

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler sesuai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013. Pramuka kini telah menjadi ekstra kulikuler sentral bagi siswa SD hingga SMA. Kewajiban tersebut bukan bersifat administratif yang mengharuskan siswa terdaftar di gugus depan melainkan hanya kegiatannya semata. Sesuai AD/ART dan UU Gerakan Pramuka Nomor 10 Tahun 2012, pramuka tetap bersifat sukarela.

Kepramukaan melalui beragam kegiatan, sangat cocok untuk mendidik generasi muda agar mempunyai karakter yang baik. Peserta didik (Pesdik) sebagai penerus perlu penanaman disiplin dan watak agar punya pondasi kuat. Kegiatan pramuka harus menarik untuk memikat minat, sehingga diperlukan media yang baik dan menarik pula.

Kesan yang baik di pramuka akan menciptakan semangat belajar nilai-nilai yang mulia dalam kepramukaan. Teknologi juga menunjang dalam perkembangan pendidikan, karena semua orang tidak terlepas dari teknologi dan akan mempengaruhi perkembangan anak.

Kemajuan teknologi berkembang dengan pesat dalam segala bidang. Kemajuan tersebut tidak lepas dari komputer yang merupakan teknologi komunikasi yang sangat dibutuhkan manusia. Perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi yang pesat kini berdampak pada sistem pendidikan.

Pendidikan di Indonesia sudah berkembang jauh lebih baik dengan era pendidikan yang dulu. Pendidikan dengan multimedia mempunyai daya tarik untuk menunjang minat dan menarik dalam penyampaian materi yang sedang diberikan. Multimedia dapat diaplikasikan dalam media pembelajaran yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, interaksi, dan komunikasi.

Media pembelajaran interaktif merupakan inovasi yang baik untuk memberikan edukasi dan bermain kepada para peserta didik pramuka dan orang awam yang belum mengenal pramuka. Media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat berbagai macam materi, animasi, permainan, suara, serta grafik yang menarik akan mendorong mereka untuk lebih bersemangat belajar pramuka. Media pembelajaran ini juga akan mempermudah dalam belajar sejarah, materi, dan permainan tentang kepramukaan.

Dengan menggunakan **MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN ADOBE FLASH 5** ini diharapkan membantu dalam menumbuhkan kembangkan minat dan semangat, untuk belajar pramuka. Selain itu juga mempermudah dalam memberikan pembelajaran kepramukaan.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah, perumusan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mendesain media pembelajaran interaktif pramuka berbasis multimedia dengan *adobe flash 5*?
2. Bagaimana mensosialisasikan media pembelajaran interaktif pramuka berbasis multimedia dengan *adobe flash 5* kepada pengguna?

C. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain media pembelajaran interaktif pramuka berbasis multimedia dengan *adobe flash 5*.
2. Mensosialisasikan media pembelajaran interaktif pramuka berbasis multimedia dengan *adobe flash 5* kepada pengguna.

D. Batasan Masalah

Media pembelajaran yang akan di buat untuk mempermudah dan memberi kesan menarik pembelajaran ini memiliki batasan masalah yaitu :

1. Media pembelajaran ini hanya membahas mengenai Gerakan Pramuka.
2. Media ini untuk metode belajar bagi anggota pramuka atau non pramuka.
3. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*

E. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Praktisi

Dari hasil tugas akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran kepramukaan. Kemudian media pembelajaran tentang pramuka ini dapat menjadikan media yang sangat efektif untuk sarana belajar yang menarik untuk belajar pramuka.

2. Bagi Gerakan Kepramukaan

Sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif gerakan pramuka untuk memberikan kesan dan juga motivasi awal yang menarik dari kegiatan pramuka.

3. Bagi Peserta Didik Pramuka

Mempermudah dalam belajar pramuka, serta memberikan pembelajaran yang menarik.

4. Bagi Akademisi

Dari hasil tugas akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau kajian bagi penelitian dan tugas akhir berikutnya mampu memperbaiki dan menyempurnakan kelemahan dalam tugas akhir ini.

F. Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab, masing-masing merupakan rangkaian sistematis dalam pengkajian materi berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebagai berikut :

Bab I **Pendahuluan**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II **Landasan Teori**

Bab ini akan menguraikan mengenai teori-teori yang mendasari, pembahasan secara detail yang dapat berupa definisi-definisi model matematis atau program yang berkaitan langsung dengan masalah yang dirancang.

Bab III **Metode Perancangan**

Bab ini menguraikan tentang metode / desain perancangan, yaitu mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan perancangan.

Bab IV **Analisa Data dan Pembahasan**

Bab ini akan menjelaskan mengenai alat bantu pengolahan data, hasil dari implementasi dan pengujian media pembelajaran interaktif yang sudah di bahas.

Bab V **Penutup**

Bab ini akan memuat mengenai kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada Bab III dan Bab IV serta saran sebagai bahan penyempurnaan dari tugas akhir ini.