

PKM EDUKASI KEPRAMUKAAN MELALUI GAME JEJAK PRAMUKA DI SMP 3 MRANGGEN DEMAK

Siti Asmiatun¹, Astrid Novita Putri², Agusta Praba Ristadi³

¹²³ Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang

¹siti.asmiatun@usm.ac.id, ²astrid@usm.ac.id, ³agusta.pinem@usm.ac.id

Abstrak

Masalah Pada Mitra adalah Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka saat ini cenderung mudah bosan untuk melakukan kegiatan pramuka sehingga diperlukan penginspirasi kegiatan tersebut yaitu game edukasi pramuka sehingga kegiatan pramuka lebih bisa meningkatkan minat anak sekolah untuk mengikuti kegiatan Pramuka. Dalam melaksanakan kegiatan pramuka membutuhkan proses dan kesabaran bagi setiap guru. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran dan pengetahuan kepada peserta didik tentang pramuka dapat melalui media elektronik yang berbentuk aplikasi game. Melalui pelatihan edukasi kepramukaan dengan menggunakan game jejak pramuka, anak – anak dapat belajar sambil bermain. Game ini diharapkan dapat membantu setiap dalam proses pembelajaran tentang pramuka kepada peserta didiknya. Selain itu, pelatihan ini juga bersifat hiburan karena didesain dan dirancang semenarik mungkin agar anak – anak tidak merasa bosan saat belajar. Dengan latar belakang tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat bermaksud mengadakan kegiatan memudahkan siswa dalam mengenalkan dan melatih pengetahuan tentang pramuka dengan media game edukasi agar dapat menciptakan keseruan permainan yang ada pada kegiatan pramuka.

Kata kunci : Game, Pramuka, Edukasi

Abstract

The problem with partners is that students who take extra curricular scouts nowadays are easy, easy to do scouting activities, it is very necessary to complain about these activities, namely scout education games so that scouting activities can increase the interest of school children to help Scouting activities. In carrying out activities, the teacher needs the process and patience for each teacher. Through the development of time and technology one way to improve learning and knowledge about students about scouting can be through electronic media that make game applications. Through scouting education training using scout games, children can learn while playing. This game is expected to help every learning process about scouting to students. In addition, this training is also designed to create a cement design so that children do not feel difficulties when learning. With this background, the community service team invited to participate in this activity helps students introduce and practice knowledge about scouting with educational game media so as to create the excitement of the game in scout activities.

Keywords: Games, Scouts, Education

1. PENDAHULUAN

Setiap sekolah mempunyai cara masing-masing dalam memberikan materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didiknya. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, kegiatan pramuka yang dilaksanakan pada saat di luar jam sekolah. Kegiatan pramuka merupakan sebuah proses kegiatan belajar untuk membentuk karakter kepribadian, baik itu fisik, non fisik, sosial dan emosional sebagai individu maupun anggota masyarakat. Dalam melaksanakan kegiatan pramuka membutuhkan proses dan kesabaran bagi setiap guru. Seiring

dengan perkembangan jaman dan teknologi salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran dan pengetahuan kepada peserta didik tentang pramuka dapat melalui media elektronik yang berbentuk aplikasi game.

Pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini mendapatkan sebuah ide yang didapatkan dari sebuah Penelitian yang ditunjukkan kepada guru pembina pramuka, pelatih pramuka, dan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Mranggen.

Pramuka haruslah bersahabat dengan teknologi dengan memanfaatkan teknologi dan berbagai kegiatan Pramuka dapat di kombinasikan menjadi kegiatan yang bermanfaat sekaligus menarik, harus dapat melakukan inovasi kreatif pada perkembangan teknologi yang ada tanpa mengesampingkan teknologi tersebut. Tetap mengoptimalkan gerakan yang fleksibel, menyenangkan, menarik dan disukai anggotanya tanpa harus mengesampingkan fungsi utama dari adanya gerakan pramuka yaitu membentuk pendidikan karakter, pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan, pembentukan softskill (komunikasi, kemandirian, kepercayaan diri dan kepemimpinan). Metode pembelajaran dan kegiatan perlu dimodifikasi dengan baru agar menjadi pramuka tetap keren.

Dengan memanfaatkan teknologi Informasi kegiatan Pramuka dapat dikombinasikan menjadi suatu game dengan tema kepramukaan seperti yang umum dimainkan yaitu seperti puzzle, banyak jenis permainan puzzle yang beredar di masyarakat baik yang masih tradisional bahkan sampai permainan yang berbasis android atau smartphone dengan beragam jenis dan permainan yang tidak hanya diperuntukkan bagi kalangan anak semata namun semua kalangan bisa menikmatinya. Puzzle merupakan permainan bongkar pasang/ teka-teki yang edukatif, sangat berguna bagi perkembangan otak terutama bagi anak dalam proses pematangan berfikir (Patmonodewo, 2010).

Melalui pelatihan edukasi kepramukaan dengan menggunakan game jejak pramuka, anak-anak dapat belajar sambil bermain. Game ini diharapkan dapat membantu setiap dalam proses pembelajaran tentang pramuka kepada peserta didiknya. Selain itu, pelatihan ini juga bersifat hiburan karena didesain dan dirancang semenarik mungkin agar anak – anak tidak merasa bosan saat belajar.

Berdasarkan analisa situasi diatas, maka permasalahan yang dialami oleh mitra dalam hal ini pada SMP 3 Mranggen Demak yaitu Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka saat ini cenderung mudah bosan untuk melakukan kegiatan pramuka sehingga diperlukan penginspirasi kegiatan tersebut yaitu game edukasi pramuka sehingga kegiatan pramuka lebih bisa meningkatkan minat anak sekolah untuk mengikuti kegiatan Pramuka dengan Memanfaatkan Game Jejak Pramuka Sebagai Penginspirasi Kegiatan Pramuka Yang Ada Di Sekolah, diharapkan dapat mengatasi masalah mitra terkait sehingga meningkatkan pengetahuan baru tentang game edukasi.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan Game Edukasi. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta dalam menggunakan sistem sebagai proses untuk membiasakan diri dengan fitur-fitur sistem. Kegiatan Peningkatan kemampuan ini bertempat di Laboratorium Komputer Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.

Masing-masing peserta menggunakan 1 unit komputer selama praktek berlangsung. Kegiatan dilaksanakan dalam 2 (satu) hari dengan durasi Peningkatan kemampuan adalah 3(empat) jam, terdiri dari :

1. 30 menit pengenalan Fitur Game Jejak Pramuka
2. 180 menit untuk Demo Game Jenis Pramuka dengan dua sesi
3. 30 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Adapun pembagian materi Peningkatan kemampuannya adalah sebagai berikut :

1. Sesi 1 untuk materi memahami pengenalan fitur pada game jejak pramuka
2. Sesi 2 untuk mendalami materi sesi 1 dan kemudian dilakukan evaluasi.

Evaluasi keberhasilan kegiatan Peningkatan kemampuan ini dilakukan setelah sesi 2. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan game edukasi jejak pramuka. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta

didik. Peserta akan diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam Peningkatan kemampuan ini.

3. PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Mitra dan Hasil

Kegiatan PKM mengenai edukasi kepramukaan melalui game jejak pramuka di SMP 3 Mranggen Demak telah dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 12 Juni 2020 di laboratorium FTIK. Dalam pelaksanaan PKM, tim menerapkan protokol kesehatan. Peserta dari kegiatan ini adalah 11 orang yang berasal dari siswa dan Pembina Pramuka SMP 3 Mranggen Demak, 3 Tim Pengabdian Dosen Universitas Semarang, 2 Mahasiswa Universitas Semarang. Kegiatan ini bermaksud untuk Peningkatan kemampuan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan Pelatihan Edukasi Kepramukaan Melalui Game Jejak Pramuka di SMA 3 Mranggen Demak. Sehingga diperlukan penginspirasi kegiatan tersebut yaitu game edukasi pramuka sehingga kegiatan pramuka lebih bisa meningkatkan minat anak sekolah untuk mengikuti kegiatan Pramuka. Berikut ini adalah foto kegiatan PKM Game Pramuka.



Gambar 1. Kegiatan PKM

3.2. Pembahasan

Dari kegiatan PKM yang tercantum dalam tabel di bawah ini, berikut ini hasil Pra Test dan Pasca Test Masing Masing Sebanyak 10 Pertanyaan. Pertanyaan meliputi :

1. Pengenalan Game
2. Pengenalan Game Jejak Pramuka beserta fitur-fiturnya

Adapun kriteria penilaian terhadap penguasaan materi Pra Test dan Pasca Test sebanyak 10 soal masing-masing soal di jawab oleh 11 peserta, sehingga memperoleh hasil rata-rata dari jawaban adalah sebagai berikut:

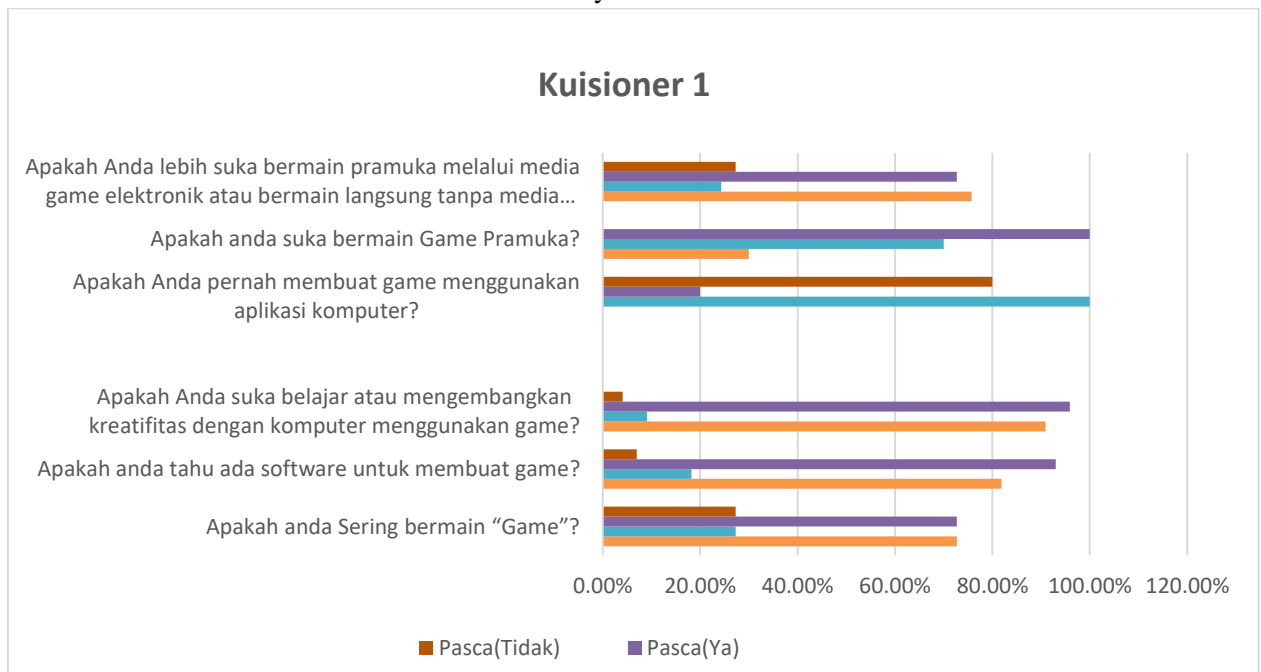
Tabel 1. Kuisisioner Pertanyaan Pra Pasca Ya dan Tidak

No.	Pertanyaan	Pra		Pasca	
		Pra (Ya)	Pra(Tidak)	Pasca(Ya)	Pasca(Tidak)
1	Apakah anda Sering bermain "Game"?	72,70%	27,30%	72,70%	27,30%
2	Apakah anda tahu ada software untuk membuat game?	81,80%	18,20%	93%	7%

3	Apakah Anda suka belajar atau mengembangkan kreatifitas dengan komputer menggunakan game?	90,90%	9,10%	95,90%	4,10%
4	Apakah Anda pernah membuat game menggunakan aplikasi komputer?	0%	100%	20%	80%
5	Apakah anda suka bermain Game Pramuka?	30%	70%	100%	0%
6	Apakah Anda lebih suka bermain pramuka melalui media game elektronik atau bermain langsung tanpa media game elektronik ?	75,70%	24,30%	72,70%	27,30%
Nilai Rata-Rata		58,52%	41,48%	75,72%	24,28%

Tabel rekapitulasi hasil pra test dan pasca test untuk pertanyaan Pertanyaan Pra Pasca Ya dan Tidak di atas, apabila di sajikan dalam bentuk grafik akan menjadi seperti di bawah ini.

Gambar 2. Hasil Chart Kuisiонер Pertanyaan Pra Pasca Ya dan Tidak



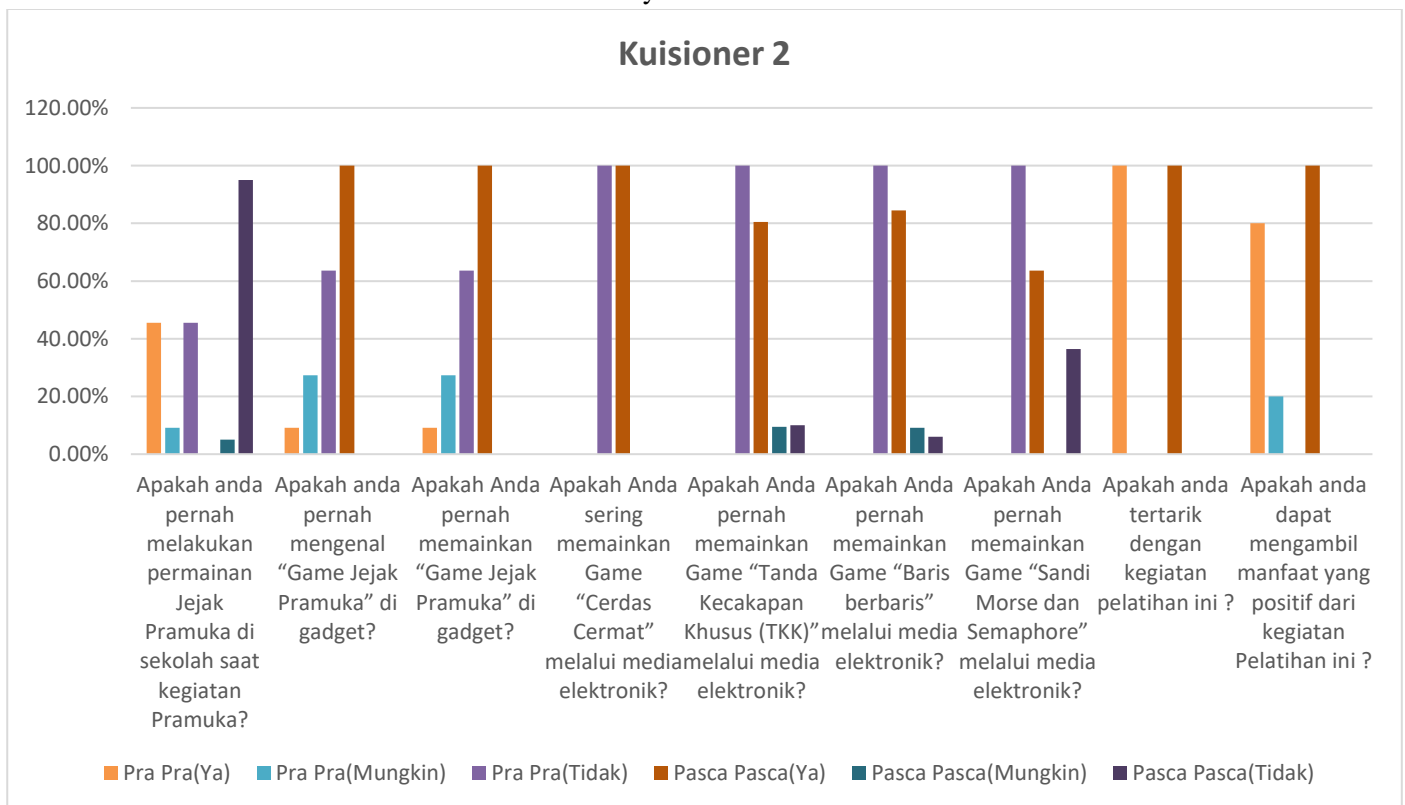
Tabel 2. Kuisiонер Pertanyaan Pra, Pasca Ya Tidak dan Mungkin

No.	Pertanyaan	Pra			Pasca		
		Pra (Ya)	Pra (Mungkin)	Pra (Tidak)	Pasca (Ya)	Pasca (Mungkin)	Pasca (Tidak)
1	Apakah anda pernah melakukan permainan Jejak Pramuka di sekolah saat kegiatan Pramuka?	45,50%	9,10%	45,50%	0%	5%	95%
2	Apakah anda pernah mengenal "Game Jejak Pramuka" di gadget?	9,10%	27,30%	63,60%	100%	0%	0%
3	Apakah Anda pernah memainkan "Game Jejak Pramuka" di gadget?	9,10%	27,30%	63,60%	100%	0%	0%

4	Apakah Anda sering memainkan Game “Cerdas Cermat” melalui media elektronik?	0%	0%	100%	100%	0%	0%
5	Apakah Anda pernah memainkan Game “Tanda Kecakapan Khusus (TKK)” melalui media elektronik?	0%	0%	100%	80,50%	9,50%	10%
6	Apakah Anda pernah memainkan Game “Baris berbaris” melalui media elektronik?	0%	0%	100%	84,50%	9,10%	6%
7	Apakah Anda pernah memainkan Game “Sandi Morse dan Semaphore” melalui media elektronik?	0%	0%	100%	63,60%	0%	36,40%
8	Apakah anda tertarik dengan kegiatan pelatihan ini ?	100%	0%	0%	100%	0%	0%
9	Apakah anda dapat mengambil manfaat yang positif dari kegiatan Pelatihan ini ?	80%	20%	0%	100%	0%	0%
Nilai Rata-Rata		27,08%	9,30%	63,63%	80,96%	2,62%	16,38%

Tabel rekapitulasi hasil pra test dan pasca test untuk setiap pertanyaan Pertanyaan Pra Pasca Ya Tidak dan Mungkin di atas, apabila di sajikan dalam bentuk grafik akan menjadi seperti di bawah ini.

Gambar 3 Hasil Chart Kuisisioner Pertanyaan Pra Pasca Ya dan Tidak



Dari tabel dan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil kuisioner Pra dan Pasca menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan, artinya siswa sangat senang mempelajari dan memainkan game jejak pramuka.

Dalam pelaksanaan pelatihan ini ada beberapa hambatan yang dialami di antaranya adalah : Waktu memainkan Game masih membutuhkan waktu pendampingan yang lebih banyak.

4. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Hasil rata-rata hasil pra test dan pasca test untuk setiap pertanyaan peserta pelatihan dan pendampingan PKM mengalami peningkatan yakni dari 58,52% ke 75,72% untuk pertanyaan Ya dan Tidak. Kemudian Untuk pertanyaan Ya, Tidak, Mungkin juga mengalami peningkatan dari 27,08% menjadi 80,96% dengan rata-rata jawaban dari siswa. Dengan demikian pelatihan ini mendapatkan Antusiasme mereka dalam proses pelatihan dan pendampingan termasuk tinggi dalam peningkatan kemampuan mengenai kepramukaan yang di implementasikan dalam game pramuka.Keinginan mereka untuk meningkatkan kemampuan di setiap materi yang diberikan oleh tim sangat besar.

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Masih perlu adanya pendampingan dan praktik untuk mengaplikasikan game jejak pramuka di dalam kegiatan pramuka langsung
2. Dalam Waktu memainkan Game masih membutuhkan waktu pendampingan yang lebih banyak untuk dapat meningkatkan kreatifitas game jejak pramuka.
3. Untuk Produk Game jejak pramuka perlu di upload di play store agar dapat di akses oleh masyarakat umum, khususnya anak pramuka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adam, Emest. 2010. *Fundamentals of Game Design Second Edition*. Berkeley: New Riders Games.
- [2] Agustina, R., & Chandra, A. 2017. Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. *Jurnal Teknologi Informasi: Teori, Konsep, Dan Implementasi*, 8(1), 1-84.
- [3] Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan sebagai Ekstrakurikuler Wajib Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- [4] Presiden Republik Indonesia. 2017. Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta: Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia.