

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kepramukaan

a. Pengertian Kepramukaan

Gerakan pramuka adalah salah satu gerakan dalam bidang pendidikan non-formal. Gerakan pramuka menyelenggarakan pendidikan kepramukaan bagi kaum muda untuk menumbuhkan tunas bangsa agar menjadi generasi yang lebih baik, bertanggungjawab, mampu membina dan mengisi kemerdekaan serta membangun dunia yang lebih baik sesuai dengan anggaran dasar dan anggaran rumah tangga gerakan pramuka pasal 4. Selama ini istilah gerakan pramuka, kepramukaan, pendidikan kepramukaan dan pramuka digunakan secara rancu, sehingga mengaburkan pengertian sebenarnya. Dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka Pasal 1 ayat 1 s.d 4 dijelaskan sebagai berikut: 1) Gerakan Pramuka merupakan organisasi yang dibentuk oleh pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan, 2) Pramuka merupakan warga negara Indonesia yang aktif dalam pendidikan kepramukaan serta mengamalkan Satya Pramuka dan Darma Pramuka, 3) Kepramukaan merupakan segala aspek yang berkaitan dengan pramuka, 4) Pendidikan Kepramukaan merupakan proses

pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan.

Gerakan Pramuka sebagaimana UU RI Nomor 12 Tahun 2010 merupakan organisasi pendidikan yang berstatus hukum dan berasaskan Pancasila. Sedangkan anggota gerakan pramuka yaitu pramuka yang terdiri dari anggota muda dan anggota dewasa. Anggota muda yaitu pramuka Siaga, Penggalang, Penegak, dan Pandega. Sedangkan anggota dewasa yaitu, Pembina Pramuka, Pembantu Pembina Pramuka, Pelatih Pembina Pramuka, Pembina Profesional, Pamong Saka, Instruktur Saka, Pimpinan Saka, Andalan, Pembantu Andalan, Anggota Mabi dan Staf Karyawan Kwartir. Kegiatan pramuka merupakan kegiatan yang didalamnya mengandung nilai-nilai karakter yang dilaksanakan di luar jam sekolah melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan di alam terbuka yang bertujuan untuk pembentukan watak para pramuka berdasarkan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan.

Pendidikan kepramukaan di sekolah mengajarkan nilai-nilai karakter antara lain: 1) spiritual, 2) semangat kebangsaan, 3) mandiri, 4) peduli sosial, 5) jujur, 6) tanggung jawab, 7) disiplin, 8) toleransi (Nurdin, 2021: 954). Dalam hal ini peran pendidikan diharapkan dapat memaksimalkan pendidikan karakter yang ada. Gerakan pramuka dalam upaya membentuk karakter peserta didik memerlukan

manajemen berupa perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi agar kegiatan tersebut dalam berjalan dengan baik dan tujuan dari pendidikan karakter itu sendiri dapat tercapai.

b. Sejarah Gerakan Pramuka

Sejarah merupakan cermin bagi keadaan sekarang, serta sumber pemikiran dan pembelajaran dalam mengembangkan tujuan-tujuan yang akan datang. Sejarah Gerakan Pramuka tidak lepas dari sejarah kepanduan dunia yang didirikan oleh Lord Robert Stephenson Smyth Baden Powell Of Gilwell, beliau merupakan tentara Inggris yang lahir pada tanggal 22 Februari 1857. Setelah Baden Powell mendirikan organisasi kepanduan di Inggris, selanjutnya banyak negara-negara lain yang mendirikan organisasi kepanduan, salah satunya di Indonesia. Gagasan yang dicetuskan oleh Baden Powell dibawa Belanda dan diajarkan di Indonesia dengan nama organisasinya *Netherland Indische Padvinders Vereeniging* (NIPV) atau Persatuan Pandu-Pandu Hindia Belanda.

Bangsa Indonesia banyak yang tertarik dengan organisasi tersebut dikarenakan sifatnya yang universal. Para pemuda dan remaja membutuhkan suatu organisasi yang dapat menampung aspirasi mereka, namun pemerintah Belanda akhirnya melarang bangsa kita mengikuti NIPV. Maka berdirilah organisasi kepanduan yang bercirikan nasionalisme. Organisasi pertama yang berdiri yaitu JPO (*Javaanse Padvinders Organisatie*) pada tahun 1916. Pada masa

penjajahan Jepang organisasi-organisasi kepanduan dilarang, karena pemuda-pemuda harus bergabung dengan organisasi kepemudaan bentukan Jepang, seperti Seinendan, Keibodan, Heiho, dan Peta. Kemudian setelah Indonesia menyatakan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945, berdirilah kembali organisasi-organisasi kepanduan yang jumlahnya mencapai lebih dari 100 organisasi yang tergabung dalam 3 federasi, yaitu: 1) IPINDO (Ikatan Pandu Indonesia, 1951), 2) POPPINDO (Persatuan Organisasi Pandu Puteri, 1954), dan 3) PKPI (Perserikatan Kepanduan Puteri Indonesia). Pada akhirnya ketiga federasi tersebut melebur menjadi satu dalam PERKINDO (Persatuan Kepanduan Indonesia) pada tahun 1955 dengan jumlah anggota sekitar 60 organisasi (Sunardi, 2010).

Disadari bahwa banyaknya organisasi kurang baik untuk persatuan bangsa, maka pemerintah mengeluarkan Kepres No. 238/61 Tahun 1961 tentang Gerakan Pramuka. Gerakan Kepanduan Indonesia berubah nama menjadi Gerakan Praja Muda Karana atau Gerakan Pramuka. Pada akhirnya organisasi kepanduan melebur ke dalam Gerakan Pramuka dan menetapkan Pancasila sebagai dasar Gerakan Pramuka. Penyelenggaraan Gerakan Pramuka sejalan dengan aturan demokrasi (Pemerintah pusat sejalan dengan Kwartir Nasional, pemerintah provinsi sejalan dengan Kwartir Daerah, dan Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota sejalan dengan Kwartir Cabang dan Kwartir Ranting). Gerakan Pramuka menjadi lebih kuat lagi dan tak lepas dari

sistem Majelis Pembimbing (Mabi) yang dijalankan di setiap tingkat dari gugus depan hingga tingkat nasional (Tim Editor KMD, 2014: 26-27).

Gerakan Pramuka diselenggarakan dengan harapan mampu mendidik kaum muda dengan prinsip dan metode pendidikan kepramukaan sebagaimana yang telah digagas oleh Baden Powell. Dalam Gerakan Pramuka terdapat lima unsur yang terpadu, yaitu: 1) prinsip dasar kepramukaan, 2) metode kepramukaan, 3) kode kehormatan pramuka, 4) motto gerakan pramuka, dan 5) kiasan dasar pendidikan kepramukaan.

c. Fungsi Gerakan Pramuka

Gerakan Pramuka berfungsi sebagai wadah untuk mencapai tujuan pramuka melalui: 1) pendidikan dan pelatihan pramuka, 2) pengembangan pramuka, 3) pengabdian masyarakat dan orang tua dan, 4) permainan yang berorientasi pada pendidikan (Pasal 3 UU Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka). Sedangkan fungsi dari Gerakan Pramuka yaitu sebagai wadah penyelenggaraan pendidikan non-formal di luar sekolah dan di luar keluarga sebagai upaya pengembangan serta pembinaan kaum muda yang dilandasi prinsip dasar kepramukaan, metode kepramukaan dan sistem among sesuai dengan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka pasal 5.

Pendidikan karakter dalam kegiatan pramuka memiliki 3 fungsi, yaitu: 1) permainan, 2) pengabdian, dan 3) sebagai alat. Permainan dalam pramuka hendaknya terdapat unsur-unsur seperti, norma dan tujuan, pendidikan, sehat, disiplin, bimbingan, persaudaraan, menarik, pengorganisasian, kepemimpinan, dan keseimbangan mental dan fisik. Sedangkan pengabdian berupa, ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa, dedikasi, sportivitas, kejujuran, pengalaman, pengetahuan, inisiatif, daya kreasi, keikhlasan, kesukarelaan, rasa persaudaraan, mental, budi pekerti luhur, dan kepemimpinan. Sedangkan alat dimaksudkan kegiatan kepramukaan hanya dijadikan sebagai alat, bukan tujuan utama untuk mengabdikan diri dimasyarakat, maka hendaknya maksud dan tujuan suatu kegiatan kepramukaan disesuaikan dan diserasikan dengan kebutuhan, kondisisi, situasi dan perkembangan masyarakat (Khamadi, 2015: 58).

Gerakan pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib di sekolah memiliki fungsi, antara lain: 1) fungsi pengembangan, mendukung perkembangan personal peserta didik melalui perluasan minat, potensi dan pembentukan karakter, 2) fungsi sosial, mengembangkan kemampuan tanggung jawab sosial peserta didik, 3) fungsi rekreatif, kegiatan ekstakurikuler dilakukan dengan suasana menyenangkan, 4) fungsi persiapan karir, mengembangkan kesiapan karir peserta didik melalui pengembangan kapasitas (Damanik, 2014: 20).

d. Tujuan Gerakan Pramuka

Tujuan Gerakan Pramuka adalah membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, disiplin, taat hukum, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup (Pasal 4 UU Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka). Sebagai wadah pengembangan dan pembinaan, Gerakan Pramuka bertujuan menyelenggarakan kegiatan kepramukaan bagi para pramuka agar bisa menciptakan kader bangsa yang memiliki dedikasi tinggi dalam membina dan mengisi kemerdekaan (Erliani, 2017: 38). Kegiatan pramuka dalam implementasi kurikulum 2013 didasari atas tujuan dari pada kurikulum sekolah. Melalui gerakan pramuka pendidikan bertujuan dapat mengembangkan bakat, minat dan kemampuan peserta didik secara optimal.

Kegiatan pramuka sebagai ekstrakurikuler pramuka di sekolah dapat diimplementasikan dalam 3 model, yaitu: 1) sistem blok yaitu peserta didik dapat mengikuti pendidikan kepramukaan pada awal tahun ajaran baru masuk sekolah, 2) sistem aktualisasi yaitu proses mengintegrasikan pembelajaran dalam setiap mata pelajaran ke dalam pendidikan kepramukaan, dan 3) sistem reguler yaitu bagi peserta didik yang memiliki minat serta ketertarikan menjadi anggota pramuka

dengan cara aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka (Amreta, 2018: 31). Tujuan pelaksanaan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan harus dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Damanik, 2014: 20).

e. Pendidikan Kepramukaan

Pendidikan Kepramukaan merupakan proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan (AD-ART Gerakan Pramuka, 2018). Dilaksanakan di luar ruang kelas, ditata dengan kegiatan yang membuat peserta didik gembira, diberi tantangan dan diawasi, dan pada akhirnya dapat membentuk anak yang berkelakuan baik merupakan cara praktis dalam pendidikan kepramukaan (Santoso, 2014: 17). Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan sebagai wadah pembentukan karakter di luar jam pelajaran sekolah dengan bentuk kegiatan yang menarik bagi anak sehingga mendapat kesenangan, kegembiraan dan keterampilan yang hakikatnya adalah pendidikan dalam gerakan pramuka (Ajirna, 2018: 47).

Sejak kurikulum 2013, pola pendidikan kepramukaan mulai diterapkan pada sekolah formal guna pembentukan karakter peserta didik. Dengan terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 63 tahun 2014 tentang Pendidikan Kepramukaan sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada

Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah mampu memperkuat pelaksanaan pendidikan kepramukaan.

f. Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan

Prinsip Dasar Kepramukaan meliputi: 1) iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) peduli terhadap bangsa dan tanah air, sesama hidup dan alam seisinya, 3) peduli terhadap diri pribadinya dan, 4) taat kepada kode kehormatan pramuka, (AD-ART Gerakan Pramuka, 2018). Metode Kepramukaan adalah metode belajar interaktif dan progresif yang dilaksanakan melalui: 1) Pengamalan Kode Kehormatan Pramuka, 2) Belajar sambil melakukan, 3) Kegiatan berkelompok, bekerjasama, dan berkompetisi, 4) Kegiatan yang menarik dan menantang, 5) Kegiatan di alam terbuka, 6) Kehadiran orang dewasa yang memberikan bimbingan, dorongan, dan dukungan, 7) Penghargaan berupa tanda kecakapan dan, 8) Satuan terpisah antara putra dan putri (AD-ART Gerakan Pramuka, 2018).

Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan yang selanjutnya disingkat PDKMK merupakan inti dasar dari pelaksanaan pendidikan kepramukaan (Putro, 2017). Sehingga semua kegiatan pramuka tidak boleh lepas dari PDKMK. PDKMK sasaran akhirnya adalah pendidikan karakter. Sehingga, dengan demikian tugas pokok dan fungsi dari pramuka dalam pendidikan karakter bangsa dapat berjalan dengan baik.

g. Penggolongan Pramuka

Jenjang pendidikan kepramukaan terdiri atas golongan: 1) Siaga, 2) Penggalang, 3) Penegak dan, 4) Pandega, (AD-ART Gerakan Pramuka, 2018). Dalam gerakan pramuka selain PDMK, salah satu unsur keterpaduan adalah penggunaan kiasan dasar. Contoh dari penggunaan kiasan dasar dalam penggolongan pramuka adalah: 1) siaga berarti hal-hal yang fantastis, 2) penggalang berarti hal-hal yang bersifat kepahlawanan dan perjuangan, 3) penegak berarti hal-hal yang berkaitan dengan masyarakat, dan 4) pandega berarti simulasi tentang jabatan kepemimpinan (Tim Editor KMD, 2014: 40). Penggolongan pramuka berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

**Tabel 2.1
Golongan Pramuka**

No	Golongan	Nama	Kiasan Dari
1	Pramuka usia 7-10 th	Siaga	Perjuangan Boedi Utomo (1908) untuk men-Siagakan rakyat
2	Pramuka usia 11-15 th	Penggalang	Perjuangan para pemuda Indonesia dalam men-Galang persatuan dan kesatuan bangsa (1928)
3	Pramuka usia 16-20 th	Penegak	17-8-1945 di-Tegakkannya Negara Kesatuan Republik Indonesia
4	Pramuka usia 21-25 th	Pandega	Me-Pandega-i (mempelopori) pembangunan setelah kemerdekaan tahun 1945

h. Pramuka Siaga

Siaga adalah anggota muda gerakan pramuka dengan rentang usia 7-10 tahun. Pada usia ini siaga merupakan anak-anak yang memiliki pribadi aktif, sifat unik, kepolosan, dan tidak pernah diam. Seorang siaga belum bisa diberi tugas dan tanggung jawab secara penuh dengan resikonya. Sifat dari siaga atau karakteristik anak pada usia ini adalah rasa ingin tahu yang tinggi, senang menyanyi, senang menari, agak manja, suka meniru, senang mengadu, dan suka dipuji. Dengan berbagai karakteristik tersebut kehidupan siaga dikiaskan sebagai “keluarga bahagia” dimana terdapat ayah, ibu, kakak, dan adik. Hal ini memberikan konsep dalam pembinaan siaga “*Ing Ngarsa Sung Tuladha*” (di depan memberi keteladanan) lebih banyak diterapkan. Siaga identik dengan warna hijau, warna hijau melambangkan kesegeran hidup sesuatu yang sedang tumbuh (Tim Editor KMD, 2014: 40).

Satuan di gugus depan sebagai wadah pembinaan pramuka siaga adalah perindukan siaga. Perindukan siaga idealnya terdiri dari 18-24 pramuka siaga yang dibagi ke dalam 3-4 kelompok yang disebut barung. Barung idealnya berisi 6 orang pramuka siaga. Perindukan siaga dipimpin oleh pembina siaga dan dibantu oleh pembantu pembina siaga. Kegiatan dalam perindukan siaga adalah kegiatan yang menyenangkan menyesuaikan karakteristik anak, kekeluargaan, dan memuat pendidikan karakter yang dikemas dalam bahan latihan.

Kegiatan pramuka siaga adalah kegiatan yang dikemas dalam kreativitas, menyenangkan, rekreatif, edukatif, dan banyak bergerak. Kegiatan siaga berbentuk latihan rutin (ekstrakurikuler) yang di dalamnya memuat upacara pembukaan dan penutupan latihan. Selain itu dalam kegiatan latihan rutin dapat dilakukan pengujian Syarat Kecakapan Umum (SKU) dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK) untuk mendapatkan tanda kecakapan yang merupakan alat pendidikan sebagai perangsang untuk memperoleh kecakapan yang berguna bagi dirinya.

i. Buku SKU Pramuka Siaga

Buku dimaknai sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong (KBBI). SKU (Syarat-syarat Kecakapan Umum) merupakan kecakapan kepramukaan atau kemampuan dan keterampilan yang harus ditempuh oleh peserta didik. Kecakapan umum pramuka memiliki tingkatan di masing-masing golongan, bagi pramuka siaga tingkat kecakapan umumnya sebagai berikut:

- 1) Siaga Mula yaitu tingkatan kecakapan umum yang telah memenuhi syarat kecakapan umum tingkat siaga mula
- 2) Siaga Bantu yaitu tingkatan kecakapan umum yang telah memenuhi syarat kecakapan umum tingkat siaga bantu
- 3) Siaga Tata yaitu tingkatan kecakapan umum yang telah memenuhi syarat kecakapan umum tingkat siaga tata (PP Gugus Depan Gerakan Pramuka Nomor: 231 Tahun 2007).

Penyelesaian SKU bagi pramuka biasa dapat ditempuh dengan cara peserta didik menemui pembina gudep untuk mencari kesepakatan untuk mengadakan ujian SKU. SKU ditempuh sebagai dorongan bagi para pramuka untuk memperoleh kecakapan dan memenuhi persyaratan sebagai anggota gerakan pramuka. Penguji SKU adalah pembina pramuka atau pembantu pembina pramuka yang langsung membina pramuka yang diuji. Pembina pramuka siaga dapat dipanggil dengan sebutan Ayahanda atau disingkat Yanda (pembina putra) dan Bunda (pembina putri). Sedangkan untuk pembantu pembina, pramuka siaga dapat memanggilnya dengan sebutan Pakcik (pembantu pembina putra) dan Bucik (pembantu pembina putri).

Tugas pembina pramuka berkaitan dengan pengujian SKU adalah memberikan motivasi dan dorongan agar peserta didik segera menyelesaikan SKU pada tingkat yang diperolehnya dan segera menyelesaikan SKU berikutnya. Cara pengujian SKU dilaksanakan perorangan, adapun jika ada tes yang dilaksanakan secara berkelompok maka penilaian tetap dijalankan perorangan. Tes SKU tidak harus diujikan secara berurutan. Setelah melaksanakan uji SKU, pembina dapat membubuhkan tanda tangannya pada SKU milik pramuka siaga yang diuji setelah ujian tersebut dinyatakan lulus.

2. Budaya Lokal

a. Pengertian Budaya

Budaya merupakan daya dari budi yang berupa cipta, rasa, dan karsa. Sedangkan kebudayaan hasil dari cipta, rasa, dan karsa tersebut oleh manusia, baik berupa materiil maupun spiritual yang diwariskan dari generasi ke generasi (Maryamah, 2016: 87). Budaya dari bahasa Sanskerta “*budhayah*” yang berarti budi dan akal. Dalam bahasa Inggris “*culture*”, dalam bahasa Belanda “*cultuur*”, dalam bahasa Latin “*colera*” yang berarti mengolah, menyuburkan dan mengembangkan tanah (bertani). Pengertian tentang budaya akhirnya berkembang menjadi segala daya dan aktivitas manusia untuk mengolah dan mengubah alam (Setiadi, 2009: 27).

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan budaya sebagai pikiran, akal budi, adat istiadat, sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang (beradab, maju), dan sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah. Sedangkan kebudayaan merupakan hasil kegiatan yang diciptakan (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Dapat diperoleh bahwa pengertian budaya adalah suatu sistem pengetahuan yang meliputi ide atau gagasan hasil pemikiran manusia. Sedangkan perwujudannya berupa perilaku, benda-benda, pola perilaku, bahasa, seni, religi dan lain-lain. Budaya membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Budaya terbentuk dari berbagai unsur yang mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu budaya merupakan cara hidup yang berkembang dalam kehidupan bermasyarakat yang turun-temurun dari generasi ke generasi. Budaya terdapat di suatu daerah tertentu dan dapat dipelajari. Budaya menciptakan perbedaan atau sesuatu yang unik dan khas pada daerah tertentu sebagai pembeda dengan daerah yang lain. Budaya berperan sebagai penentu batas-batas, yang artinya menjadi identitas pada daerah tertentu tersebut.

b. Perwujudan Budaya

Koentjaraningrat mengemukakan ada 3 wujud kebudayaan, antara lain:

- 1) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, dan peraturan. Wujud dari kebudayaan ini bersifat abstrak, tidak dapat diraba, dipegang ataupun difoto, dan tempatnya berada di alam pikiran manusia. Contoh dari wujud kebudayaan ini adalah adat istiadat, yang sekarang banyak disimpan dalam arsip, tape, dan komputer.
- 2) Wujud kebudayaan sebagai suatu aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam kehidupan masyarakat. Wujud tersebut dinamakan sistem sosial. Wujud ini dapat diobservasi, lebih jelasnya tampak dalam bentuk perilaku dan bahasa dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Sistem sosial merupakan

wujud kebudayaan yang bersifat konkret, dalam bentuk bahasa dan perilaku.

- 3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud ini berupa fisik yang merupakan hasil perbuatan manusia atau karya manusia dalam bermasyarakat. Sifat dari wujud kebudayaan ini konkret dan berupa benda yang dapat diraba. Contohnya: Candi Borobudur, Kain Batik, Kancing Baju dan lain-lain (Setiadi, 2009: 29-30).

Wujud budaya tercipta dari pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial. Budaya dapat dibentuk dan dikembangkan oleh suatu kelompok atau daerah tertentu. Hal inilah yang menjadikan budaya satu dengan yang lainnya memiliki karakteristik secara tersendiri. Budaya suatu daerah juga merupakan simbol sebagai bentuk makna yang terkandung dari budaya tersebut. Budaya merupakan proses interaksi sosial yang dapat dipelajari dan diwariskan sehingga kelestarian budaya dapat tercapai.

c. Pengertian Budaya Lokal

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak ras, suku dan bahasa sehingga hal ini menjadikan Indonesia memiliki kebudayaan daerah masing-masing. Ki Hajar Dewantara mengungkapkan bahwa kebudayaan nasional adalah “puncak-puncak dari kebudayaan daerah”. Bangsa Indonesia sendiri memiliki berbagai keragaman yaitu banyaknya suku, adat istiadat dan kebudayaan yang

berasal dari masing-masing daerah yang berbeda-beda, namun hal tersebut mampu saling berdampingan antara yang satu dengan yang lain (Kholidah, 2020: 169).

Motto “Bhineka Tunggal Ika” menjadi bingkai dalam memahami isi kebudayaan lokal karena keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia. Tidak dapat dihindari sebagai bangsa Indonesia yang memiliki sejarah panjang, Indonesia berada dalam kehidupan dengan beraneka budaya di dalamnya, seperti: budaya Jawa, Batak, Papua, Sunda, Madura, Bugis, Minang, Makasar, Toraja, Sumba, Bali, Manggarai, Sikka, Sasak dan lain-lain yang hidup berdampingan dan saling melengkapi satu sama lain.

Budaya lokal merupakan bagian dari kebudayaan. Budaya lokal dapat dikatakan sebagai budaya asli suatu daerah tertentu yang berbeda dengan daerah lainnya. Budaya lokal menjadi pembeda ciri khas antar daerah. Ciri khas yang dimaksud dapat berupa nilai-nilai agama, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan. Adanya budaya lokal dipengaruhi oleh faktor geografis wilayah.

d. Budaya Lokal Pacitan

Kabupaten Pacitan terletak di ujung barat daya Provinsi Jawa Timur. Secara geografis wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Ponorogo di sebelah utara, Kabupaten Trenggalek di sebelah timur, Samudera Indonesia di sebelah Selatan, dan Kabupaten Wonogiri di sebelah barat. Dengan wilayah administrasi terdiri dari 12 Kecamatan,

5 Kelurahan, dan 166 Desa (Data Badan Pusat Statistik Kabupaten Pacitan).

Kabupaten Pacitan memiliki banyak potensi sumber daya baik dari sisi ekonomi, pariwisata, dan kebudayaannya. Dari 12 kecamatan yang ada di Kabupaten Pacitan, kecamatan tersebut memiliki jenis kebudayaan yang berbeda-beda, sehingga membuat Pacitan kaya akan kebudayaan. Budaya yang ada di Kabupaten Pacitan antara lain: 1) upacara adat methik pari (Kecamatan Bandar), 2) kethek ogleng (Kecamatan Nawangan), 3) jaranan pegon (Kecamatan Arjosari), 4) mantu kucing (Kecamatan Pacitan), 5) Baritan (Kecamatan Kebonagung), 6) jemblung somopuro (Kecamatan Tulakan), 7) jangkrik genggong (Kecamatan Ngadirojo), 8) kothekan lesung (Kecamatan Pringkuku), 9) gembluk kromomedjo (Kecamatan Sudimoro), 10) srumbung mojo (Kecamatan Punung), 11) wayang beber (Kecamatan Donorojo), dan 12) badut sinampurno (Kecamatan Tegalombo).

Seiring dengan perkembangan jaman, kebudayaan-kebudayaan yang ada di Kabupaten Pacitan semakin tergeser dengan adanya teknologi yang canggih. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan produk berbasis budaya lokal yang nantinya akan menambah pengetahuan tentang kebudayaan lokal. Beberapa kebudayaan khas yang ada di Kabupaten Pacitan yang masih terjaga hingga saat ini membuat Kabupaten Pacitan mempunyai daya tarik wisata.

3. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman dapat diartikan kemampuan seseorang dalam mengerti intisari dari sesuatu yang sedang dikomunikasikan. Kemampuan seseorang yang mampu memahami dan menguasai sejumlah materi pembelajaran dan mampu menjelaskan kembali dalam bentuk lain merupakan hakikat dari konsep pemahaman (Rodiyana, 2018: 49). Taksonomi Bloom dalam Yohanes (2018: 28), pemahaman adalah kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Taksonomi Bloom dalam pemahaman merupakan salah satu dari enam aspek pengklasifikasian tujuan pendidikan yang berarti kemampuan menangkap materi atau informasi yang sedang dipelajari melalui guru. Contoh kata kerja operasional pemahaman antara lain: 1) memperkirakan, 2) menjelaskan, 3) mengategorikan, 4) mencirikan, 5) membandingkan, 6) membedakan, 7) mencontohkan, 8) menyimpulkan dan lain-lain.

Kemampuan pemahaman dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu: 1) menerjemahkan merupakan kemampuan merubah konsepsi dari abstrak menjadi simbolik, 2) menginterpretasi merupakan kemampuan pemahaman menafsir kembali data, 3) mengekstrapolasi merupakan kemampuan pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan pola (Yohanes, 2018: 28). Pemahaman dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Contoh dari pemahaman peserta didik dapat mengulangi materi

pembelajaran dan mampu menjelaskan kembali dengan gaya dan bahasanya.

Pemahaman merupakan proses berfikir untuk mengerti sesuatu. Dengan pengetahuan seseorang belum tentu bisa memahami sesuatu secara mendalam. Pemahaman berada satu tingkat lebih dari pengetahuan, yang artinya pemahaman merupakan kemampuan yang dapat memahami suatu konsep, tidak hanya mengetahui dan menghafal akan tetapi juga dapat memahami secara mendasar dan membedakan.

b. Faktor Pemahaman

Pemahaman dapat dicapai peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Dalam pembelajaran setiap individu peserta didik memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda. Dalam memahami ada peserta didik yang dapat memahami secara menyeluruh ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari pembelajaran. Yohanes (2018: 26) mengungkapkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi pemahaman yaitu: 1) faktor internal, faktor yang berasal dari diri individu itu sendiri antara lain kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, dan kecerdasan, 2) faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar seperti, faktor keluarga, faktor keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, media pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan lain-lain.

Faktor internal yang dapat mempengaruhi pemahaman dapat berupa keadaan fisik yang lelah atau capek, tidak dalam keadaan sehat

atau cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi pemahaman dalam proses menerima informasi atau konsep. Faktor internal secara psikologis meliputi intelegensi (IQ), bakat dan minat, motivasi, daya nalar, kognitif, dan perhatian. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pemahaman antara lain dapat berupa lingkungan sosial (teman), keadaan atau cuaca, waktu, situasi dan kondisi tempat, dan alat atau media yang digunakan.

c. Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman lebih luas daripada pengetahuan. Seseorang yang berpengetahuan belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam. Dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, akan tetapi mempunyai kemampuan untuk menangkap arti dari sesuatu yang dipelajari dan mampu memahami konsep dari hal yang dipelajari tersebut. Dengan memahami suatu konsep, seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menerangkan, menduga, menyimpulkan, memberikan contoh, menuliskan kembali, menafsirkan, dan mengklasifikasikan (Aprinawati, 2018: 142). Pemahaman merupakan suatu proses belajar dan berpikir. Pemahaman dalam pembelajaran mengharapkan seseorang memahami arti atau konsep yang sebenarnya. Indikator pemahaman dalam (Trianggono, 2017: 6-8) antara lain sebagai berikut:

1) Kemampuan Interpretasi

Kemampuan interpretasi adalah kemampuan mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Contoh dari kemampuan interpretasi adalah seseorang setelah melihat (informasi visual) kemudian setelahnya seseorang dapat mendefinisikan dalam bentuk tulisan/ucapan (informasi verbal).

2) Kemampuan Memberi Contoh

Kemampuan memberi contoh adalah kemampuan memberikan contoh tentang konsep atau suatu prinsip. Kemampuan ini erat kaitannya dengan peristiwa sehari-hari yang berkaitan dengan konsep. Contohnya adalah jika seseorang diberikan tugas untuk memberikan contoh penerapan suatu konsep, maka seseorang akan memberikan beberapa contoh tentang penerapan konsep yang dimaksud.

3) Kemampuan Mengklasifikasi

Kemampuan mengklasifikasi merupakan kemampuan dalam mengetahui bahwa sesuatu termasuk dalam kategori tertentu (menggolongkan). Seseorang harus memiliki kemampuan merinci untuk mendefinisikan sesuatu dalam kategorinya.

4) Kemampuan Meringkas

Kemampuan meringkas merupakan kemampuan mengemukakan satu kalimat yang menggambarkan informasi awal yang diterima (mengabstraksi).

5) Kemampuan Menyimpulkan

Kemampuan menyimpulkan merupakan kemampuan mengabstraksi suatu informasi atau konsep hingga menjadi suatu kesimpulan dengan proses berpikir yang mendalam.

6) Kemampuan Membandingkan

Kemampuan membandingkan merupakan kemampuan mengetahui persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek atau informasi yang membutuhkan kejelian dan kelenturan perspektif pengamatan terhadap objek tersebut.

7) Kemampuan Menjelaskan

Kemampuan menjelaskan merupakan kemampuan mengkomunikasikan sebab akibat atau hubungan satu konsep dengan konsep yang lainnya dalam sebuah sistem.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa indikator pemahaman satu tingkat diatas pengetahuan. Pemahaman berarti mengerti benar atau memahami benar.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang berarti perantara. Media merupakan alat untuk menyampaikan informasi dan sumber informasi kepada penerima informasi. Media dalam pembelajaran dapat membantu proses pengajaran atau sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan

hasil belajar yang dicapai siswa (Huda: 2014). Penggunaan media dapat membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya media pembelajaran membantu tenaga pendidik mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang nyata. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa, memadatkan informasi, memudahkan penafsiran data dan menyajikan data dengan menarik dan terpercaya (Hamdani, 2011: 244). Dengan menggunakan media pembelajaran mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa. Materi dalam pembelajaran akan lebih jelas dipahami siswa dan memungkinkan siswa lebih menguasai materi pembelajaran. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak akan merasakan bosan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat pengajaran membantu guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai. Secara umum fungsi media pembelajaran dalam Hamdani (2011: 246-248) antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Melihat benda atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu.
- 2) Mengetahui benda atau peristiwa yang tidak bisa dikunjungi.

- 3) Mengetahui gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sulit diamati secara langsung.
- 4) Mendengar suara yang sulit ditangkap dengan telinga secara langsung.
- 5) Mengamati binatang-binatang yang sulit diamati secara langsung.
- 6) Mudah membandingkan sesuatu.
- 7) Melihat secara cepat suatu proses yang berjalan dengan lambat.
- 8) Mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya.
- 9) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak.
- 10) Melihat dengan lambat suatu proses yang terjadi secara cepat.
- 11) Dapat belajar dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Berbagai jenis media pembelajaran dibutuhkan seorang guru untuk membuat para peserta didiknya semakin bersemangat dan memiliki motivasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat merangsang pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 dalam Hamdani (2011: 248-249) yaitu:

1) Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan saja. Media visual terdiri dari 2 jenis, yaitu media yang dapat diproyeksikan (*project visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non project visual*). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak yang diproyeksikan menggunakan alat proyeksi (poyektor) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar. Sedangkan media yang tidak dapat dipoyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar objek, binatang, manusia yang ada kaitannya dengan bahan atau isi materi yang akan disampaikan.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang digunakan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar). Contoh media audio adalah program kaset dan program radio. Penggunaan media audio dapat merangsang pikiran peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Pada umumnya media audio digunakan untuk menyampaikan materi tentang mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Media audio audio visual merupakan kombinasi dari media visual dan media audio, yang berarti media audio visual dapat digunakan dengan dilihat dan didengar. Media audio visual menjadi semakin lengkap dalam penyajian bahan ajar sehingga optimal

digunakan dalam menyampaikan materi. Contoh media audio visual diantaranya, progam video/televisi, progam slide suara (*soundslide*).

Media pembelajaran bukan fungsi tambahan, akan tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yang dikemukakan oleh Hamdani (2011: 248-249) antara lain sebagai berikut:

1) Media grafis

Media grafis merupakan salah satu jenis media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan menggunakan indra penglihatan. Media grafis mudah digunakan karena sederhana dan relatif murah dari segi biaya. Contoh media grafis antara lain, gambar dan foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik.

2) Teks

Media teks merupakan media yang cocok digunakan untuk memberikan motivasi karena peserta didik akan terfokus pada materi.

3) Audio

Media audio memudahkan menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasi suatu objek.

4) Grafik

Media grafik dapat menunjukkan objek, menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret, dan menunjukkan suatu langkah prosedural.

5) Animasi

Media animasi menyajikan suatu tiruan suatu proses abstrak sehingga peserta didik dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut.

6) Video

Video mengajarkan materi dalam ranah perilaku (psikomotor). Video memaparkan keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Gagne dkk (1988) dalam Anitah (2014: 87-89) pemilihan media perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip umum, diantaranya:

1) Variabel tugas

Pemilihan media disesuaikan dengan jenis kemampuan yang diharapkan dari pebelajar sebagai hasil pembelajaran. Dalam pemilihan media sebaiknya menentukan jenis stimulus yang diinginkan sebelum melakukan pemilihan media.

2) Variabel pebelajar

Pebelajar memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda. Dalam pemilihan media pembelajaran, karakteristik pebelajar perlu dipertimbangkan.

3) Lingkungan belajar

Berbagai hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media berdasarkan lingkungan belajar antara lain adalah, biaya sekolah, ukuran ruang belajar, kemampuan mengembangkan materi baru, ketersediaan bahan-bahan modul untuk pembelajaran individual, dan sikap pimpinan maupun pengajar terhadap inovasi.

4) Ekonomi dan budaya

Pemilihan media juga mempertimbangkan apakah media dapat diterima oleh pemakai dan sesuai dengan sumber dana serta peralatan yang tersedia.

5) Faktor-faktor praktis

Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media antara lain, jumlah pebelajar yang dapat ditampung dalam satu ruangan, jarak antara penglihatan dan pendengaran untuk

penggunaan media, seberapa jauh media dapat mempengaruhi respon pebelajar dan lain-lain.

Kriteria dalam pemilihan media yang utama adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Pertimbangan pemilihan media yang lebih sederhana dan singkat adalah: 1) tujuan pembelajaran, 2) pebelajar, 3) ketersediaan, 4) ketepatangunaan, 5) biaya, 6) mutu teknis, dan 7) kemampuan sumber daya manusia. Sedangkan Sanjaya (2008) dalam Hamdani (2011: 257) mengungkapkan pertimbangan dalam memilih media yang tepat adalah dengan kata ACTION, yaitu:

- 1) *Access*, yaitu kemudahan akses dalam pemilihan media.
- 2) *Cost*, yaitu pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan seharusnya seimbang dengan manfaat dari media.
- 3) *Technology*, yaitu ketersediaan teknologi dan kemudahan dalam penggunaannya.
- 4) *Interactivity*, yaitu mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktif.
- 5) *Organization*, yaitu dukungan organisasi atau lembaga.
- 6) *Novelty*, yaitu aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang baru biasanya akan lebih menarik perhatian.

Sudrajat (2008) dalam Hamdani (2011: 258) juga mengungkapkan beberapa pertimbangan pemilihan sumber belajar, diantaranya adalah:

- 1) Ekonomis, artinya tidak harus terpatok pada harga yang mahal.
- 2) Praktis, artinya tidak perlu pengelolaan yang rumit dan sulit.
- 3) Mudah, artinya dekat dan tersedia di sekitar lingkungan.
- 4) Fleksibel, artinya dapat dimanfaatkan untuk tujuan instruksional.
- 5) Sesuai dengan tujuan, artinya mendukung proses yang berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Pemilihan media pada hakikatnya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, misalnya tujuan pembelajaran bersifat kata-kata (verbal) media yang tepat digunakan dapat berupa media audio. Sedangkan jika tujuan pembelajaran bersifat memahami isi bacaan, media yang tepat digunakan dapat berupa media cetak atau visual. Kalau tujuan pembelajaran bersifat (motorik) gerak dan aktifitas, media film/video dapat digunakan.

e. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Setelah pemilihan media pembelajaran sebenarnya tidak hanya cukup mengetahui saja tentang kegunaan media tersebut, akan tetapi juga mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran yang telah dipilih. Adapun prinsip penggunaan media pembelajaran menurut Anitah (2014: 93) adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber daya.
- 3) Memahami jenis dan kegunaannya.

- 4) Pengujian media pembelajaran dilakukan berlangsung terus.
- 5) Penggunaan multi media akan menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran.

Untuk penggunaan media seharusnya dilakukan manajemen yang sistematis. Langkah-langkah dalam penggunaan media yaitu, persiapan sebelum menggunakan media, pelaksanaan penggunaan media, evaluasi dan tindak lanjut. Ada beberapa landasan penggunaan media pembelajaran (Hamdani, 2011: 255-256) antara lain:

- 1) Landasan filosofis

Penggunaan media didasarkan pada karakteristik pengguna media, dengan memberikan kebebasan untuk menentukan alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Menggunakan media atau tidak pembelajaran tetap menggunakan pendekatan humanis.

- 2) Landasan psikologis

Berdasarkan kajian psikologis anak lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada abstrak. Edgar Dale membuat jenjang konkret-abstrak dimulai dari peserta didik berpartisipasi dalam pengalaman nyata, peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan. Sedangkan Jerome Bruner mengemukakan dalam proses pembelajaran, hendaknya belajar dengan gambaran/film, kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata.

Pada saat penggunaan media hendaknya selalu dijaga agar suasana tetap tenang, artinya pebelajar perhatiannya tetap terjaga. Dalam penggunaan media hendaknya pebelajar dipantau bila mengalami kesulitan.

f. Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran visual terdiri dari 3 kategori utama unsur desain (Duffy, 2003) dalam Anitah (2014: 79-80) yaitu:

- 1) Unsur visual: grafis, simbol, objek nyata, atau organisasi visual.
- 2) Unsur teks: semua aspek penyajian tekstual, pemilihan kata dan gaya bentuknya, warna dan ukuran yang digunakan.
- 3) Unsur afektif: komponen-komponen visual yang dapat mendatangkan respon dari pengamat seperti menyenangkan, takjub, humor dan sebagainya.

Perencanaan desain visual dimulai dengan mengumpulkan atau membuat gambar/teks yang akan digunakan sebagai tampilan. Pemilihan didasarkan pada tujuan media visual yaitu: keterbacaan, membantu pengamat secara cepat menemukan pesan, memfokuskan perhatian. Elemen dalam desain visual dikelompokkan menjadi 3 kelompok (Anitah, 2014: 82-86) yaitu:

- 1) Elemen visual

Elemen visual yang dikemukakan oleh Edgar Dale dibagi menjadi 3 yaitu, realistik, analogis dan organisasional. Realistik artinya

menunjukkan objek yang sesungguhnya. Penggunaan warna asli dapat mempertinggi tingkat realistik. Analogis artinya menyampaikan konsep atau topik dengan menunjukkan sesuatu yang mengimplikasikan kesamaan. Organisasional artinya media visual meliputi bagan, grafis, peta dan kelompok diagram.

2) Elemen verbal

Penyajian desain visual ditambahkan dengan informasi verbal yang hendaknya mempertimbangkan gaya huruf yang konsisten dan harmonis, huruf besar agar mudah dibaca, warna huruf yang kontras dengan warna latar belakang, ukuran huruf yang sesuai dengan jarak pandang, jarak antar huruf yang seimbang, dan jarak di antara garis yang memudahkan pembacaan.

3) Elemen daya tarik

Tampilan visual hendaknya memberi pengaruh untuk menarik perhatian pengamat seperti, kejutan yang dapat berupa warna atau perubahan ukuran yang akan menarik perhatian. Pengamat akan bosan jika penyajian monoton. Selanjutnya tekstur (ciri objek dan materi 3 dimensi), dan interaksi yaitu timbulnya pertanyaan-pertanyaan selama penyajian.

5. Pengembangan Buku SKU Pramuka Siaga

a. Model-Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah suatu cara atau tahapan yang dipakai untuk mengembangkan produk baru atau

menyempurnakan suatu produk yang sudah pernah ada (Sukmadinata, 2010: 164). Produk tersebut tidak hanya berupa benda atau barang saja seperti buku atau modul tetapi juga bisa perangkat lunak seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, model-model pendidikan dan lain-lain. Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang bisa digunakan berbeda dengan penelitian biasanya yang hanya menghasilkan saran atau solusi perbaikan (Sukmadinata, 2010: 190). Beberapa model pengembangan yang umumnya digunakan dalam penelitian pendidikan adalah sebagai berikut:

1) Model 4D

Model penelitian dan pengembangan model 4D (*four-D model*) adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang memiliki empat tahapan penelitian yaitu, 1) pendefinisian (*define*), 2) tahap perancangan (*design*), 3) tahap pengembangan (*develop*) dan 4) tahap uji coba (*disseminate*) (Thiagarajan 1974) dalam (Sutarti, 2017: 12). Tahap pendefinisian meliputi lima langkah yaitu: 1) analisis ujung depan, 2) analisis peserta didik, 3) analisis tugas, 4) analisis konsep, 5) perumusan tujuan pembelajaran. Tahapan perencanaan tiga langkah yaitu: 1) penyusunan tes acuan patokan, 2) pemilihan media yang sesuai tujuan, 3) pemilihan format. Tahap pengembangan meliputi 4 langkah yaitu: 1) validasi, 2) simulasi, 3) uji coba terbatas, 4) revisi.

Sedangkan langkah terakhir tahap penyebaran meliputi dua langkah yaitu: 1) mengetahui penggunaan perangkat pada skala yang luas dan, 2) menguji efektivitas penggunaan perangkat (Sutarti, 2017: 13-15).

2) Model ADDIE

Model penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an yang memiliki lima tahapan penelitian yaitu: 1) tahap *analysis*, mencakup, penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, tugas, konteks, tujuan, analisis keterampilan, 2) tahap *design*, mencakup, pengembangan tujuan, item tes, strategi pembelajaran, 3) tahap *development*, mencakup persiapan bahan pengajaran, 4) tahap *implementation*, mencakup kegiatan dalam mendukung pengiriman instruksi, 5) tahap *evaluation*, mencakup formatif dan evaluasi sumatif (Sutarti, 2017: 15-16).

3) Model Borg & Gall

Model pengembangan Borg & Gall (1989) dalam (Sukmadinata, 2010: 169-170) secara lengkap terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), 2) perencanaan (*planning*), 3) pengembangan draft produk (*develop preliminary form product*), 4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), 5) merevisi hasil uji coba (*main*

product revision), 6) uji coba lapangan (*main field testing*), 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), 8) uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), 9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

4) Model Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono

Model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono memiliki sepuluh langkah yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal (Sugiyono, 2015: 409). Model pengembangan yang dimodifikasi oleh Sugiyono ini memiliki perbedaan dengan yang dikemukakan oleh Borg & Gall, dimana desain yang dibuat divalidasi ahli sebelum diuji coba lapangan.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil-hasil penelitian terlebih dahulu antara lain sebagai berikut:

1. Bahrudin, Ahmad (2021) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Penanaman Pendidikan Mitigasi Bencana Berbasis Budaya Lokal bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Pesisir Pantai Pacitan”, Skripsi, Pacitan: STKIP PGRI Pacitan. Hasil penelitian yang dilakukan ini menghasilkan, 1) buku saku penanaman pendidikan mitigasi bencana berbasis budaya lokal yang dikembangkan dengan model pengembangan 4D, 2) efektifitas media hasil pengembangan dapat diketahui melalui uji-t,

3) disimpulkan bahwa media buku saku penanaman pendidikan mitigasi bencana berbasis budaya lokal efektif dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penambahan pengetahuan budaya lokal. Sedangkan perbedaannya adalah model pengembangan dan fokus penelitian. Model pengembangan pada penelitian ini adalah 4D. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan model pengembangan yang akan digunakan adalah model Borg & Gall yang telah dimodifikasi Sugiyono. Fokus pada penelitian ini adalah pendidikan mitigasi bencana. Sedangkan pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan adalah pendidikan kepramukaan.

2. Rahmat, Hendi (2019) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Pramuka Siaga Usia 7 sampai 10 Tahun dalam Membentuk Karakter Siswa SD/MI”, Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Modul Pramuka Siaga yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli dinyatakan “Sangat Layak atau Sangat Menarik” untuk dijadikan bahan ajar. Hasil penilaian pada ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa mencapai kriteria “Sangat Layak”. Persamaan pada penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar bagi pramuka siaga atau peserta didik sekolah dasar kelas rendah. Penelitian ini sama-sama menggunakan model pengembangan Borg & Gall, pada penelitian ini dibatasi dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan dibatasi dari sepuluh

langkah menjadi sembilan langkah. Perbedaan pada penelitian ini adalah hasil akhir, pada penelitian dan pengembangan sebelumnya produknya berupa modul sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah buku SKU.

3. Hanif, M. Zikri (2018) dalam penelitian yang berjudul “Re-Desain Buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar”, Jurnal: Universitas Negeri Padang. Perancangan Buku Panduan Pramuka Siaga memperhatikan isi buku dan informasi panduan agar maksud dari isi buku bisa disampaikan dengan baik kepada peserta didik. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah meningkatkan minat peserta didik terhadap pendidikan kepramukaan sebagai kegiatan yang positif dan menarik. Perbedaan pada penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah produk yang dikembangkan, pada penelitian ini produk berupa buku panduan pramuka untuk anak sekolah dasar yang dilengkapi oleh beberapa media lain, seperti: kotak pensil, botol minum, poster, x-banner, stiker, dan kotak bekal makanan sebagai penunjang hasil pengembangan. Sedangkan pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan produk berupa buku SKU untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi kepramukaan.
4. Perdana, Yosef N.A (2020) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Pramuka Siaga Berbasis Paradigma Pedagogi Reflektif untuk Pembina dan Siswa”, Skripsi: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Modul Pramuka Siaga Mula Berbasis Paradigma Pedagogi Reflektif” untuk pembina dan produk untuk peserta didik berbentuk “Buku Refleksi Pramuka Siaga Mula Berbasis

Paradigma Pedagogi Reflektif'. Hasil validasi menunjukkan predikat sangat baik. Modul yang dikembangkan telah layak untuk masuk tahap implementasi dengan uji coba produk. Persamaan pada penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, sama-sama mengembangkan bahan ajar untuk pramuka siaga. Sedangkan perbedaan pada penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul bagi pembina dan buku refleksi bagi peserta didik. Sedangkan pada penelitian ini produk merupakan bahan ajar bagi peserta didik. Model pengembangan yang digunakan ADDIE, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model Borg & Gall modifikasi Sugiyono hingga tahap ke sembilan.

5. Hikmah, Afroh Nailil (2015) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Kepramukaan Golongan Penggalang SD/MI Berbasis Sains Sebagai Upaya Penanaman Nilai-Nilai Dasadarma", Tesis: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Hasil dari penelitian ini berdasarkan penilaian tim ahli secara keseluruhan berada pada kategori baik, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan kepramukaan. Sedangkan hasil respon yang diterima dari uji coba kelompok skala kecil dan besar keduanya berada pada kategori "sangat baik". Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar pramuka. Sedangkan perbedaannya adalah subjek uji coba, pada penelitian dan pengembangan ini subjeknya adalah pramuka penggalang, sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah pramuka siaga. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan

pengembangan ini adalah ADDIE, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah model Borg & Gall hingga langkah ke sembilan.

6. Irfan, Muhammad (2018) dalam penelitian yang berjudul *“Development of Multimedia Based Learning Media in Scouting Learning Faculty of Sport Science”*, Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna Medan. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berdasarkan hasil pengujian menggunakan kuisioner diperoleh persentase sebesar 94% dalam kategori “Sangat Baik”. Persamaan pada penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, sama-sama mengembangkan bahan ajar pramuka. Perbedaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah media pada penelitian ini diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah Pramuka untuk mencapai perkuliahan kompetensi, menanamkan nilai-nilai Pramuka, dan mendukung pengembangan teknologi sebagai budaya budaya dan harus mengarah pada kebaikan hal-hal menurut Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) kurikulum yang diterapkan. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan akan diterapkan pada peserta didik pramuka siaga.

7. Damanik, Saipul Ambri (2021) dalam penelitian yang berjudul *“Development of Web-Based Scouting Teaching Materials in the Faculty of Sports Sciences”*, Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna Medan. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan bahan ajar berbasis web dalam proses kursus evaluasi dan hasil belajar efektif sebagai bahan ajar dan pedoman pembelajaran sehingga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar

peserta didik. Persamaan pada penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, sama-sama mengembangkan bahan ajar pramuka. Perbedaan penelitian dan pengembangan ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Rekreasi pada mata kuliah pendidikan kepramukaan. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan subjek penelitian adalah pramuka siaga.

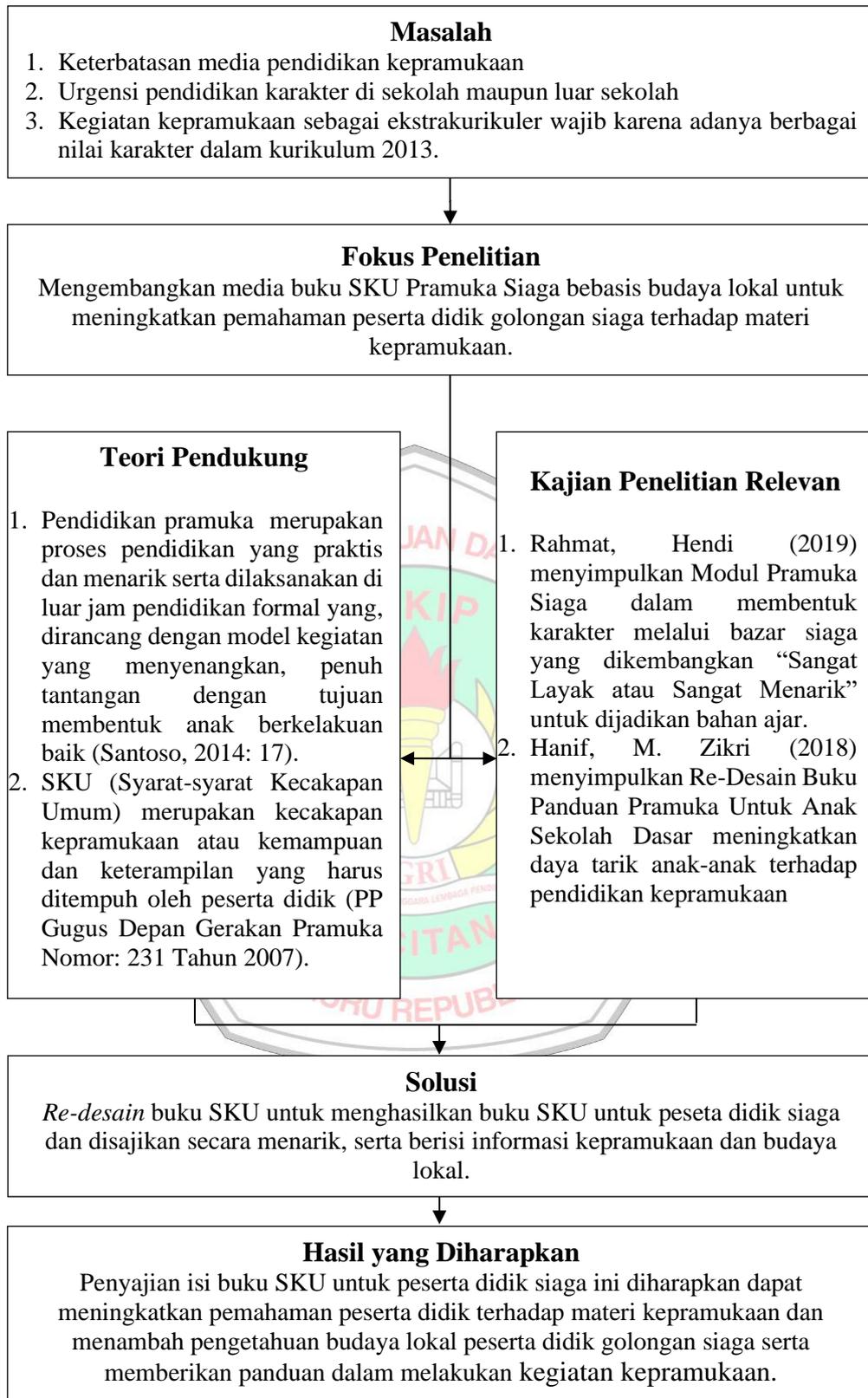
C. Kerangka Bepikir

Pendidikan kepramukaan merupakan pendidikan non-formal yang mengupayakan pendidikan karakter pada peserta didik sesuai dengan kurikulum 2013. Kurangnya bahan ajar pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi jalannya kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Keterbatasan media pada ekstrakurikuler pramuka juga merupakan faktor yang mempengaruhi jalannya kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar pramuka sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SD/MI dengan mengintegrasikan kearifan lokal.

Syarat-syarat Kecakapan Umum (SKU) merupakan salah satu media pendidikan kepramukaan yang digunakan dalam ragam kegiatan pramuka siaga. Peserta didik yang telah menyelesaikan tes SKU sesuai dengan tingkatannya berhak mendapatkan TKU (Tanda Kecakapan Umum). Pengembangan buku SKU ini diharapkan dapat disajikan dengan menarik yang

memuat materi kepramukaan dan budaya lokal. Penyajian isi buku diharapkan dapat menunjang pelaksanaan tes SKU pramuka siaga dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kepramukaan dan budaya lokal. Berdasarkan pemikiran diatas langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram alur berikut:





Bagan 2.1
Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan:

1. Bagaimana cara mengembangkan media buku SKU pramuka siaga berbasis budaya lokal pada pramuka siaga SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan hasil dari pengembangan buku SKU pramuka siaga berbasis budaya lokal pada pramuka siaga SD/MI?
3. Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan buku SKU pramuka siaga berbasis budaya lokal?

