

Media Pembelajaran Praja Muda Karana (Pramuka) Berbasis *Android*

Yusrina Ruzana*¹, Ari Sellyana², Tri Handayani³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai

*e-mail: yusrinaruzana@gmail.com¹, ari.sellyana@gmail.com²,
trihandayani.stt@gmail.com³

Abstract

Pramuka stands for Praja Muda Karana which is a mandatory extracurricular activity that students must take part in at school, and has the aim of forming the personality, skills and noble character of young people. The scout learning process that is carried out at SMAN 5 Dumai still uses pocket books that have a simple appearance with a small size and will have the potential to experience loss, making it difficult for students to have to buy pocket books again. Researchers designed and created an android-based scout application to make it easier for students and teachers in the teaching and learning process. Researchers used the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method in conducting research. The development of the MDLC method was carried out based on six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. This learning media produces material in the form of animated videos and in its manufacture uses Adobe Animate with the Action Script 3.0 programming language. Evaluation of the testing of the scout learning media application was carried out by filling out a research questionnaire containing 10 questions and 20 respondents. Based on the calculation results of data processing in the questionnaire, it produces a percentage of 91.7% and is included in the very good category. This application is expected to help scout teachers and students in the process of scout learning activities.

Keywords: *Android, Learning Media, Scouts*

Abstrak

Pramuka singkatan dari Praja Muda Karana yang merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib yang harus siswa ikuti di sekolah, dan memiliki tujuan untuk membentuk kepribadian, keterampilan dan akhlak mulia kaum muda. Proses pembelajaran pramuka yang di dilaksanakan di SMAN 5 Dumai masih menggunakan buku saku yang memiliki tampilan sederhana dengan ukuran yang kecil dan akan berpotensi mengalami kehilangan sehingga membuat siswa/siswi kerepotan untuk harus membeli buku saku lagi. Peneliti merancang dan membuat suatu aplikasi pramuka berbasis *android* guna memudahkan para siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam melakukan penelitian. Pengembangan metode *MDLC* ini di lakukan berdasarkan enam tahap, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Media pembelajaran ini menghasilkan materi dalam bentuk *video* animasi dan dalam pembuatannya menggunakan *Adobe Animate* dengan bahasa pemograman *action script 3.0*. Evaluasi pengujian pada aplikasi media pembelajaran pramuka ini di lakukan dengan pengisian kuisisioner penelitian yang berisikan 10 pertanyaan dan responden sebanyak 20 orang. Berdasarkan hasil perhitungan pengolahan data pada kuisisioner, menghasilkan *persentase* sebesar 91,7% dan masuk ke dalam kategori sangat baik. Aplikasi ini di harapkan dapat membantu guru pramuka dan para siswa dalam proses kegiatan pembelajaran pramuka.

Kata Kunci: *Android, Media Pembelajaran, Pramuka*

1. PENDAHULUAN

Pramuka singkatan dari Praja Muda Karana yang merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib yang harus siswa ikuti di sekolah, dan memiliki tujuan untuk membentuk kepribadian, keterampilan dan akhlak mulia kaum muda. Peserta didik sebagai penerus harus menanamkan kedisiplinan dan karakter yang baik untuk mendapatkan landasan yang kuat. Pada proses

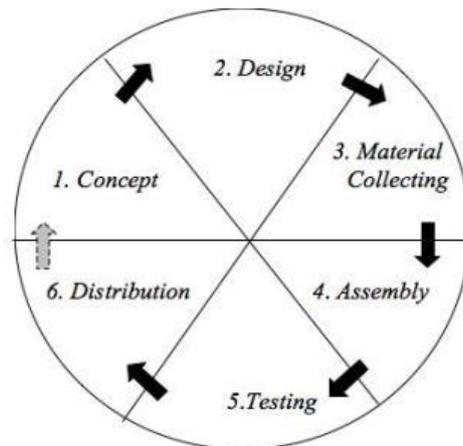
kegiatan pramuka yang dilaksanakan, dapat melatih karakter yang baik bagi generasi muda. Dari hal tersebut, pentingnya pramuka untuk dipelajari sejak dini. Proses belajar pada kegiatan pramuka, tentunya juga harus dapat menarik perhatian dan semangat siswa dalam mempelajarinya, sehingga diperlukan media berbasis teknologi yang mudah diakses di mana pun pada saat proses pembelajaran dilaksanakan. Saat ini teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sangat cepat, termasuk *smartphone*. *Smartphone* memiliki berbagai macam sistem operasi dan salah satu yang diminati saat ini adalah *android*, dikarenakan *android* merupakan *smartphone* yang paling banyak digunakan dan mudah untuk dinikmati oleh semua orang. Dengan teknologi berbasis *android*, pembelajaran tidak akan monoton dengan teks dan gambar saja, melainkan dapat di sertai dengan audio dan animasi. Sehingga pembelajaran menjadi lebih nyaman dinikmati dan memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran pramuka tersebut.

Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Dumai merupakan salah satu sekolah yang berada di kota Dumai. Proses kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Dumai ini dikatakan masih biasa, seperti halnya pembina pramuka yang menyampaikan materi menggunakan teknik bicara, pemberian tugas, serta latihan yang masih menggunakan buku saku sebagai media pendukungnya. Buku saku yang menjadi panduan dalam pembelajaran pramuka tersebut, memiliki tampilan yang sederhana, seperti hanya menyajikan teks dan gambar yang membuat siswa kurang semangat ketika belajar. Buku saku memiliki ukuran yang kecil dan rentan hilang, membuat siswa kerepotan untuk harus membeli lagi. Dan sering kali siswa terlupa membawa buku saku pada saat pembelajaran berlangsung atau bahkan tidak mempunyai buku saku sama sekali, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan kurang maksimal. Dari permasalahan tersebut, pihak sekolah memerlukan adanya media pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran serta menarik semangat siswa dalam belajar pramuka.

Penelitian yang dilakukan oleh (Azulfa Audira et al., 2022), menghasilkan *game* edukasi mengenai Sejarah Indonesia berbasis *android* yang menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan media yang di hasilkan siswa dapat bermain sambil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Rianto et al., 2022), menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di SMAN 1 Tembilahan yang disajikan dalam bentuk gambar, suara, video, dan animasi yang mampu memuat informasi atau teori-teori sesuai dengan buku-buku yang digunakan untuk bahan mengajar oleh para guru di sekolah tersebut yang di mana berisikan teori ajaran yang dikemas semenarik mungkin beserta video tutorial untuk prateknya. Penelitian yang dilakukan oleh (Panjaitan et al., 2020), menghasilkan aplikasi multimedia sistem pernapasan berupa *game* edukasi yang membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar di karenakan media ini dilengkapi dengan narasi, *background*, dan *sound effect* yang membuat suasana lebih hidup, menarik serta menghibur. Penelitian yang dilakukan oleh (Kuswanto & Radiansah, 2018) menghasilkan penelitian berupa aplikasi pembelajaran sistem operasi jaringan yang dapat diakses secara mobile memungkinkan siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun.

2. METODE

Media pembelajaran ini menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini terdiri atas 6 tahap yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan yang terakhir distribusi (*distribution*) (Shalih & Irfansyah, 2020).



Gambar 1. Tahapan MDLC

Adapun tahapan pada metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam media pembelajaran pramuka yaitu:

A. Konsep

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audiens*). Pada media pembelajaran pramuka ini ada *video* animasi untuk menjelaskan beberapa materi seputar pramuka, *semaphore*, sandi-sandi pramuka, simpul pramuka dan lagu pramuka. Selanjutnya ada kuis tentang materi pramuka tersebut.

B. Desain

Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai desain media pembelajaran, animasi, kebutuhan serta tampilan yang menarik. Desain yang akan dibuat untuk media pembelajaran menggunakan *Software Adobe Illustrator*, sedangkan animasi menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Animate*.

C. Pengumpulan Bahan

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain foto, *icon – icon vector* animasi, video, *backsound* dan lain-lain.

D. Pembuatan

Tahap pembuatan adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan media pembelajaran, pembuatan animasi didasarkan pada tahap desain yang telah dibuat.

E. Pengujian

Tahap pengujian media pembelajaran dan animasi sekaligus pemeriksaan apakah media pembelajaran dan animasi yang dijalankan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Aplikasi media pembelajaran yang telah dirancang akan di uji coba untuk melihat apakah media pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

F. Distribusi

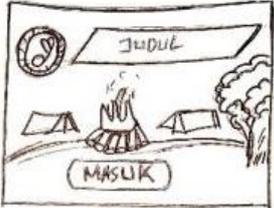
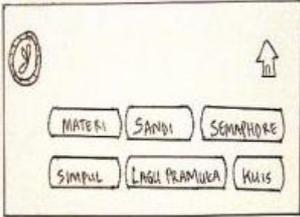
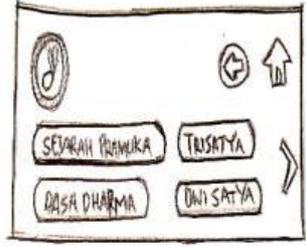
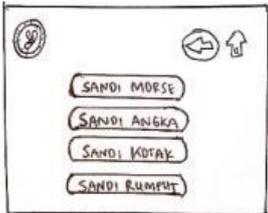
Pada tahap distribusi ini, setelah keseluruhan proses yang dilakukan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka media pembelajaran yang dibuat dapat dirilis kepada siswa dan pembina pramuka.

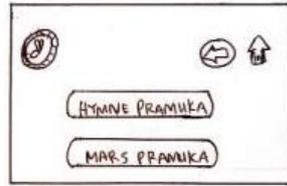
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

Media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan siswa atau anggota pramuka dalam proses pembelajaran dan menambah semangat siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi media pembelajaran ini terdiri dari beberapa jenis materi dan video animasi, serta memiliki soal kuis *game* tebak gambar yang bertujuan sebagai bahan evaluasi untuk menguji penguasaan materi pada siswa atau anggota pramuka terkait materi yang telah dipaparkan. Berikut merupakan konsep aplikasi media pembelajaran pramuka yang disusun pada tabel *storyboard*.

Tabel 1. *Storyboard* media pembelajaran pramuka

| Gambar | Keterangan |
|---|---|
|  | <p>Rancangan tampilan menu utama, di mana terdapat gambar perkemahan dan api unggun, dilengkapi dengan judul, serta tombol untuk masuk ke dalam menu media pembelajaran selanjutnya.</p> |
|  | <p>Rancangan tampilan menu, di mana terdapat pilihan menu untuk mengakses media pembelajaran. Di antaranya, menu materi, menu sandi, menu <i>semaphore</i>, menu simpul, menu lagu pramuka dan menu kuis.</p> |
|  | <p>Rancangan tampilan menu materi, di mana terdapat sepuluh pilihan materi pembelajaran kepramukaan. Di antaranya menu materi sejarah pramuka, menu materi trisatya, menu materi dasadharna, menu materi dwisatya, menu materi dwidharma, menu materi bentuk barisan, menu materi salam pramuka, menu materi pedoman/kompas, menu materi berkemah dan menu materi api unggun.</p> |
|  | <p>Rancangan tampilan menu sandi di mana terdapat lima pilihan menu. Di antaranya menu sandi <i>morse</i>, menu sandi angka, menu sandi kotak dan menu sandi rumput.</p> |



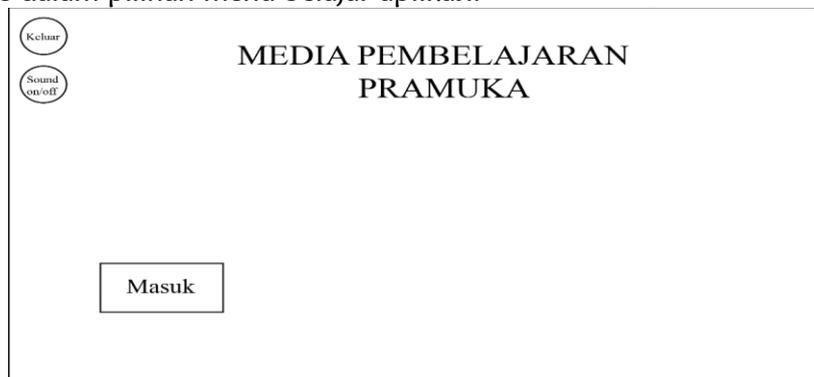
Rancangan tampilan menu lagu pramuka di mana terdapat dua pilihan menu. Di antaranya menu lagu *hymne* pramuka dan menu lagu mars pramuka.



Rancangan tampilan menu kuis, di mana pada menu ini berupa *game* tebak gambar yang menyajikan beberapa pertanyaan dari materi pembelajaran kepramukaan yang ada. Dilengkapi dengan tombol *back* untuk kembali pada pilihan menu.

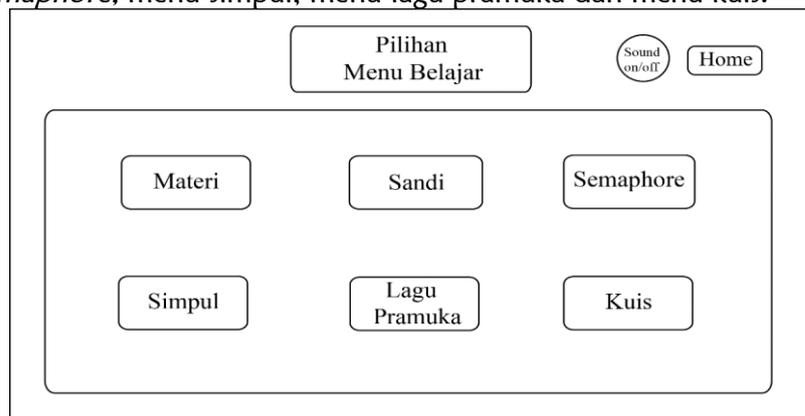
B. Desain

Berikut ini adalah tampilan desain perancangan aplikasi Media Pembelajaran Pramuka. Pada Gambar 2 menampilkan halaman utama pada aplikasi, yang terdapat tombol masuk untuk masuk ke dalam pilihan menu belajar aplikasi.



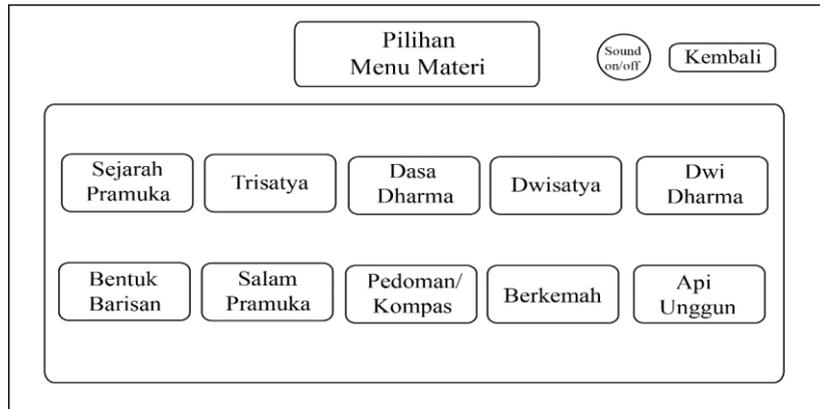
Gambar 2. Desain menu utama

Pada Gambar 3 menampilkan halaman menu belajar, yang meliputi menu materi, menu sandi, menu *semaphore*, menu simpul, menu lagu pramuka dan menu kuis.



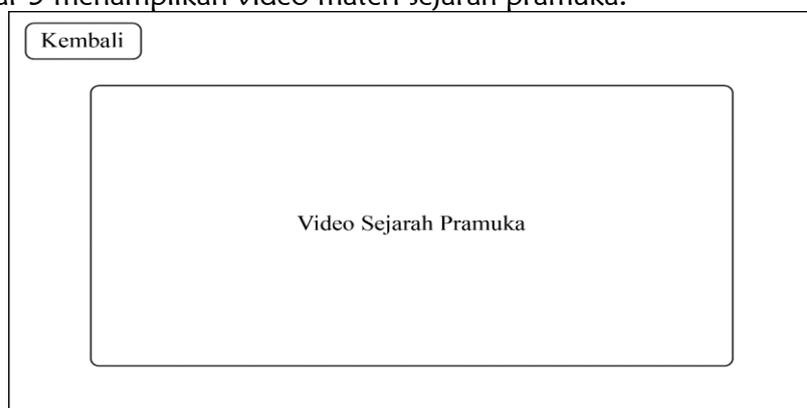
Gambar 3. Desain menu belajar

Pada Gambar 4 menampilkan halaman pilihan menu materi, yang meliputi menu materi sejarah pramuka, menu materi trisatya, menu materi dasa dharma, menu materi dwisatya, menu materi dwi dharma, menu materi bentuk barisan, menu materi salam pramuka, menu materi pedoman/kompas, menu materi berkemah dan menu materi api unggun.



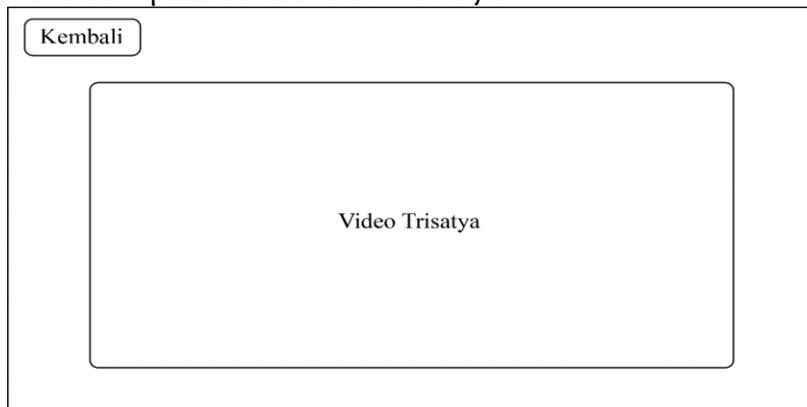
Gambar 4. Desain pilihan menu materi

Pada Gambar 5 menampilkan video materi sejarah pramuka.



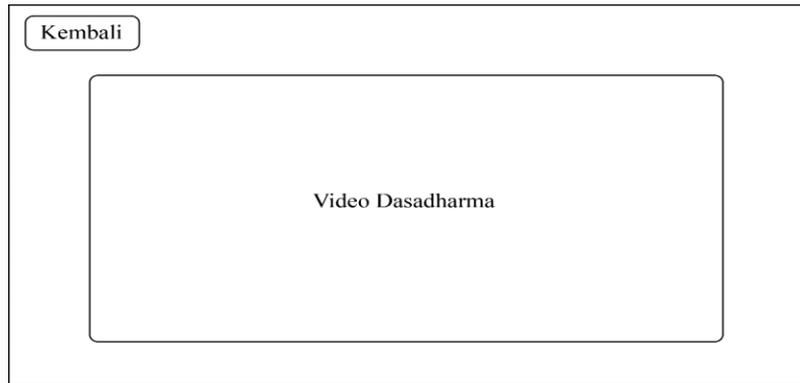
Gambar 5. Desain materi sejarah pramuka

Pada Gambar 6 menampilkan video materi trisatya.



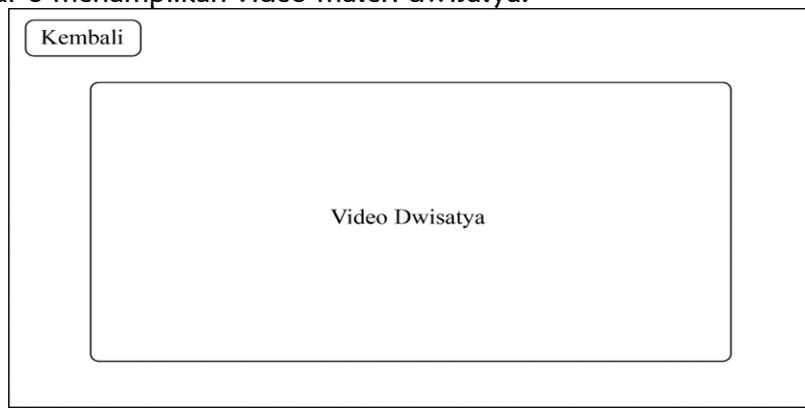
Gambar 6. Desain materi trisatya

Pada Gambar 7 menampilkan video materi dasadharma.



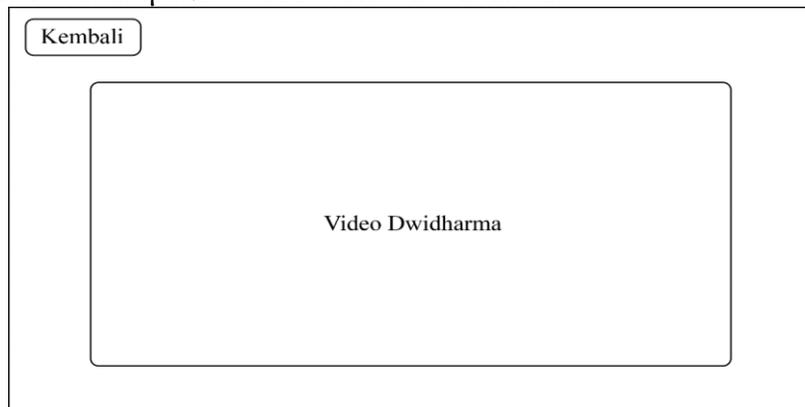
Gambar 7. Desain materi dasadharna

Pada Gambar 8 menampilkan video materi dwisatya.



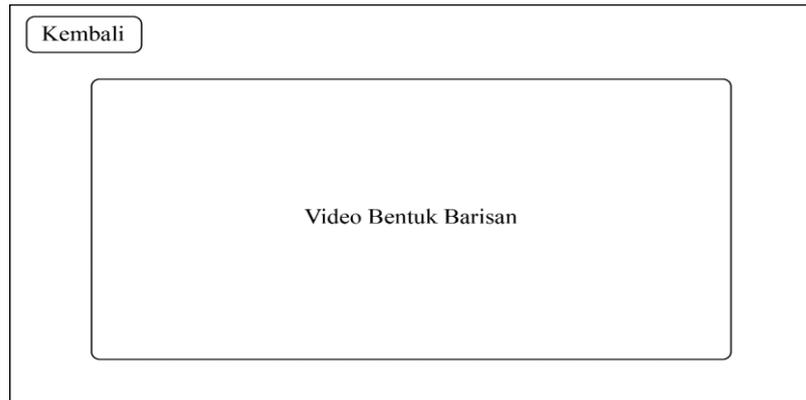
Gambar 8. Desain materi dwisatya

Pada Gambar 9 menampilkan video materi dwidharma.



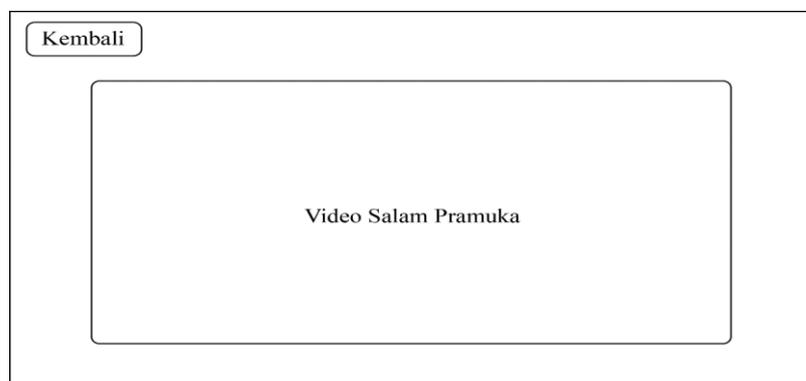
Gambar 9. Desain materi dwidharma

Pada Gambar 10 menampilkan video materi bentuk barisan.



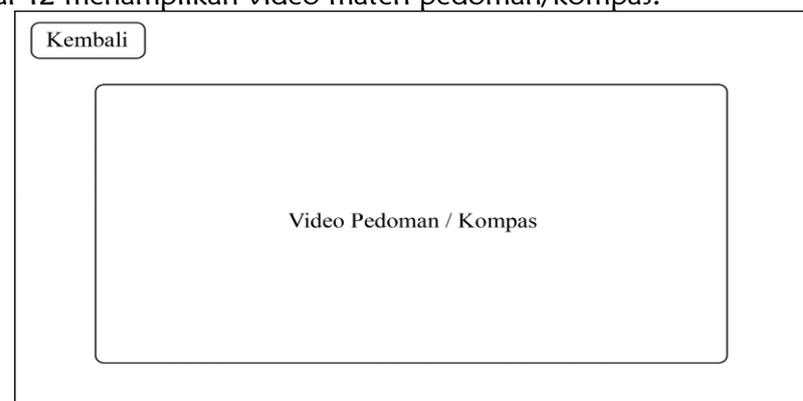
Gambar 10. Desain materi bentuk barisan

Pada gambar 11 menampilkan video materi salam pramuka.



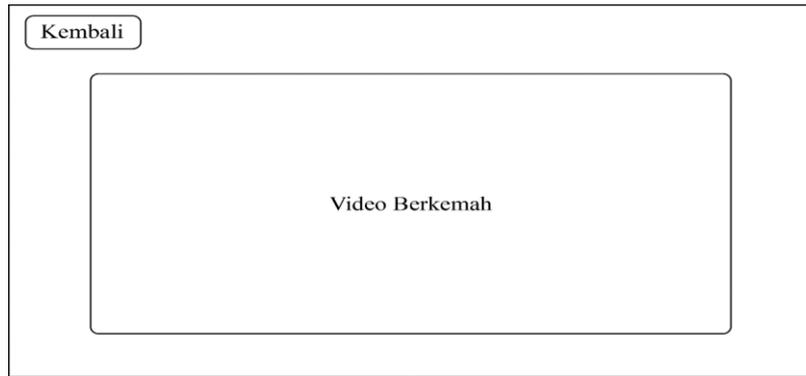
Gambar 11. Desain materi salam pramuka

Pada Gambar 12 menampilkan video materi pedoman/kompas.



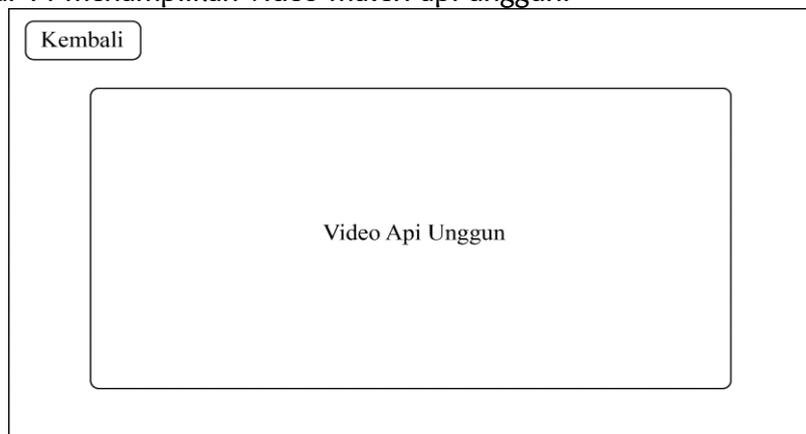
Gambar 12. Desain materi pedoman/kompas

Pada Gambar 13 menampilkan video materi berkemah.



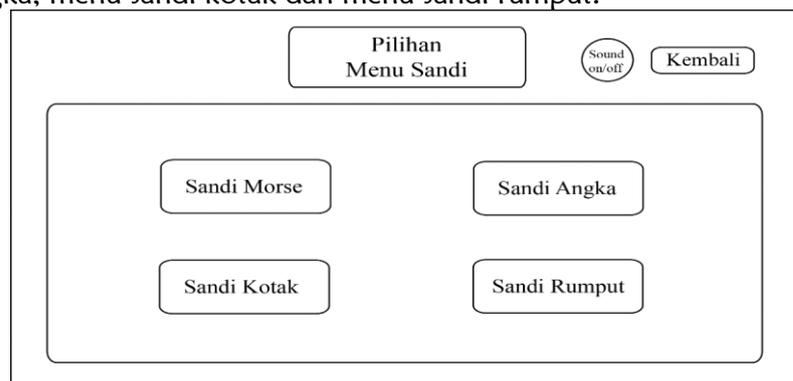
Gambar 13. Desain materi berkemah

Pada Gambar 14 menampilkan video materi api unggun.



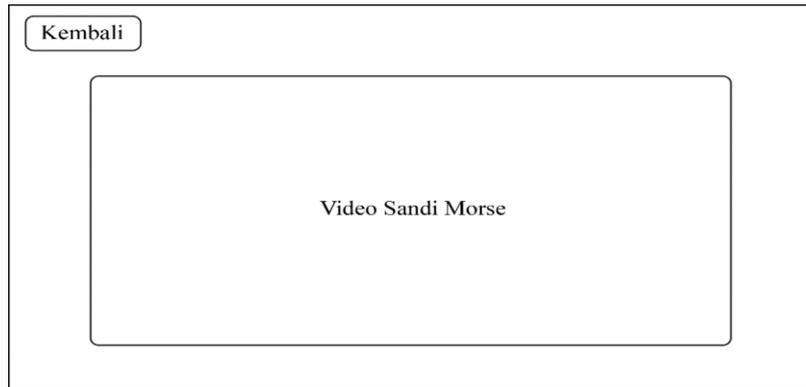
Gambar 14. Desain materi api unggun

Pada Gambar 15 menampilkan halaman menu sandi, yang terdiri dari menu sandi morse, menu sandi angka, menu sandi kotak dan menu sandi rumput.



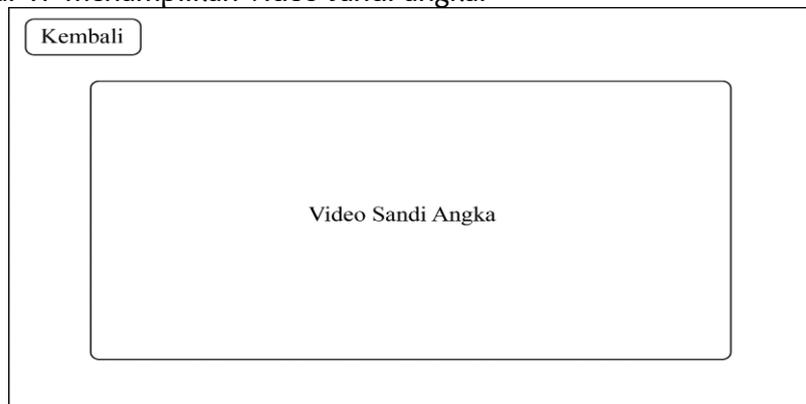
Gambar 15. Desain menu sandi

Pada Gambar 16 menampilkan video sandi morse.



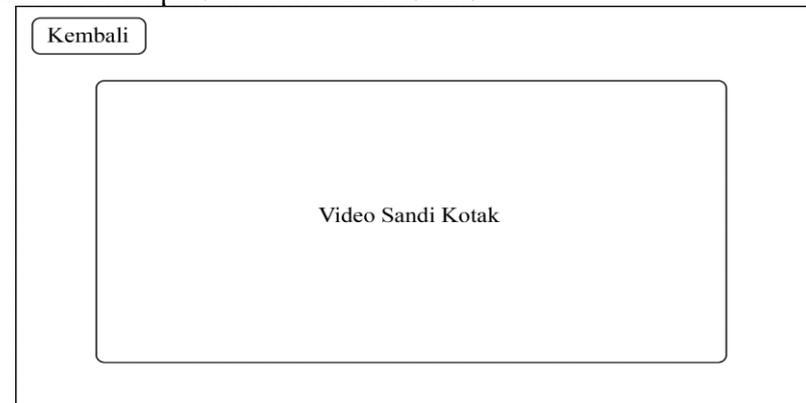
Gambar 16. Desain menu sandi morse

Pada Gambar 17 menampilkan video sandi angka.



Gambar 17. Desain menu sandi angka

Pada Gambar 18 menampilkan video sandi kotak.



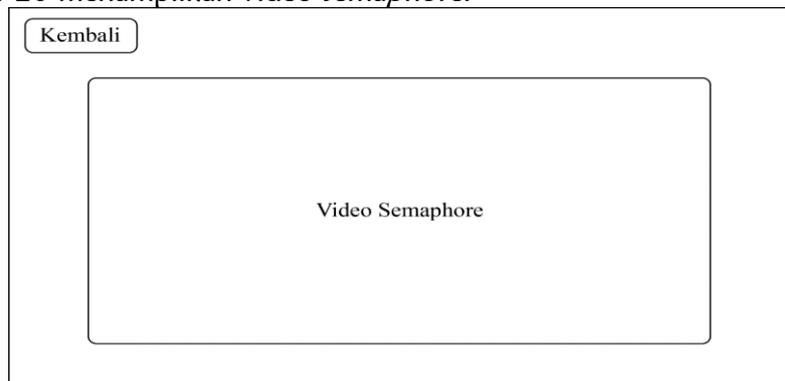
Gambar 18. Desain menu sandi kotak

Pada Gambar 19 menampilkan video sandi rumput.



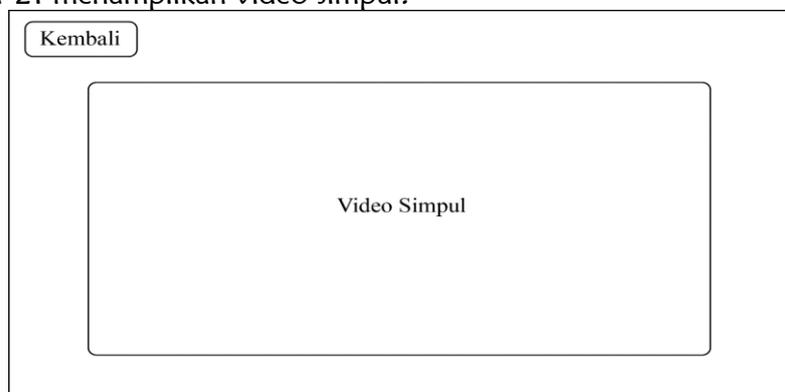
Gambar 19. Desain menu sandi rumput

Pada Gambar 20 menampilkan video *semaphore*.



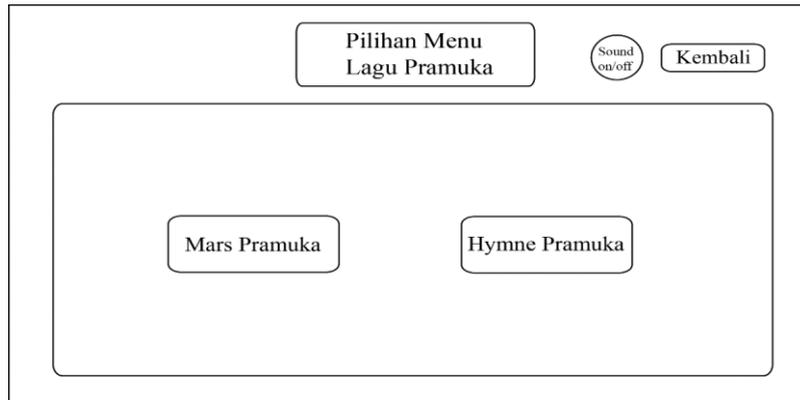
Gambar 20. Desain menu *semaphore2*

Pada Gambar 21 menampilkan video simpul.



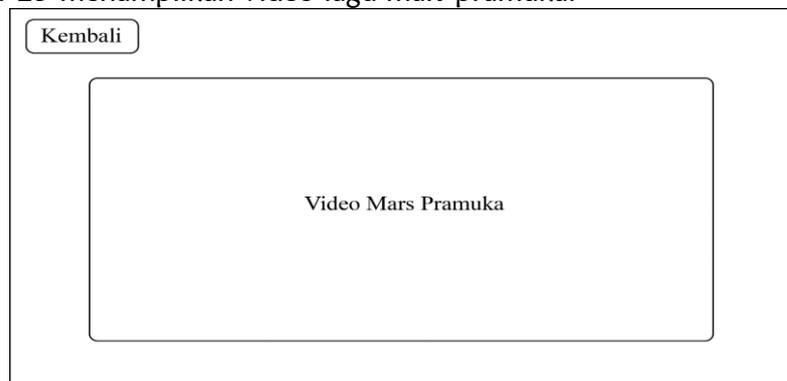
Gambar 21. Desain menu simpul

Pada Gambar 22 menampilkan halaman menu lagu pramuka, yang terdiri dari lagu mars pramuka dan *hymne* pramuka.



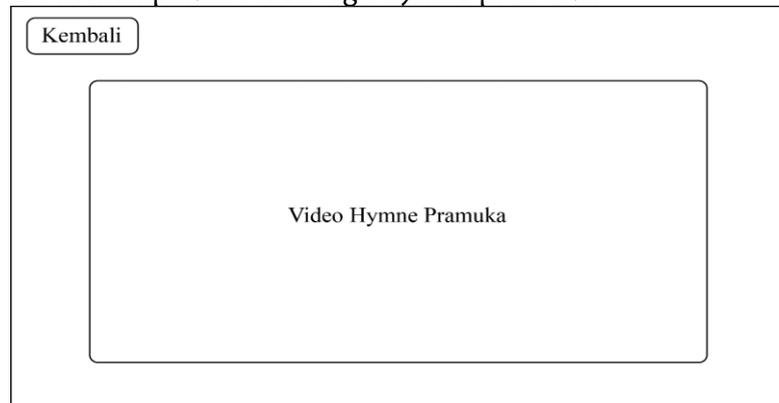
Gambar 22. Desain menu lagu pramuka

Pada Gambar 23 menampilkan video lagu mars pramuka.



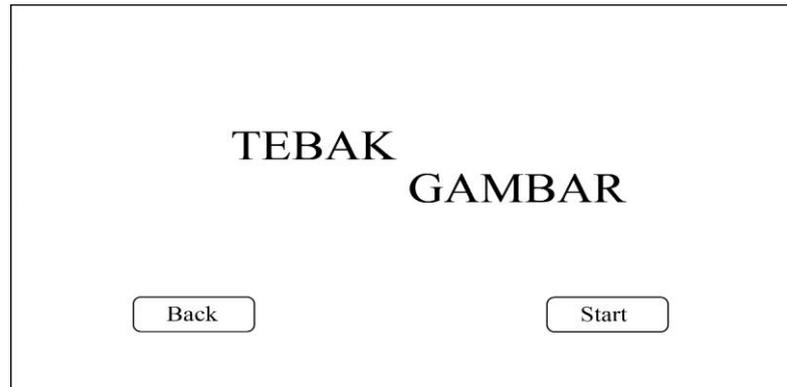
Gambar 23. Desain menu lagu mars pramuka

Pada Gambar 24 menampilkan video lagu *hymne* pramuka.



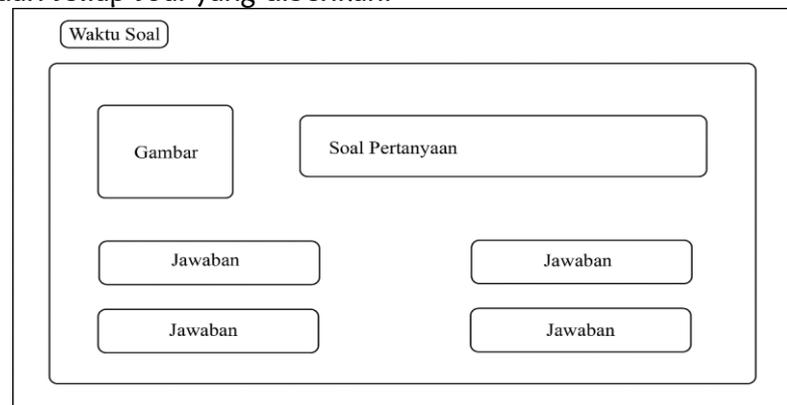
Gambar 24. Desain menu *hymne* pramuka

Pada Gambar 25 menampilkan halaman kuis *game* tebak gambar.



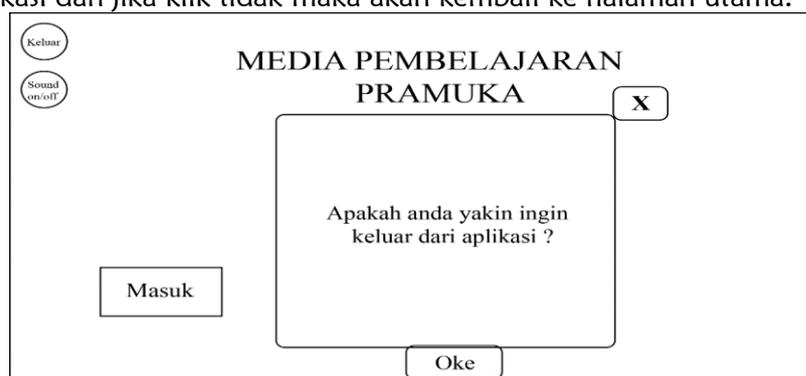
Gambar 25. Desain kuis *game* tebak gambar

Pada Gambar 26 menampilkan halaman soal pertanyaan *game* tebak gambar, dan pada halaman ini pengguna dapat menjawab 15 soal pertanyaan terkait kepramukaan dalam waktu 10 detik dari setiap soal yang diberikan.



Gambar 26. Desain soal pertanyaan *game* tebak gambar

Pada Gambar 27 menampilkan halaman keluar aplikasi. Di mana pada halaman ini ketika pengguna meng-klik *button* keluar, maka akan keluar pesan *pop up* jika klik iya maka akan keluar dari aplikasi dan jika klik tidak maka akan kembali ke halaman utama.



Gambar 27. Desain tampilan halaman keluar

C. Pengumpulan Bahan

Tahap ini, berisikan beberapa bahan yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi terkait dengan kegiatan pramuka. Bahan yang dimaksud berupa materi dasar kepramukaan, gambar yang akan digunakan sebagai karakter, *background*, animasi dan juga tombol menu serta beberapa *sound* atau suara yang digunakan sebagai latar belakang suara dan *dubbing* atau pengisi suara pada video serta efek suara tombol menu. Untuk materi pengetahuan

diambil dari berbagai sumber seperti buku panduan kepramukaan dan pembuatan karakter, *background*, animasi dan juga tombol menu menggunakan *software adobe illustrator* sedangkan mengedit suara menggunakan *software adobe audition*.

D. Pembuatan

Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran pramuka, ada beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan seperti *adobe animate* digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran pramuka, *adobe after effect* digunakan untuk membuat video animasi, *adobe premiere* digunakan untuk menggabungkan video, suara *dubbing*, *backsound* dan *sound effect* dan *adobe illustrator* digunakan untuk mendesain *layout*, *background*, karakter atau *asset*. Berikut ini merupakan hasil implementasi dari pembuatan aplikasi media pembelajaran pramuka menggunakan *adobe animate*.

1. Tampilan Utama



Gambar 28. Tampilan utama

2. Tampilan Menu



Gambar 29. Tampilan menu

3. Tampilan Menu Materi



Gambar 30. Tampilan menu materi

4. Tampilan Materi Sejarah Pramuka



Gambar 31. Tampilan materi sejarah pramuka

5. Tampilan Materi Trisatya



Gambar 32. Tampilan materi trisatya

6. Tampilan Materi Dasadharna



Gambar 33. Tampilan materi dasadharna

7. Tampilan Materi Dwisatya



Gambar 34. Tampilan materi dwisatya

8. Tampilan Materi Dwidharma



Gambar 35. Tampilan materi dwidharma

9. Tampilan Materi Bentuk Barisan



Gambar 36. Tampilan materi bentuk barisan

10. Tampilan Materi Salam Pramuka



Gambar 37. Tampilan materi salam pramuka

11. Tampilan Materi Pedoman/Kompas



Gambar 38. Tampilan materi pedoman/Kompas

12. Tampilan Materi Berkemah



Gambar 39. Tampilan materi berkemah

13. Tampilan Materi Api Unggun



Gambar 40. Tampilan materi api unggun

14. Tampilan Menu Sandi



Gambar 41. Tampilan menu sandi

15. Tampilan Sandi Morse



Gambar 42. Tampilan sandi morse

16. Tampilan Sandi Angka



Gambar 43. Tampilan sandi angka

17. Tampilan Sandi Kotak



Gambar 44. Tampilan sandi kotak

18. Tampilan Sandi Rumput



Gambar 45. Tampilan sandi rumput

19. Tampilan Menu *Semaphore*



Gambar 46. Tampilan menu *semaphore*

20. Tampilan Menu Simpul



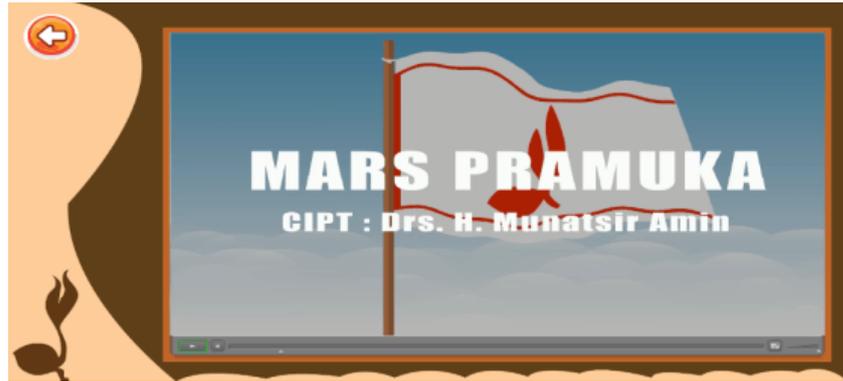
Gambar 47. Tampilan menu simpul

21. Tampilan Menu Lagu Pramuka



Gambar 48. Tampilan menu lagu pramuka

22. Tampilan Lagu Mars Pramuka



Gambar 49. Tampilan lagu mars pramuka

23. Tampilan Lagu *Hymne* Pramuka



Gambar 50. Tampilan lagu *hymne* pramuka

24. Tampilan Halaman Kuis



Gambar 51. Tampilan halaman kuis

25. Tampilan Halaman Soal Kuis *Game* Tebak Gambar



Gambar 51. Tampilan halaman soal kuis *game* tebak gambar

26. Tampilan Keluar Aplikasi



Gambar 51. Tampilan keluar aplikasi

E. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan memberikan angket kuisisioner secara langsung kepada pengguna yaitu guru/pembina pramuka dan siswa, untuk melihat apakah aplikasi media pembelajaran pramuka ini berjalan dengan baik atau tidak. Adapun list pertanyaan kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kuisisioner penelitian

| Pertanyaan | SS | S | N | TS | STS |
|--|----|---|---|----|-----|
| Apakah tampilan yang terdapat di dalam aplikasi menarik? | | | | | |
| Apakah aplikasi ini sangat menyenangkan? | | | | | |
| Apakah aplikasi mudah digunakan? | | | | | |
| Apakah jenis <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca/jelas? | | | | | |
| Apakah tombol navigasi mudah digunakan? | | | | | |
| Apakah materi Media Pembelajarannya mudah dipahami? | | | | | |
| Apakah video animasi menampilkan informasi yang sesuai dengan topik? | | | | | |

Apakah pertanyaan yang muncul pada kuis sesuai dengan materi?

Apakah bisa menjawab pertanyaan yang disajikan?

Apakah aplikasi ini dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran?

Berikut ini adalah nilai indikator dari 10 pertanyaan pada kuisioner dan indikator kepuasan pengguna terhadap aplikasi meda pembelajaran pramuka.

Tabel 3. Indikator penilaian kuisioner

| Indikator | Nilai |
|---------------------|-------|
| Sangat Tidak Setuju | 1 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Netral | 3 |
| Setuju | 4 |
| Sangat Setuju | 5 |

Tabel 4. Indikator kepuasan pengguna

| Persentase | Interpretasi |
|------------|---------------|
| 0% - 20% | Kurang Sekali |
| 21% - 40% | Kurang |
| 41% - 60% | Cukup |
| 61% - 80% | Baik |
| 81% - 100% | Sangat Baik |

Hasil pengujian dari 20 responden pada aplikasi media pembelajaran pramuka dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil pengujian aplikasi

| Responden | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 7 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 8 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 9 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 11 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 12 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 15 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 16 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 17 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 18 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 19 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 20 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| Jumlah | 94 | 91 | 93 | 91 | 90 | 94 | 95 | 90 | 86 | 93 |

| | | | | | | | | | | |
|-------------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Skor Maks | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| % | 94 | 91 | 93 | 91 | 90 | 94 | 95 | 90 | 86 | 93 |
| % Rata-Rata | 91,7 % | | | | | | | | | |

Dari perhitungan yang dilakukan, tingkat keberhasilan aplikasi media pembelajaran pramuka berbasis *android* ini adalah sebesar 91,7 %, dan masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”.

4. PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa: Aplikasi media pembelajaran pramuka ini di buat dengan *software Adobe Animate CC 2019*, menggunakan bahasa pemograman *action script 3.0*, dengan tampilan yang menarik serta dilengkapi kuis game tebak gambar dan pemaparan materi dengan video-video animasi. Sehingga dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran pramuka. Media pembelajaran ini juga dapat memudahkan Guru pramuka dalam proses kegiatan pembelajaran pramuka, berdasarkan dari hasil observasi serta pengujian dengan memberikan kuisioner penilaian dan mendapatkan nilai tingkat kepuasan sebesar 91,7 % dan masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Sedangkan sarannya, diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan dengan cara menambah pilihan menu serta dapat diimplementasikan ke semua jenis *OS (Operating System)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, A., & Widodo, H. (2019). Analisis Pelaksanaan Kegiatan Pramuka Di Sd Negeri 004 Samarinda Utara Tahun 2019. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 68–81. <https://doi.org/10.24903/pm.v4i2.399>
- Alzanatul Umam, M., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 303–312. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>
- Amriana, A.Y.Erwin Dodu, N. A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Petualangan Pramuka dengan Mengimplementasikan Algoritma Breadth First Search berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 11(2), 214–219.
- Anzari, Y., & Puriza, M. Y. (2021). Aplikasi dan Game Edukasi Sandi Semaphore Berbasis Multimedia. *EPSILON: Journal of Electrical Engineering and Information Technology*, 19(3), 89–94. <https://doi.org/10.55893/epsilon.v19i3.67>
- A.S, Rosa & M. Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Azulfa Audira, R., Yuliati, T., & Handayani, T. (2022). Game Edukasi Sejarah Indonesia Berbasis Android Kelas Xi Di Sma Ykpp Dumai. *JUTEKINF (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)*, 10(2), 86–94. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v10i2.413>
- Budiman, Q., Mouton, S., Veenhoff, L., & Boersma, A. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15. <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/3676>
- Enterprise, Jubilee. (2017). *Trik Cepat Menguasai Adobe After Effects*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. (2019). *Adobe Premiere Pro dan CC untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Fadilah, Nurul, Sri Tita Faulina, B. K. (2021). *Film Animasi Edukasi Pengenalan Dan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Menggunakan Adobe Animate Cc 2021*. 4(1).
- Febriansyah, F., R. N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336–344. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3676>
- Hamdani, M. F., & Priatna, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SMP/MTs dan SMA/MA. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 4(4), 163–170. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/juring/article/view/12795>
- Hanafri, M. I., Sutarman, S., & Putri Yuliyana, N. R. (2018). Rancang Bangun “Tunas Muda Apps” sebagai Media Pembelajaran Pramuka di SDN Cisoka 2. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(2). <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v8i2.192>
- Komputer, Wahana. (2014). *Adobe Audition CS6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Komputer, Wahana. (2014). *Desain Logo dengan Illustrator dan Photoshop CS6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Niam, M., N. N. F. A. (2022). *Pengembangan Aplikasi Math Mobile Learning “Smartline” Menggunakan Adobe Animate pada Materi Garis dan Sudut Di Tingkat SMP*. 04(02), 161–184.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76. <https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Raymond, Siregar, D. L., & Dkk. (2023). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. BANK Mandiri Jember (Persero). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 1–92.
- Rianto, B., Ridha, M. R., & Alsa, I. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pjok Di Sma N 1 Tembilahan. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 175. <https://doi.org/10.33365/jtk.v16i1.1373>
- Shalih, P. R., & Irfansyah, I. (2020). Perancangan Game Berbasis Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Tentang Tokoh Pahlawan Indonesia Masa Kini untuk Generasi Z. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.26690>
- Sugianto, C. A., & Tjahyo, A. N. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Sandi Semaphore Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 18(1), 41–48. <https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v18i1.46>