

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian baik fisik maupun non fisik, social, emosional, kecakapan hidup dan akhlak mulia pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan bagi siswa di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK). Gerakan Pramuka adalah organisasi yang dibentuk oleh pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan. Pendidikan Kepramukaan dilaksanakan sebagai.(Woro & Marzuki, 2016) Kegiatan Ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar dan menengah dimana kegiatan ini harus diikuti oleh seluruh peserta didik, sesuai dengan yang tercantum dalam “PERATURAN MENTRI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NO 63 TAHUN 2014”. Setiap sekolah memiliki berbagai metode dan teknik dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Dalam melaksanakan kegiatan pramuka membutuhkan proses dan kesabaran bagi setiap guru.

Peran pembina di tingkat penegak hanya 25% dan banyak aktivis yang merasa kesulitan untuk mendapatkan materi kepramukaan, selain itu kurangnya buku referensi yang menarik minat untuk membaca jadi banyak aktivis yang merasa bosan atau malas untuk mencari materi di dalam buku.

Semakin berkembangnya teknologi saat ini dimana pembelajaran bisa dilakukan dengan mudah dan praktis salah satunya adalah dengan memanfaatkan aplikasi media pembelajaran pramuka berbasis android. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang ada di dalam pramuka dan mempermudah proses pembelajaran tentang pramuka kepada anak didiknya. dan

dalam aplikasi ini juga akan memanfaatkan metode AR agar bisa membuat aplikasi ini semakin menarik , mempermudah untuk mempelajari apa saja yang ada pada pramuka dan tidak membosankan. Augmented reality merupakan suatu teknologi yang mempunyai konsep untuk menggabungkan konten-konten dunia maya yang berada di dalam komputer / smartphone (video, 2d image, 3d animasi) dengan dunia nyata (menggunakan live camera) dalam waktu yang sebenarnya / real time.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana membangun sebuah media pembelajaran pramuka berbasis android dengan memanfaatkan metode Augmented Reality.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diangkat dalam pembuatan media pembelajan ini adalah sebagai berikut :

- a. Sasaran dari aplikasi adalah anggota gerakan pramuka penegak (usia 16 - 20 thn).
- b. Di dalam media pembelajaran ini berisikan fitur – fitur yang mencakup sejarah kepramukaan, sandi, serta semaphore.
- c. Aplikasi ini menerapkan metode Augmented Reality untuk fitur Semaphore.
- d. Untuk uji coba aplikasi ini saya khususkan pada 5 aktivis pramuka di pangkalan SMAN 1 PARE ambalan Raden Sanjaya – Dewi Sartika.

1.4 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan tugas akhir ini adalah untuk membuat *Media Pembelajaran Pramuka* berbasis *Android* tingkat penegak yang dibuat dengan *design graphic* 3D dan di satukan dengan *Augmented Reality* agar lebih menarik dan interaktif.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah :

- a. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran yang mudah dan menarik.
- b. Menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi kepramukaan
- c. Membantu guru dalam menyampaikan materi kepramukaan kepada peserta didik