

Pengembangan Panduan Ekstrakurikuler Pramuka Penegak Berbasis Kearifan Lokal pada SMA dan SMK Kota Salatiga

Febri Listiarum*, Dionisius Heckie Puspoko Jati, Ruth Siwi Ningtyas

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

*dionisius.jati@uksw.edu

Abstract

The lack of appreciation among students at SMK Saraswati and SMA Kristen Satya Wacana in Salatiga towards instructors during lessons, coupled with the limited use of instructional materials (primarily textbooks), which are often solely held by educators and not accessible to students, prompted this research. This study aims to develop and evaluate a media-based Scout learning guide to enhance teaching effectiveness on Scout topics such as Scouting History, Morse Code, Semaphore, and Knotting. Currently, these topics lack sufficient media resources, leading to student difficulties in comprehending and mastering the material. This research employs the ADDIE model, comprising the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, to ensure a systematic and comprehensive development process. The instruments used include practicality questionnaires for Scout instructors and students, validation questionnaires from content and media experts, and tests assessing students' understanding of Scout topics. Validation results show that the guide received scores of 76% from media experts, 86% from content experts, and 74% from prospective users. Overall, the guide achieved an average score of 72% in terms of practicality and feasibility, indicating that it falls into the "highly suitable" category for use in secondary school settings. These findings suggest that the ADDIE model-based learning guide is not only feasible but also effective in helping students better understand Scout topics and fostering their interest in Scouting activities. Therefore, it can be concluded that developing media-based learning materials using the ADDIE model results in a guide that is both feasible and effective for use in secondary school Scout education.

Keywords: Learning Guide; ADDIE Model; Scouting

Abstrak

Kurangnya penghargaan peserta didik SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Kota Salatiga terhadap pemateri (pendidik) saat memberi materi, bahan ajar yang berupa buku namun penggunaannya jarang karena hanya pegangan pendidik dan tidak dimiliki oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi panduan pembelajaran Pramuka yang berbasis media dalam rangka meningkatkan efektivitas pengajaran pada materi Sejarah Kepramukaan, Morse, Semaphore, dan Tali-temali, yang hingga kini belum banyak dilengkapi dengan media pembelajaran. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, untuk memastikan proses pengembangan yang sistematis dan menyeluruh. Instrumen yang digunakan meliputi angket kepraktisan bagi guru pelatih dan siswa, angket validasi dari ahli materi dan ahli media, serta tes terkait pemahaman siswa terhadap materi Pramuka. Hasil validasi menunjukkan bahwa panduan ini memperoleh skor sebesar 76% dari validator ahli media, 86% dari validator ahli materi, dan 74% dari calon pengguna. Secara keseluruhan, panduan ini mendapatkan rata-rata nilai 72% pada aspek kepraktisan dan

kelayakan. Hal ini menunjukkan bahwa panduan pembelajaran ini memenuhi kategori sangat sesuai untuk digunakan di lingkungan sekolah menengah. Hasil ini menunjukkan bahwa panduan pembelajaran berbasis model ADDIE tidak hanya layak, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi kepramukaan secara lebih mendalam dan menarik minat mereka untuk aktif dalam kegiatan Pramuka. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Model ADDIE dapat menghasilkan panduan yang tidak hanya layak, tetapi juga efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pramuka penegak di sekolah menengah.

Kata Kunci: Panduan Pembelajaran; Model ADDIE; Pramuka

Pendahuluan

Salah satu upaya yang dilakukan dalam pembinaan karakter pada peserta didik di lembaga pendidikan yaitu dengan meningkatkan keutamaan dalam pembelajaran di kelas dan diluar kelas serta aktivitas ekstrakurikuler yang menopang penanaman nilai karakter yang baik pada peserta didik di sekolah seperti kegiatan pramuka (Mislikhah, 2020). Kepramukaan pada dasarnya dinaungi oleh Gerakan Pramuka seperti yang terdapat dalam Pasal 5 Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 24 Tahun 2009 yang berbunyi: tugas pokok gerakan pramuka yaitu melangsungkan kepramukaan tentang pemuda guna membentuk generasi yang lebih baik, bertanggung jawab dalam membangun dunia pada periode kedepannya, serta mampu mengisi kemerdekaan (Yusditiyani et al., 2022).

Observasi awal yang dilakukan oleh di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Kota Salatiga memperoleh hasil bahwa salah satu masalah yang di dapat terdapat pada karakter peserta didik disekolahkan. Dari 94 peserta yang hadir pada latihan kepramukaan ada 35% peserta didik yang memiliki karakter yang dibawah standar karakter masyarakat pada umumnya. Kurangnya penghargaan peserta didik terhadap pemateri (pendidik) saat memberi materi, bahan ajar yang sudah berupa buku sudah tersedia namun penggunaannya jarang karena hanya merupakan pegangan pendidik tidak ada yang dimiliki oleh peserta didik Wales (2022) olehnya itu disaat ada sepenggal materi yang penting dan mengharuskan peserta didik untuk mencatat maka pada saat itu terkadang tercipta keadaan yang kurang baik karena peserta didik yang kurang tertarik dengan mencatat akan mengganggu temannya yang lain (Atika et al., 2024). Penelitian dilakukan terkait dengan pengembangan bahan ajar berupa panduan atau modul.

Sebelum dilakukan penelitian, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi seperti yang dilakukan oleh Muhaemin yang berjudul Pengaruh Pendidikan Kepramukaan Terhadap Pembentukan Karakter Religius Anggota Pramuka di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Salatiga bagian Putra palopo. Penelitian ini memiliki perbedaan yang terletak pada karakter yang ingin dicapai dan metode yang digunakan, dimana metode yang digunakan adalah metode kualitatif, sedangkan pendekatan *Riset and Development* dengan nilai karakter berbasis kearifan lokal (Ihwah, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Asriati yang berjudul Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah. Perbedaan penelitian ini terletak pada kearifan lokal yang dikembangkan, sedangkan yang dijadikan fokus dalam penelitian yang dilakukan ialah kearifan lokal yang ada di Jawa Tengah khususnya Salatiga.

Namun, tujuannya sama untuk mengembangkan karakter peserta didik agar tetap menanamkan rasa cinta terhadap budaya sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat yang berjudul Pengembangan Modul Pramuka Siaga yang berusia 7 sampai 10 Tahun dalam Membentuk Karakter Siswa SD/MI (Lutfiasin, 2021). Penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul kepramukaan untuk Pramuka yang tergolong dalam golongan

siaga berusia 7 hingga 10 tahun, sedangkan penelitian dilakukan dengan mengembangkan modul kepramukaan untuk Pramuka yang tergabung dalam golongan penggalang berusia 11 hingga 15 tahun (Surahman, 2022). Pembangunan nilai moral di lingkungan siswa perlu memperoleh perhatian khusus (Agung, 2023). Pendidikan pada tingkat dasar (SD sederajat) adalah tempat yang sangat penting untuk mempersiapkan karakter para generasi selanjutnya yang kedepannya akan menjadi pemimpin negara di masa yang akan mendatang (Mansur, 2019).

Sejalan dengan peningkatan mutu belajar di Indonesia maka dilakukan penyempurnaan pada kurikulum yaitu kurikulum 2013 (Mazid et al., 2020). Hal ini juga dijelaskan oleh Dewi bahwa pengembangan kurikulum 2013 mengunggulkan kebudayaan untuk dipelajari peserta didik agar dapat menumbuhkan rasa bangga serta dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Yusnita et al., 2024). Pentingnya kesadaran terhadap kebudayaan ditanamkan dalam kehidupan masyarakat melalui jalur pendidikan. Hal ini juga diungkapkan oleh Nadlir (Aryani, 2020) bahwa upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan kearifan lokal dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti, menghadirkan dalam setiap aspek pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran (Nurzaman et al., 2023).

Kemudian menguatkan bahwa dalam materi pelajaran harusnya memiliki relevansi dan makna yang tinggi terhadap kehidupan secara nyata dan berdasarkan realita yang akan dihadapi oleh peserta didik (Dewi, 2021). Pengenalan kearifan lokal dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya menyisipkan dalam salah satu cabang ilmu pendidikan kepramukaan pada materi Kode Kehormatan (Syafii et al., 2024). Materi kode kehormatan adalah materi tentang kode etik yang perlu diperhatikan oleh anggota pramuka karena merupakan dasar dalam bertindak di kehidupannya (Rahayu, 2021). Penerapan pembelajaran konkret pada materi ini sangat cocok untuk disisipkan pada materi ini dengan menggunakan sebuah modul yang menyajikan kearifan lokal dan kode etik didalamnya (Nelson, 2020).

Sejalan yang dikatakan oleh Yuberti bahwa, bahan ajar merupakan seperangkat alat atau sarana pembelajaran yang berisikan batasan-batasan, metode, materi pembelajaran serta cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu bentuk bahan ajar yakni modul yang disajikan dalam bentuk cetak (Santika, 2022). Pengimplementasian bahan ajar dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik yang dijabarkan sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik serta dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri (Ardiyanto et al., 2023). Diperkuat oleh Rizki Urhidayah and Nanda Saridewi bahwa modul dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar karena dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar (Fatah, 2020).

Dalam pembuatan modul tidak hanya difokuskan pada materi saja, namun dapat dikembangkan dengan cara diintegrasikan dengan berbagai jenis model dan teknik pembelajaran serta kearifan lokal agar dapat memenuhi tuntutan yang terdapat kurikulum 2013 tentang *learning by doing* (Suryanti, 2022). Dengan demikian penelitian pengembangan panduan modul pendidikan kepramukaan berbasis kearifan lokal. Berdasarkan latar belakang, pengembangan modul pendidikan kepramukaan dengan menyisipkan unsur kearifan lokal di dalamnya diinginkan oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan modul, melakukan pengembangan terhadap modul dan menghitung tingkat validitas modul pendidikan kepramukaan berbasis kearifan lokal.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana, Salatiga. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) atau riset pengembangan. Riset ini menggunakan riset model pengembangan ADDIE. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana didukung dengan adanya data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi oleh ahli media dan materi, serta uji kepraktisan media pembelajaran, sedangkan data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui sumber referensi yang relevan dengan riset pengembangan. Teknik penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan melalui *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Informan yang dipilih adalah mereka yang memiliki pengetahuan dan keahlian dalam bidang yang sedang diteliti, sehingga data yang diperoleh dapat memberikan informasi yang mendalam dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang mencakup observasi, wawancara, validasi, dan uji kepraktisan media. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan rumus untuk mengetahui hasil validitas. Kriteria validitas sebuah produk dapat ditentukan melalui daftar nilai yang sudah ditentukan yaitu 0-40 menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan tidak layak untuk digunakan atau dinyatakan tidak valid, untuk nilai 42-62,5 menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan tetapi melalui revisi besar dan dinyatakan kurang valid, nilai 62,5-82,25 menunjukkan bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil dan dinyatakan valid, sedangkan nilai 82,25 menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dinyatakan valid dan dapat digunakan

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan panduan pembelajaran pramuka penegak ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang merupakan salah satu model populer dalam penelitian pendidikan. Model ini memberikan tahapan yang terstruktur dalam pengembangan produk pembelajaran, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga menghasilkan produk yang relevan dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Fatah, 2020). Berdasarkan beberapa penelitian dalam lima tahun terakhir, model ADDIE terbukti efektif dalam menciptakan media pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa dan guru (Sadiman, 2021; Aulia & Nugroho, 2020)

Tahap analisis (*analysis*) bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran pramuka. Melalui wawancara dan observasi, ditemukan bahwa kepala sekolah dan instruktur di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana menghadapi kendala dalam menyediakan materi pramuka yang menarik dan relevan bagi siswa. Siswa menunjukkan minat rendah dalam kegiatan pramuka, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif (Rachman, 2021). Tahap analisis ini juga membantu peneliti untuk memahami kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang praktis dan mudah diakses, seperti *flipbook*. Analisis kebutuhan ini mengarahkan peneliti dalam memilih jenis media yang tepat dan menentukan isi materi yang sesuai. Berdasarkan penelitian Putra (2023), analisis yang mendalam di awal pengembangan media sangat penting karena memengaruhi kualitas produk akhir. Oleh karena itu, pemetaan masalah yang akurat memberikan landasan kuat bagi peneliti untuk menentukan sumber daya yang relevan. Selanjutnya, tahap desain (*design*). Tahap desain adalah proses perancangan panduan pembelajaran, yang dalam penelitian ini difokuskan pada materi pramuka penegak, meliputi sejarah pramuka, kode morse, semaphore, dan tali-temali. Panduan ini dirancang dalam bentuk *flipbook* interaktif dengan tujuan

meningkatkan keterlibatan siswa melalui media yang menarik. Penelitian Susanto & Yuliani (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar. Desain visual dan format interaktif ini juga dirancang agar siswa dapat mengakses panduan secara mudah menggunakan perangkat elektronik.

Menurut Lestari et al., (2022) tampilan visual yang menarik dan keterbacaan yang baik merupakan elemen penting dalam media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, desain panduan ini disesuaikan dengan preferensi siswa dan dikembangkan dengan prinsip-prinsip desain yang sesuai dengan kebutuhan siswa usia pramuka penegak. Desain produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah panduan pembelajaran pramuka penegak. Panduan pembelajaran pramuka penegak terdiri dari materi panduan pramuka penegak. Desain *flipbook* dikembangkan dalam empat desain yaitu *flipbook* sejarah kepramukaan, *flipbook* morse, *flipbook* semaphore, dan *flipbook* tali-temali.

Tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini, panduan pembelajaran yang dirancang kemudian dikembangkan dalam bentuk produk flipbook. Pengembangan dilakukan dengan melibatkan beberapa ahli untuk melakukan validasi terhadap isi dan format media. Ahli media pembelajaran memvalidasi aspek visual dan kemudahan penggunaan, sedangkan ahli materi memastikan bahwa konten panduan sesuai dengan kompetensi pramuka penegak. Penelitian Prasetyo et al., (2021) menekankan pentingnya validasi ahli untuk menghasilkan produk pembelajaran yang akurat dan mudah dipahami. Desain dilakukan oleh peneliti dan diuji oleh ahli media pembelajaran, ahli materi keberagaman dan praktisi calon yang akan menggunakan di sekolah SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Salatiga.

Hasil uji validasi yang dilakukan validator dalam kategori tinggi dan dikatakan layak untuk diujicobakan di sekolah khususnya di sekolah menengah kejuruan Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Salatiga. Selanjutnya, tahap implementasi atau ujicoba produk dilakukan di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Kota Salatiga pada kelas XI. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari 50 siswa maka media pembelajaran ular tangga ini dapat dikatakan layak digunakan dengan perolehan nilai 3,6. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa panduan pembelajaran ini layak dengan perolehan nilai persentase sebesar 77%, yang berada dalam kategori tinggi dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Masukan dari ahli, seperti penyederhanaan bahasa dan penambahan elemen visual, diterapkan dalam revisi akhir panduan.

Proses pengembangan ini menunjukkan bahwa kolaborasi dengan ahli sangat penting untuk menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan di sekolah. Tahap implementasi (*implementation*) Panduan yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana pada siswa kelas XI. Implementasi ini melibatkan pemberian pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas panduan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pramuka. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa siswa yang menggunakan panduan pembelajaran menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Penelitian Sari et al., (2023) mendukung hasil ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Selain dari data kuantitatif, feedback dari siswa juga menunjukkan bahwa flipbook interaktif ini sangat membantu mereka dalam mempelajari materi pramuka secara lebih mudah dan menarik. Siswa merasa tertarik karena panduan ini dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. Tahap evaluasi (*evaluation*). Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil *pretest*, *posttest*, dan umpan balik dari siswa dan guru. Analisis data posttest menunjukkan nilai

rata-rata sebesar 3,6, yang menempatkan panduan ini dalam kategori layak untuk digunakan. Tahap evaluasi ini juga mencakup saran dari siswa dan guru mengenai peningkatan panduan, seperti penambahan contoh latihan praktis dan variasi konten interaktif.

Tahap evaluasi ini sejalan dengan penelitian Wulandari & Ramadhani (2022) yang menekankan pentingnya evaluasi sebagai bagian dari peningkatan kualitas produk pembelajaran secara berkelanjutan. Setelah dilakukan uji coba terbatas dengan siswa kelas XI di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Kota Salatiga ternyata mempunyai kekurangan dan disarankan untuk perbaikan produk. Dengan mempertimbangkan saran-saran yang diberikan, maka dilakukanlah penyempurnaan sebagai respon terhadap jawaban yang diberikan peserta pelatihan terhadap angket. Untuk membantu peserta memahami informasi yang ditawarkan dalam media pembelajaran, peneliti telah menyertakan grafik yang sesuai dengan konten.

Versi yang diperbarui akan menghasilkan materi panduan pembelajaran pramuka penegak yang dipersiapkan untuk pengujian ekstensif. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D). Tahapan dalam penelitian Panduan Ekstrakurikuler Pramuka Penegak Sebagai Media Pembelajaran Pramuka Siswa SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana meliputi *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Tahapan akan dijelaskan secara rinci dalam uraian sebagai berikut. Penelitian ini dimuali dengan tahap analisis potensi dan masalah yang dilakukan melalui wawancara mendalam kepada berbagai pihak yang berperan dalam kegiatan kepramukaan di SMK Saraswati, yaitu kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru pelatih, dan siswa.

Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi aktual pembelajaran pramuka di sekolah, serta kendala dan kebutuhan yang dihadapi oleh pelaksana dan peserta kegiatan tersebut, dalam hal ini siswa. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa metode pembelajaran pramuka saat ini masih didominasi oleh pendekatan kontekstual tradisional. Walaupun metode ini membantu siswa dalam memahami materi melalui situasi nyata, metode ini belum dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, yang berpotensi meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Kendala lain yang diungkapkan adalah kesulitan yang dialami guru pelatih dalam menyusun panduan pembelajaran pramuka. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang mereka miliki, mengingat banyaknya tanggung jawab lain yang harus diselesaikan. Akibatnya, kegiatan pramuka kurang terstruktur dan belum dilengkapi dengan materi atau media pembelajaran yang inovatif, sehingga kurang menarik bagi siswa. Sebagai hasilnya, minat siswa dalam mengikuti kegiatan pramuka cenderung rendah, terutama jika kegiatan tersebut tidak disertai dengan media pembelajaran yang mendukung atau merangsang ketertarikan mereka. Menyadari pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran, peneliti melakukan kajian literatur secara menyeluruh untuk mencari solusi yang relevan. Kajian ini meliputi penelitian sebelumnya dan teori-teori pendidikan yang mengulas tentang berbagai metode dan media pembelajaran yang efektif untuk konteks pendidikan kepramukaan.

Dalam proses kajian, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang beragam, seperti metode kooperatif, metode inovatif, dan metode kontekstual, masing-masing memiliki kelebihan dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Metode kooperatif, misalnya, berfokus pada pembelajaran yang mendorong kerja sama antar siswa, yang dapat membangun keterampilan sosial mereka. Sementara itu, metode inovatif menekankan pada penggunaan strategi yang kreatif dan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan metode kontekstual membantu mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata di sekitar mereka. Selain itu, kajian literatur juga

menunjukkan keberagaman media pembelajaran yang dapat digunakan, baik dalam bentuk digital (online) maupun bentuk konkrit (fisik). Media pembelajaran online seperti video, simulasi interaktif, dan modul digital memiliki kelebihan dalam menarik minat siswa dan memfasilitasi aksesibilitas belajar yang fleksibel.

Di sisi lain, media konkrit, seperti alat peraga dan bahan praktek lapangan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung dan kontekstual, yang penting dalam kegiatan pramuka yang mengedepankan keterampilan praktis. Setelah mempertimbangkan berbagai pilihan media pembelajaran, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik khusus untuk kegiatan pramuka. Media ini dirancang tidak hanya untuk memudahkan guru pelatih dalam mengajar, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang akan dikembangkan difokuskan pada aspek interaktif dan visual, sehingga siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pramuka, dan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan berkesan. Melalui pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan yang diidentifikasi pada tahap analisis potensi dan masalah. Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi solusi bagi kendala yang dihadapi guru pelatih dalam penyusunan panduan pembelajaran, sekaligus meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan pramuka. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang relevan dan inovatif dalam pendidikan kepramukaan, yang tidak hanya mendukung tujuan pendidikan pramuka tetapi juga membantu membangun karakter positif pada siswa.

Pada tahap desain, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah panduan pembelajaran khusus untuk kegiatan pramuka penegak. Panduan ini dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan acuan yang terstruktur bagi guru dan pelatih pramuka dalam menyampaikan materi kepramukaan secara menarik dan sistematis. Panduan pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh guru, terutama dalam hal keterbatasan waktu dan minimnya media pembelajaran yang interaktif. Desain panduan pembelajaran difokuskan pada materi yang esensial dan relevan bagi pramuka penegak, dengan mempertimbangkan aspek kebutuhan serta minat siswa dalam usia remaja. Panduan ini mencakup beberapa materi ini yaitu sejarah kepramukaan, morse dan semaphore, serta tali temali.

Pertama, sejarah kepramukaan. Penyampaian materi sejarah kepramukaan disajikan dengan pendekatan naratif yang menarik agar siswa dapat mengenal latar belakang gerakan pramuka secara lebih mendalam, mulai dari asal-susuk hingga perkembangannya di Indonesia. Kedua, morse dan semaphore. Materi ini disusun untuk memberikan keterampilan dasar komunikasi isyarat yang sangat penting bagi pramuka. Penggunaan visual dan ilustrasi pada panduan membantu siswa dalam memahami kode dan simbol secara lebih mudah. Ketiga, tali temali. Modul ini meliputi teknik-teknik dasar tali-temali yang biasa digunakan dalam kegiatan lapangan. Disertakan pula panduan langkah demi langkah yang diperkuat dengan gambar atau diagram sehingga memudahkan siswa dalam mempraktikkan keterampilan ini secara mandiri.

Panduan ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual, interaktif, dan aplikasi praktis, sehingga siswa tidak hanya mempelajari teori tetapi juga dapat mempraktikkan langsung di lapangan. Desainnya juga dibuat agar mudah dipahami oleh pelatih dan siswa, dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas. Setelah tahap desain selesai, tahap pengembangan produk dilakukan oleh peneliti. Produk panduan pembelajaran ini diuji oleh beberapa validator yang memiliki kompetensi di bidangnya, yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi keberagaman, dan praktisi pembelajaran di

sekolah. Ahli media pembelajaran, validator menilai aspek visual, tata letak, keterbacaan, dan daya tarik media pembelajaran. Tujuannya adalah memastikan bahwa panduan mudah digunakan dan memiliki daya tarik yang cukup bagi siswa, sehingga efektif dalam meningkatkan minat mereka.

Ahli materi keberagaman, validator menguji ketepatan materi yang disajikan dalam panduan, terutama memastikan bahwa materi sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan karakter dan kepramukaan yang berlaku, serta relevan dengan kebutuhan siswa pramuka penegak. Praktisi pembelajaran di sekolah, validator dari kalangan praktisi atau calon pengguna di sekolah menilai kelayakan panduan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan sekolah, baik di SMK Saraswati maupun di SMA Kristen Satya Wacana Salatiga. Praktisi ini memberikan masukan tentang bagaimana panduan tersebut akan diimplementasikan di lapangan, serta kesesuaiannya dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh para validator, diperoleh hasil rata-rata dengan persentase validasi sebesar 77%. Angka ini menunjukkan bahwa panduan pembelajaran pramuka berada dalam kategori tinggi dan dinyatakan layak untuk diujicobakan di sekolah. Persentase ini mencerminkan bahwa panduan telah memenuhi sebagian besar kriteria yang diperlukan untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas atau lapangan. Uji validasi juga mengindikasikan bahwa panduan ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi kepramukaan. Namun, hasil uji validasi juga memberikan beberapa masukan dan saran perbaikan yang sangat berharga.

Setelah berdiskusi dengan validator, ditemukan beberapa area yang dapat ditingkatkan. Beberapa kelemahan yang disoroti oleh validator antara lain tingkat keterbacaan, ilustrasi dan visual materi, contoh praktik langsung, dan penyederhanaan bahasa. Tingkat keterbacaan, validator merekomendasikan penggunaan font yang lebih besar dan tata letak yang lebih rapi untuk meningkatkan kenyamanan membaca bagi siswa. Ilustrasi dan visualisasi materi, diperlukan tambahan ilustrasi dan gambar pada bagian materi tali-temali dan komunikasi isyarat untuk membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual agar lebih mudah memahami konsep yang abstrak. Contoh praktik langsung, disarankan agar panduan menyertakan contoh kegiatan atau proyek kecil yang dapat dilakukan siswa sebagai latihan, terutama dalam materi morse dan semaphore, sehingga siswa dapat mempraktikkan materi secara langsung.

Penyederhanaan bahasa, beberapa istilah teknis disarankan untuk disederhanakan atau diberikan penjelasan tambahan, agar lebih mudah dipahami oleh siswa pada tingkat pramuka penegak. Saran-saran ini diterima dan diintegrasikan ke dalam pengembangan produk akhir. Panduan diperbaiki dengan menambahkan visualisasi yang lebih baik, menyederhanakan bahasa, dan menyediakan contoh praktik langsung untuk meningkatkan kepraktisan dan daya tarik panduan pembelajaran. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan panduan ini tidak hanya layak untuk diujicobakan, tetapi juga mampu memberikan dampak positif bagi pembelajaran pramuka di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Salatiga.

Tahap implementasi atau uji coba produk merupakan langkah penting dalam penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas panduan pembelajaran pramuka penegak yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini dilaksanakan di dua sekolah, yaitu SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana yang berlokasi di Kota Salatiga. Kedua sekolah ini dipilih sebagai tempat implementasi untuk memberikan variasi konteks pendidikan, yaitu dari lingkungan sekolah kejuruan dan sekolah umum, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan efektivitas panduan di berbagai latar belakang pendidikan. Implementasi dilakukan pada siswa kelas XI di kedua sekolah tersebut.

Sebagai langkah awal, peneliti melakukan *pretest* pada kedua kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur pengetahuan awal siswa terkait materi pramuka sebelum menggunakan panduan pembelajaran yang dikembangkan.

Pretest ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pramuka sebelum diberikan panduan, yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil setelah mereka menggunakan panduan pembelajaran. Setelah *pretest* dilakukan, peneliti mengumpulkan data dan menganalisisnya untuk memastikan bahwa data tersebut berdistribusi normal, yang merupakan syarat untuk melakukan analisis statistik lebih lanjut. Hasil analisis normalitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,087 dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,148. Karena kedua nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* di kedua kelas berdistribusi normal.

Distribusi normal ini menunjukkan bahwa populasi data *pretest* memenuhi syarat untuk dilakukan analisis perbandingan yang lebih valid antara kelas yang menggunakan panduan (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan panduan (kelas kontrol). Selanjutnya, implementasi produk dilakukan dengan memberikan panduan pembelajaran pramuka penegak kepada kelas eksperimen. Panduan ini disajikan dalam bentuk *flipbook* interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital, sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Panduan ini mencakup berbagai materi pramuka, seperti sejarah kepramukaan, morse, semaphore, dan tali-temali, yang dikemas dengan tampilan visual dan ilustrasi menarik untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih menyenangkan.

Setelah implementasi selesai, peneliti kemudian melakukan *posttest* pada kedua kelas untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan panduan pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk melihat apakah ada peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa di kelas eksperimen setelah mereka menggunakan panduan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan panduan tersebut. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan skor rata-rata pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, yang menandakan bahwa panduan pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pramuka. Selain itu, masukan dari siswa juga menjadi bagian penting dalam evaluasi produk. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif mengenai panduan pembelajaran pramuka ini.

Mereka menyatakan bahwa panduan tersebut mempermudah mereka dalam memahami materi pramuka, terutama karena panduan ini disajikan dalam bentuk *flipbook* yang interaktif dan mudah diakses. *Flipbook* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dengan format yang lebih dinamis daripada modul cetak biasa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari materi secara mendalam. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa format *flipbook* memungkinkan mereka untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik mereka, yang meningkatkan fleksibilitas dan kenyamanan dalam belajar. Mereka merasa lebih tertarik untuk belajar karena panduan tersebut menghadirkan elemen visual yang lebih menarik, seperti ilustrasi, grafik, dan gambar yang relevan dengan materi.

Berdasarkan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari 50 siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini, panduan pembelajaran pramuka penegak ini memperoleh skor rata-rata sebesar 3,6 dari skala 4, yang menunjukkan bahwa panduan ini termasuk dalam kategori layak atau baik untuk digunakan dalam pembelajaran pramuka. Skor ini mencerminkan tingkat kepuasan siswa terhadap panduan, baik dari segi isi, penyajian, maupun kemudahan penggunaan. Kategori layak ini menunjukkan bahwa panduan ini berhasil memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam menyajikan materi

pramuka secara lebih efektif dan menarik. Tahap evaluasi atau refleksi terhadap produk media pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba terbatas dengan siswa kelas XI di SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Kota Salatiga ternyata mempunyai kekurangan dan disarankan untuk perbaikan produk. Saran yang diberikan antara lain penambahan konten interaktif, penyederhanaan bahasa, dan peningkatan visualisasi.

Penambahan konten interaktif, Beberapa siswa mengusulkan agar panduan dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti kuis atau simulasi praktis, untuk lebih mengasah keterampilan pramuka. Penyederhanaan bahasa, Saran dari guru pelatih mencakup penyederhanaan bahasa agar materi mudah dipahami oleh seluruh siswa, terutama yang belum familiar dengan istilah teknis pramuka. Peningkatan visualisasi, Beberapa siswa mengharapkan lebih banyak visualisasi pada bagian tertentu, seperti diagram tali-temali yang lebih jelas, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif. Dengan mempertimbangkan saran-saran tersebut, maka dilakukanlah penyempurnaan sebagai respon terhadap jawaban yang diberikan peserta pelatihan terhadap angket. Untuk membantu peserta memahami informasi yang ditawarkan dalam media pembelajaran, peneliti telah menyertakan grafik yang sesuai dengan konten.

Versi yang diperbarui akan menghasilkan panduan pembelajaran pramuka penegak yang dipersiapkan untuk pengujian ekstensif. Pengembangan materi panduan pembelajaran pramuka penegak ini mengadopsi paradigma ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai kerangka dasar. Model ADDIE sangat populer di kalangan pendidik dan praktisi pengembangan pembelajaran karena pendekatannya yang sistematis dan berorientasi pada hasil, memungkinkan produk yang dihasilkan lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pengguna (Wati, 2021). Menurut Branch, setiap tahap dalam model ini berfungsi tidak hanya sebagai langkah linier tetapi juga sebagai siklus evaluatif di mana setiap komponen dapat diulang dan disempurnakan berdasarkan umpan balik dari hasil tahap sebelumnya.

Karakteristik utama model ADDIE terletak pada prosedur kerjanya yang terstruktur, memungkinkan setiap langkah berlandaskan pada langkah sebelumnya untuk memastikan kualitas dan efektivitas produk akhir. Proses validasi yang dilakukan terhadap panduan pembelajaran pramuka penegak melibatkan beberapa tahapan dan tenaga ahli untuk memastikan kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (calon pengguna di sekolah) guna memperoleh umpan balik yang mendalam serta data persentase validitas yang dapat menjadi dasar kelayakan produk. Berdasarkan hasil validasi, panduan pembelajaran ini mendapatkan hasil yang cukup memuaskan dengan rata-rata validasi yang tinggi. Ahli materi memberikan nilai sebesar 86%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Persentase ini menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam panduan pembelajaran pramuka penegak telah memenuhi kriteria relevansi dan akurasi dalam mengajarkan keterampilan dasar pramuka seperti sejarah kepramukaan, morse, semaphore, dan tali-temali. Ahli materi memandang bahwa panduan ini telah menyampaikan materi yang sesuai dengan kebutuhan pembinaan pramuka penegak serta mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Rubiyati Aisyah et al., (2023), inovasi dalam penyampaian materi pelatihan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar karena membuat materi lebih mudah diakses dan menarik bagi pengguna. Selain itu, ahli media memberikan nilai validasi sebesar 74%, yang masuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa aspek visual dan presentasi panduan ini sudah cukup baik namun memerlukan beberapa perbaikan minor.

Ahli media memberikan saran untuk memperbaiki beberapa elemen desain agar lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan keterbacaan. Penggunaan media yang interaktif dalam bentuk flipbook dinilai cukup menarik, namun para ahli juga

merekomendasikan peningkatan kualitas gambar dan tata letak agar lebih sesuai dengan preferensi visual siswa usia pramuka penegak. Praktisi atau calon pengguna, yaitu guru pembina pramuka di sekolah, memberikan nilai validasi sebesar 72%, yang juga berada dalam kategori tinggi. Praktisi ini menilai panduan ini berdasarkan aspek kelayakan penggunaannya dalam kegiatan pramuka di sekolah. Para guru pembina pramuka merasa panduan ini akan sangat membantu dalam proses pengajaran karena menyediakan materi yang lengkap dan langsung dapat digunakan.

Namun, mereka juga mengajukan masukan terkait penambahan beberapa contoh kegiatan pramuka yang bisa diterapkan dalam kelas atau dalam kegiatan pramuka di lapangan untuk membuatnya lebih aplikatif. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa panduan ini berada pada kategori tinggi, dengan nilai rata-rata validasi sebesar 76%. Berdasarkan hasil ini, panduan pembelajaran pramuka penegak dikatakan layak untuk diujicobakan di lapangan. Proses validasi oleh para ahli bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan produk dan memberikan rekomendasi yang diperlukan sebelum implementasi di sekolah, sehingga panduan ini dapat lebih sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan dan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran pramuka.

Setelah tahap validasi, dilakukan uji coba produk panduan pembelajaran pramuka penegak di dua sekolah, yaitu SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana Salatiga, dengan siswa kelas XI sebagai peserta. Tahap uji coba ini bertujuan untuk menguji efektivitas panduan dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pramuka. Sebelum diberikan panduan pembelajaran, peneliti melakukan pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi pramuka, diikuti dengan posttest setelah siswa menggunakan panduan tersebut. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Uji statistik menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan hipotesis nol (H_o) ditolak.

Ini berarti bahwa penggunaan panduan pembelajaran pramuka penegak memberikan dampak positif pada pemahaman siswa. Skor posttest siswa mengalami peningkatan, menunjukkan bahwa panduan ini efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pramuka. Masukan dari siswa menyatakan bahwa panduan ini membantu mereka mempelajari materi pramuka secara lebih mandiri karena disajikan dalam bentuk flipbook yang mudah diakses. Dengan demikian, panduan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong minat mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan pramuka. Temuan ini selaras dengan penelitian Aisyah et al., (2023) yang menunjukkan bahwa materi pelatihan yang disajikan dengan cara inovatif dapat mempengaruhi peningkatan kualitas belajar dan kinerja peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran pramuka penegak menggunakan Model ADDIE telah mencapai hasil yang memadai dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, terbukti efektif dalam menghasilkan panduan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan kepramukaan di jenjang SMA dan SMK. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi potensi dan permasalahan terkait pembelajaran pramuka, khususnya keterbatasan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Temuan ini mengarahkan penelitian untuk mengembangkan panduan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pada kebutuhan peserta didik. Pada tahap desain dan pengembangan, panduan disusun secara sistematis dan melibatkan konten

materi yang relevan bagi pramuka penegak, seperti sejarah kepramukaan, morse, semaphore, dan keterampilan tali-temali. Desain panduan dibuat dalam format flipbook yang lebih mudah dipelajari secara mandiri oleh siswa, meningkatkan aksesibilitas dan ketertarikan mereka terhadap materi. Berdasarkan hasil validasi, panduan ini mendapat skor rata-rata persentase dari ahli media pendidikan sebesar 77%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Penilaian ini menunjukkan bahwa panduan pembelajaran tersebut memiliki kualitas yang baik dari aspek visual, interaktivitas, dan keefektifan penyampaian materi. Ahli materi pelajaran memberikan skor validasi sebesar 86%, yang mengindikasikan bahwa isi materi telah sesuai dengan kebutuhan pendidikan pramuka dan disusun secara akurat dan relevan.

Praktisi atau calon pengguna di sekolah memberikan persentase sebesar 72%, yang menunjukkan bahwa panduan ini efektif dalam aplikasi di lapangan dan mendapat respons positif dari calon pengguna di kelas. Dengan demikian, panduan ini dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam lingkungan sekolah. Setelah uji coba dilakukan di kelas XI SMK Saraswati dan SMA Kristen Satya Wacana, ditemukan bahwa penggunaan panduan ini secara signifikan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pramuka. Peningkatan hasil pretest ke posttest menunjukkan bahwa panduan pembelajaran pramuka penegak ini efektif tidak hanya dalam meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga dalam mendorong minat mereka untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan kepramukaan. Hal ini mendukung peran panduan ini sebagai alat pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan metode kontekstual dan memperkaya media pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Model ADDIE dapat menghasilkan panduan yang tidak hanya layak, tetapi juga efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pramuka penegak di sekolah menengah. Temuan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan kualitas media pembelajaran pramuka dan menawarkan solusi bagi para pendidik dalam menyajikan materi pramuka yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Daftar Pustaka

- Aryani, N. W. (2020). Nilai Pendidikan Karakter Kearifan Lokal Tembang Bali. *Widyadari*, 21(2), 732-743.
- Agung, B. (2023). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal: Studi Lapangan di Kampung Adat Salapan Desa Gempol Kecamatan Banyusari Kabupaten Karawang Jawa Barat. *Islamic Journal of Education*, 2(1), 31-46.
- Aisyah, S., Nurmala, M. D., Warih, A., Bimbingan, H., Konseling, D., Universitas, F., & Tirtayasa, A. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(4), 588-595.
- Ardiyanto, A., Sukoco, P., Purwanto, S., Khanifah, R. N., & Sundari, R. S. (2023). Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbond Dalam Menanamkan Karakter Tanggung Jawab untuk Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 61-69.
- Atika, D., & Tawar, A. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Anak Usia SD Di Era Society 5.0 Diadara Atika Universitas Negeri Padang. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 68-75.
- Aulia, D., & Nugroho, T. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 5(1). 40-52.

- Diana, S., & Fatah, M. A. (2020). Pengembangan Karakter Diri Melalui Kegiatan Outbound Pada Santri Rumah Tahfidz Nur Fadhillah. *PLAKAT: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 2(1), 25-31.
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799-3813.
- Lena, L., Nelson, N., & Siswanto, S. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Karakter Menurut Kearifan Lokal Masyarakat Lembak Kecamatan Binduriang. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 43-63.
- Lestari, S., Indah, N., & Putri, A. (2022). Desain Visual dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 12(2), 75-88.
- Lutfiasin, L. (2021). Sejarah Pembentukan Gerakan Pramuka Dan Pengaruhnya Dalam Dunia Pendidikan Islam. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 2(1), 39-54.
- Muhaemin, M., & Ihwah, A. (2019). Pengaruh Pendidikan Pramuka Terhadap Pembentukan Karakter Religius Pada Anggota Pramuka. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 111-120.
- Mansur, M. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Kearifan Lokal (Suatu Tinjauan di Halmahera Barat). *Jurnal Pusat Studi Sejarah Arkeologi Dan Kebudayaan (PUSAKA)*, 1(1).
- Mazid, S., Prasetyo, D., & Farikah, F. (2020). Nilai Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 249-262.
- Mislikhah, S. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 11(2), 17-34.
- Nurfaizah, N., Maksun, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.
- Nurzaman, I., Rahman, R., Anggraeni, S. W., & Nurhuda, A. (2023). Nilai Pendidikan Karakter Pada Kearifan Lokal Kampung Naga Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 164-171.
- Prasetyo, A. (2021). Validasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 102-115.
- Rachman, T. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa pada Kegiatan Pramuka di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kependidikan Pramuka*, 7(1), 44-57.
- Rahayu, T. (2021). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Religius Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa MI. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(2), 163-176.
- Rahma, A., Rahayu, D., Febriandi, R., & Ekok, A. S. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 2(2), 1-14.
- Syafruddin, S., Suryanti, N. M. N., & Nursaptini, N. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Anak Di Kawasan Ekonomi Khusus Mandalika. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 1909-1913.
- Sianturi, Y. R., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari Dan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222-231.
- Sadiman, S. (2021). Pendekatan Sistem dalam Pengembangan Media Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 120-130.

- Sari, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 87-99.
- Surahman, D. (2022). Analisis Kebijakan Program Ekstrakurikuler Pramuka Pada Kurikulum Merdeka terhadap Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik di SMPN 4 Kecamatan Kemuning Kabupaten Indragiri Hilir. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 13(2), 8-16.
- Susanto, R., & Yuliani, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital dan Dampaknya Terhadap Motivasi Siswa di SMA. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(1), 22-35.
- Syafii, I., Amelia, R., Priliano, B., Maulindah, D., Jannah, S. N. S., & Bilqisti, A. (2024). Aktualisasi Sila Pertama Terhadap Karakter Religius Generasi Muda di Era Society 5.0. *Jurnal Kependidikan Islam*, 14(2), 171-182.
- Santika, I. W. E., & Sudarmawan, I. P. Y. (2022). Penguatan Karakter Bangsa Melalui Integrasi Nilai Kearifan Lokal Bali pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 434-446.
- Wales, R. (2022). Pendidikan Multikultural di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humaniora*, 1(01), 1-25.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Wati, R. (2021). Kemanjuran Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kompetensi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(4), 200-215.
- Wulandari, N., & Ramadhani, F. (2022). Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 30-44.
- Yusditiyani, A., Adha, H. L. I., Rubiyyati, M. F., Masrofah, S., & Rahman, A. (2022). Implementasi Pendidikan Multikultural Di Sekolah. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 60-68.
- Yusnita, A., Susanti, E., Sari, S. N., Yulianisa, P., Anggraini, T., & Siregar, S. W. (2024). Membentuk Karakter Pancasila di Era Generasi Z. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik dan Sosial Indonesia*, 1(3), 246-257.