kebijakan dari Dinas Pendidikan dalam hal ini yang menaungi SMAN 10 Luwu Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan.

## 6. *Adobe Flash Cs6*

Menurut Suhendar & Mustofa (dalam Aulia 2019:9), *Adobe Professional CS6* adalah produk yang dirancang secara luar biasa oleh *Adobe* dan program aplikasi perangkat tulis ahli standar yang digunakan untuk membuat aktivitas dan bitmap yang sangat menarik untuk motivasi di balik pembuatan situs yang intuitif dan dinamis.

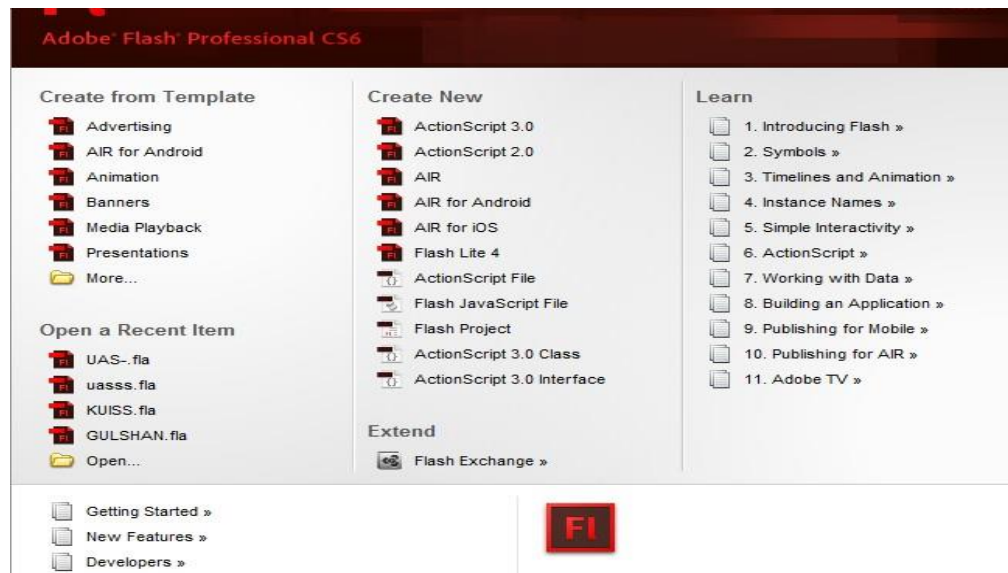
*Adobe* direncanakan dengan kapasitas untuk membuat keaktifan 2 dimensi atau 3 dimensi yang dapat diandalkan dan ringan, sehingga *Streak* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan konsekuensi pergerakan untuk situs. Album Cerdas dan lain-lain, selain itu produk ini juga dapat digunakan untuk membuat logo, film, *game*, membuat rute di situs atau jurnal web, tombol, keaktifan, bendera, menu intuitif, cerdas dari bidang, e-card, *screen saver* dan aplikasi web lainnya.

Menurut oleh Fahrul Rozi dan Khalimatul Khomsatun (2019:13) *Adobe* merupakan program gerakan realistik yang umumnya digunakan para kreator untuk menghasilkan karya-karya yang mumpuni, khususnya di bidang aktivitas. Rekaman yang dihasilkan dari produk ini memiliki ekstensi dokumen.swf dan dapat diputar di browser internet atau program yang memperkenalkan *Adobe Streak Player*.

*Adobe* adalah organisasi produk yang memiliki beberapa keahlian dalam desain, gerakan, video, dan peningkatan web. *Adobe* adalah salah satu organisasi pemrograman terbesar di planet ini. Organisasi ini didirikan pada tahun 1982 dan menetap di San Jose, California, AS. *Adobe* adalah program yang dirancang secara unik oleh *Adobe* dan program aplikasi standar untuk Perangkat Penulis Ahli yang digunakan untuk membuat keaktifan dan bitmap yang sangat memikat

untuk situs yang intuitif dan dinamis (Radion, 2012:82).

Berdasarkan bebrapa pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *Adobe Flash* adalah suatu aplikasi untuk membuat suatu desain dan animasi 2 dimensi untuk para *designer* untuk menghasilkan suatu karya yang baik.



Gambar 1. Tampilan *Star Page* Adobe Flash Professional CS6

## 7. Pengujian Black Box

Menurut Cholifa, Yulianingsi & Sagita (2018:207-208), metode *Black Box* merupakan strategi paling sederhana untuk digunakan karena hanya membutuhkan batas bawah dan batas terjauh dari data normal. akan diadili, bagian itu memutuskan yang harus dipenuhi seperti contoh batasan atas dan bawah yang dipenuhi. Lebih jauh lagi, dengan teknik ini cenderung terlihat bahwa jika kegunaannya bagaimanapun dapat mengenali informasi input yang tidak normal, itu membuat informasi yang disimpan menjadi kurang *substansial*. *White Box Testing* akan mencoba pemrograman sejauh rencana dan kode program apakah dapat membuat info dan menghasilkan karya yang sesuai dengan detail yang diperlukan. Mengikuti program harus dimungkinkan dengan mengerjakan kode sumber program sehingga jika dicoba menggunakan *White Box Testing* sekali lagi, itu akan memberikan lebih sedikit hubungan, tepi, dan eksperimen dibandingkan dengan pengujian sebelumnya.

## 8. UML ( *Unified Modeling Language* )

Menurut Syarif & Nugraha (2020:65) UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan digram dan teks-teks pendukung. Beberapa pemodelan yang termasuk kedalam







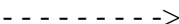
pemodelan UML seperti *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

### a. Jenis-jenis UML

#### 1) Use Case Diagram

*Use Case Diagram* adalah model (perilaku) dari kerangka data yang akan dibuat. *Use Case* menggambarkan sebuah kolaborasi antara setidaknya satu entertainer dengan kerangka data yang akan dibuat. Selanjutnya, digunakan untuk mengetahui kapasitas mana yang ada dalam situasi data dan siapa yang memiliki hak untuk memanfaatkan kapasitas tersebut. Gambar *Use Case* dapat ditemukan pada gambar berikut:

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

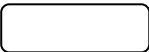
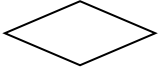



No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor
2		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi dibuat itu sendiri
3		<i>Assocaiton</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		<i>Extend</i>	<i>Relasi use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>usecase</i> tambahan.
5		<i>Include</i>	Fungsinya sebagai syarat dijalankannya <i>use case</i>

#### 2) Activity Diagram

*Activity Diagram* yaitu menggambarkan *work flow* atau biasa disebut (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Dan diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem

bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh Sistem. Simbol *activity* diagram dapat dilihat pada gambar berikut ini:

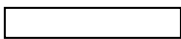
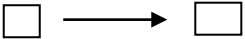
Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem biasanya diawali dengan kata kerja.
2		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
3		<i>Initial Node</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
4		<i>Activity Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
5		<i>Fork Node</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

### 3) *Sequence Diagram*

Untuk diagram *Sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu. Membuat diagram *Sequence* dibutuhkan untuk melihat scenario yang ada pada *use case*. Jadi semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram *sequence* juga harus dibuat banyak. Simbol diagram *Sequence* diagram dapat dilihat pada gambar berikut:

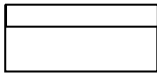




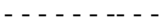
Tabel 3. Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Lifeline</i>	Objek entri, antar muka yang salingberinteraksi
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas terjadi.

### 4) *Class Diagram*

Diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Simbol *class diagram* dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel 4. Simbol *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Clas</i> <i>Generalization</i>	Kelas dengan struktur sistem
2		<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3		<i>Association</i>	<i>Relasi</i> antar kelas dengan makna umum.
4		<i>Assosiasi</i> Berarah	<i>Relasi</i> antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
5		<i>Generalization</i>	<i>Relasi</i> antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
6		<i>Dependency</i>	<i>Relasi</i> antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian Arianto dan Wahyuni (2017), berjudul "Pembelajaran Pramuka sebagai Media Interaktif untuk Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah klien untuk kerangka kerja dan memberikan gambaran yang jelas dan rencana lengkap kerangka kerja yang akan dibuat. dibuat. Rencana tersebut selesai setelah masa ujian 23 kerangka berjalan selesai. Dalam rencana tersebut, dilakukan perubahan model *investigasi* dengan bahasa pemrograman yang digunakan dalam pemanfaatan produk. Teknik eksplorasi yang digunakan pencipta dalam *review* ini adalah model karena model ini dapat fokus pada kebutuhan klien dari kerangka yang akan diterapkan pada latihan pembelajaran pramuka. Tahapan yang dilakukan dalam *review* ini terdiri dari: (1) memperhatikan klien, (2) membangun/mengembangkan usaha, dan (3) menguji model. Hasil dari ujian ini adalah menghadirkan Aplikasi Pembelajaran Pramuka Berbasis Media Interaktif. Aplikasi yang telah dibuat dapat menarik siswa dan juga dapat membantu siswa dalam mempelajari penggunaan instrumen pramuka dengan reproduksi interaktif.

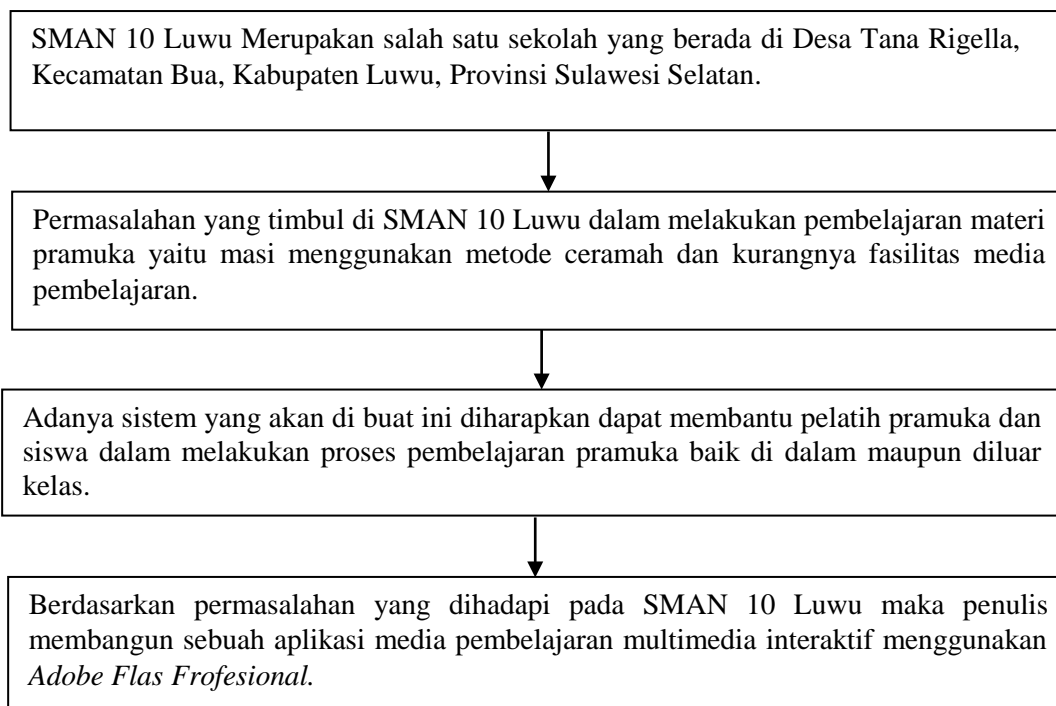
Penelitian Fuada (2016), dengan judul " Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android" permainan edukasi ini dibuat dengan tujuan untuk melatih dan menumbuhkan karakter kepramukaan bagi siswa-siswi di Indonesia. Diharapkan dengan adanya game pramuka ber-genre petualangan ini menjadikan

pembelajaran atau materi-materi pramuka lebih interaktif, menarik dan tidak monoton/membosankan. Pembina pramuka sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa mendalami nilai karakter dari pramuka itu sendiri, siswa akan mendapatkan pengetahuan dari simulator game yang dimainkannya sehingga secara langsung dapat merespon makna permainan tersebut sekaligus mendapatkan sebuah hiburan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D, penulis menggunakan pengembangan multimedia menurut Ariesto Hadi Sucipto (2003) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: (1) *Concept*, (2) *Design*, (3) *Material Collecting*, (4) *Assembly*, (5) *Testing*, (6) *Distribution*. Hasil penelitian: hasil dari penelitian ini adalah menciptakan suatu *game* petualangan pramuka berbasis android.

Penelitian Hanafi, Sutarman & Yuliyana (2018), dengan judul “Rancang Bangun Tunas Muda Apps Sebagai Media Pembelajaran Pramuka di SDN Cisoka 2”. Tujuan perancangan Tunas Media Apps adalah untuk mempermudah penyampaian materi pramuka serta dapat mengembangkan minat dalam mempelajari materi tersebut. Berdasarkan uji coba pada 20 responden, sebanyak 95% menyatakan desain Tunas Media Apps menarik dan mudah dipahami oleh pelajar sehingga dapat menambah variasi pembelajaran materi pramuka di sekolah maupun di rumah. Pembuatan aplikasi android Tunas Muda Apps diharapkan mampu mengubah pandangan generasi muda tentang pentingnya pendidikan kepramukaan di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Blackbox Testing*. Hasil dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi media pembelajaran yang dimana isi dari aplikasi tersebut yaitu materi pramuka dan lagu-lagu pramuka.

### **2.3 Kerangka Pikir**

Sebuah kerangka pikir merupakan susunan dari pokok permasalahan sehingga menghasilkan suatu solusi, masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran materi pramuka di SMAN 10 Luwu. Untuk lebih memperjelas kerangka pikir dalam penulisan proposal ini, maka penulis menampilkan dalam bentuk gambar berikut ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir

Sebuah kerangka pikir merupakan susunan dari pokok permasalahan sehingga menghasilkan suatu solusi, masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran materi pramuka di SMAN 10 Luwu yaitu konsentrasi siswa terpecah dengan hal lainnya, akhirnya siswa kurang mampu memahami materi pembelajaran diakibatkan karena metode yang digunakan pelatih pramuka yaitu metode ceramah dan kurangnya fasilitas media pembelajaran. Solusi yang dapat penulis tawarkan dari permasalahan diatas yaitu dengan membangun sebuah aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan media *Adobe Flash Profesional*, tujuan dari aplikasi ini yaitu dapat memudahkan pelatih pramuka dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar materi pramuka di SMAN 10 Luwu. Diharapkan dengan metode pembelajaran yang baru ini dapat memaksimalkan proses pembelajaran, dan juga semoga metode ini dapat membuat siswa semakin termotivasi dan giat belajar materi pramuka dengan semangat menerima materi pramuka dari pelatih.