

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pramuka merupakan salah satu organisasi ataupun ekstrakurikuler wajib bagi para siswa-siswa sampai perguruan tinggi khususnya prodi PGSD. Gerakan pramuka adalah suatu gerakan pendidikan untuk kaum muda, yang bersifat suka rela, non politik, terbuka untuk semua tanpa membedakan ras, suku maupun agama, yang menyelenggarakan kepramukaan melalui suatu system nilai yang didasarkan pada Dasa Dharma dan Tri Satya Pramuka. Berdasarkan uraian tersebut maka media pembelajaran ini dibuat untuk mempermudah para anggota pramuka ataupun siswa-siswi dan mahasiswa dalam belajar ilmu kepramukaan dengan memanfaatkan teknologi sistem operasi android pada *gadget* maupun *smartphone* yang merupakan salah satu barang yang hampir selalu dibawa kemanapun pemiliknya beraktifitas tanpa harus membawa laptop atau computer yang sulit dibawa. Selain itu, aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang lebih komplit seperti audio dan video dibandingkan dengan buku saku pramuka, sehingga mudah untuk diakses dimanapun, kapanpun saat ada waktu luang atau saat sedang menjalankan tugas kepramukaan.

Di dalam aplikasi ini terdapat materi tentang pramuka dan latihan soal yang terdiri dari 3 level, yaitu level siaga, penggalang dan penegak. Pada latihan soal terdapat pertanyaan yang sesuai dengan materi pramuka yang sudah ada di dalam aplikasi ini. Selain itu, pengguna juga bisa melihat skor awal sampai akhir di setiap latihan soal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membuat aplikasi pembelajaran pramuka berbasis android ?

1.3. Batasan Masalah

Agar konsep ini tidak menyimpang dengan aplikasi yang sudah ada, maka pembahasan penulisan ini diperlukan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi memberikan materi tentang Dasa Dharma dan Tri Satya, Lambang-lambang, P3K, Semaphore, Morse, dan Lirik lagu dalam kepramukaan.
2. Aplikasi memberikan latihan soal secara acak tentang materi pramuka.

1.4. Manfaat dan tujuan

Berdasarkan dari permasalahan yang telah di rumuskan, maka pembahasan ini mempunyai tujuan yaitu :

1. Untuk menyediakan materi pembelajaran pramuka bagi siswa-siswi, guru, mahasiswa, maupun anggota pramuka tanpa harus membeli buku saku pramuka.

1.5. Metodologi penulisan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa metode yang akan mengacu pada perancangan sistem aplikasinya diantaranya :

1. Metode Observasi

Metode yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi lapangan terhadap SMPN 1 KLAMPIS.

2. Metode Interview

Setelah melakukan observasi dilakukan pula wawancara kepada Pembina pramuka di SMPN 1 KLAMPIS serta wawancara kepada salah satu siswa-siswi yang mengikuti pramuka di SMPN 1 KLAMPIS.

3. Metode Analisa

Metode ini dilakukan menganalisa masalah-masalah dan mengumpulkan data atau informasi tentang pramuka.

4. Study Pustaka (*Library Research*).

Dalam metode ini, penulis melakukan pencarian bahan yang didukung dalam pendefinisian masalah melalui panduan buku saku pramuka, artikel, jurnal dan internet yang berhubungan dengan materi pramuka.

(Halaman Sengaja Dikosongkan)