

PENGEMBANGAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA BERBASIS *ONLINE FLIPPED LEARNING*

Siti Raudhatul Jannah Nasution¹, Lutfi Nur²

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya^{1,2}

Email: sitiraudhatuljannah.n@upi.edu

ABSTRAK

Ekstrakurikuler Pramuka adalah suatu proses pendidikan yang dilaksanakan di alam terbuka yang dapat membentuk kepribadian yang mandiri, disiplin, dan berjiwa sosial. Di sekolah, kegiatan ekstrakurikuler Pramuka adalah satu-satunya kegiatan wajib. Namun, selama pandemi ini, kegiatan ekstrakurikuler tidak aktif. Hal ini terjadi karena banyak pelatih yang kebingungan dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler secara online. Melalui penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler pramuka berbasis flipped learning. Penelitian ini bertujuan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut tentang penerapan metode ini guna mengetahui seberapa bermanfaatnya dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan *Analysis, Design, Development, Implementation* atau *Delivery and Evaluation* (ADDIE). Namun peneliti baru sampai pada tahap pengembangan karena keterbatasan waktu dan tenaga. Dengan demikian, tidak ada subjek dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini, diketahui bahwa RPP dan video pembelajaran yang dibuat peneliti dapat diujicobakan tanpa adanya revisi. Diharapkan dari hasil tersebut, peneliti selanjutnya dapat mencoba kedua media tersebut agar nantinya dapat mengetahui manfaatnya bagi pembina ekstrakurikuler pramuka.

Kata kunci: Pengembangan, Ekstrakurikuler Pramuka, Online Flipped Learning

ABSTRACT

Scout extracurricular is an educational process carried out in the open which can form an independent personality, discipline, and social spirit. At school, Scout extracurricular activities are the only mandatory activity. However, during this pandemic, extracurricular activities are not active. This happens because many coaches are confused about carrying out extracurricular activities online. Through this research, researchers try to develop scout extracurricular activities based on flipped learning. This study aims to make future researchers able to investigate further the application of this method to find out how useful it is in scout extracurricular activities. This study uses the method of Research & Development (R&D) using the Analysis, Design, Development, Implementation or Delivery and Evaluation (ADDIE) approach. However, researchers only arrived at the stage of development due to limited time and energy. Thus, there are no subjects in this study. From the results of this study, it is known that the lesson plans and learning videos made by researchers can be tested without revision. It is hoped that from these results, further researchers can try out these two media so that later they can find out their benefits for scout extracurricular coaches.

Keywords: *Developing, scout extracurricular, online flipped learning*

PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran dan bertujuan agar siswa memiliki wawasan ilmu pengetahuan dan membina nilai dan sikap siswa dalam mengembangkan minat dan bakatnya (Nurhidayati, 2018). Menurut Setiawan (2021), kegiatan ekstrakurikuler adalah

layanan kegiatan di luar jam pelajaran yang dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah yang bertujuan untuk memperdalam dan memperkaya pengetahuan peserta didik, mengenal hubungan antar berbagai pelajaran, dan menyalurkan bakat minat.

Dari kedua pengertian tersebut, kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan agar siswa dapat mengembangkan bakatnya dalam rangka mengetahui hubungan berbagai pelajaran dan menumbuhkan nilai dan sikap siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Setyawan (2018) menurutnya, kegiatan ekstrakurikuler dapat membuat siswa menemukan dan mengembangkan potensi diri, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, serta dapat memfasilitasi bakat, minat, dan kreatifitas peserta didik.

Dalam penerapannya, kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya dapat mengembangkan bakat dan minat siswa ataupun mengembangkan nilai dan sikap dari minat dan bakat tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan nilai dan sikap Nasionalisme. Nilai dan sikap tersebut, diperoleh dari kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka adalah proses pendidikan yang dilakukan di alam terbuka yang dapat membentuk kepribadian yang luhur, jiwa sosial, dan solidaritas kemanusiaan dan dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, terarah, dan praktis (Muhaemin & Sumarna, 2021). Menurut Wildani (2018) ekstrakurikuler pramuka adalah kegiatan yang dilakukan untuk menumbuhkan rasa cinta alam, mandiri, teguh, serta disiplin melaksanakan dasadarma dan trisatya.

Kegiatan ekstrakurikuler ini, menjadi kegiatan yang dapat mengembangkan sikap nilai nasionalisme karena dalam kegiatan tersebut berisi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan negara Indonesia. hal tersebut, seperti: menyanyikan lagu kebangsaan, melakukan upacara bendera, melakukan permainan bela negara, dan memupuk rasa tolong

menolong serta kerja sama dalam setiap aktivitasnya (Taubah & Chasanah, 2018., Utami et al., 2017).

Di sekolah, kegiatan ini menjadi satu-satunya kegiatan ekstrakurikuler yang diwajibkan untuk diikuti oleh semua siswa di sekolah. Hal tersebut, telah ditetapkan dalam Permendikbud No. 62 tahun 2014 pasal 3 ayat 3. Selain itu, ekstrakurikuler ini, menjadi wajib karena memiliki banyak nilai-nilai didalamnya, seperti: nilai kepemimpinan, kebersamaan, sosial, cinta alam, dan kemandirian. Dari sisi organisasi, pramuka menjadi suatu organisasi yang *proven*.

Meskipun menjadi satu-satunya ekstrakurikuler wajib, ekstrakurikuler ini tidak berjalan lagi saat ini. Hal tersebut terjadi karena pemerintah melarang aktifnya kegiatan ekstrakurikuler secara *offline* untuk mencegah terjadinya suatu kerumunan. Selain itu, belum banyak sekolah yang mengetahui penerapan dari kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan secara *online*.

Untuk itu, diperlukan adanya sebuah inovasi dari para peneliti atau pihak lainnya dalam membekali dan memberikan sarana kepada para pembina kegiatan ekstrakurikuler dalam menerapkan kegiatan ekstrakurikuler secara online. Dalam penelitian ini, penulis mencoba memperkenalkan sebuah pengembangan dari kegiatan ekstrakurikuler pramuka berbasis *online flipped learning*. Penelitian ini, bertujuan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut tentang penerapan dari metode ini agar dapat diketahui bagaimana manfaatnya dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

Online flipped learning adalah sebuah metode yang membalikkan kegiatan belajar di sekolah menjadi kegiatan belajar

di rumah ataupun sebaliknya. Hanya saja, dalam metode ini kegiatan di sekolah dilakukan hanya dengan tatap muka melalui aplikasi *video conference* seperti *Google Meet* dan *Zoom*.

Peneliti mengambil metode ini, karena metode ini sangat baik untuk digunakan saat masa pandemi saat ini. Hal ini karena, metode ini disajikan secara *online*. Hal tersebut sesuai dengan keadaan saat ini, yang tidak mewajibkan sekolah untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler secara *offline* dan memperbolehkan kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan secara *online*. Selain itu, metode ini juga cukup efektif karena pembelajarannya dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Sehingga, waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak lama dan anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Alasan tersebut sejalan dengan pendapat dari Bonofolingo et al. (2018). Menurutnya, metode *online flipped learning* memberikan proses pembelajaran berupa kegiatan pengaplikasian dari ilmu yang telah dipelajari sebelum siswa melakukan tatap muka dengan guru. sehingga, waktu belajar lebih efektif karena siswa lebih banyak memperoleh kegiatan pengaplikasian dari sebuah ilmu yang berupa dialog, kolaborasi ataupun melakukan tanya jawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan model pengembangan ini yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* atau *Delivery and Evaluation*. Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap *development*

dengan produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan video pembelajaran.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari hasil validasi produk berupa RPP dan video pembelajaran. Instrumen yang digunakan oleh peneliti hanya berupa lembar validasi produk.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif. Teknik analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data berupa nilai yang diberikan oleh validator, sedangkan analisis kualitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data berupa kritik dan saran yang diberikan validator.

Dalam melakukan penelitian, ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan peneliti sampai pada tahap *development*, yaitu sebagai berikut. (1) *Analysis*, pada tahap ini peneliti menganalisis segala hal yang dibutuhkan untuk pembuatan RPP dan video pembelajaran. (2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang RPP dan video pembelajaran. Dalam rancangan tersebut, RPP dan video ini dikhususkan untuk siswa sekolah dasar kelas dan materi yang ada pada isi RPP dan video ini berisi tentang 5 dasar simpul dalam pramuka. (3) *Development*, pada tahap ini peneliti hanya sampai tahap pembuatan dan uji validitas RPP dan video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Desain Produk

Produk RPP yang dihasilkan pada penelitian ini, berbentuk format RPP satu lembar. RPP ini, ditujukan untuk pramuka siaga dalam materi 5 simpul dasar. Berikut tampilan-tampilan yang ada pada RPP.

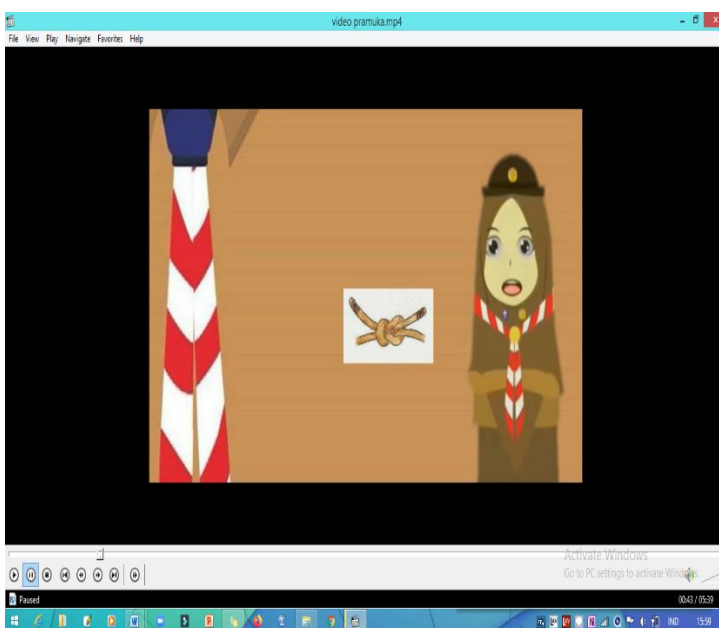
RPP tersebut memiliki Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran. RPP yang disusun juga memiliki tentang materi ajar yang digunakan, media, alat dan bahan, serta langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. RPP hasil pengembangan memiliki beberapa teknik penilaian beserta instrumen penilaiannya.

Produk video pembelajaran menjadi

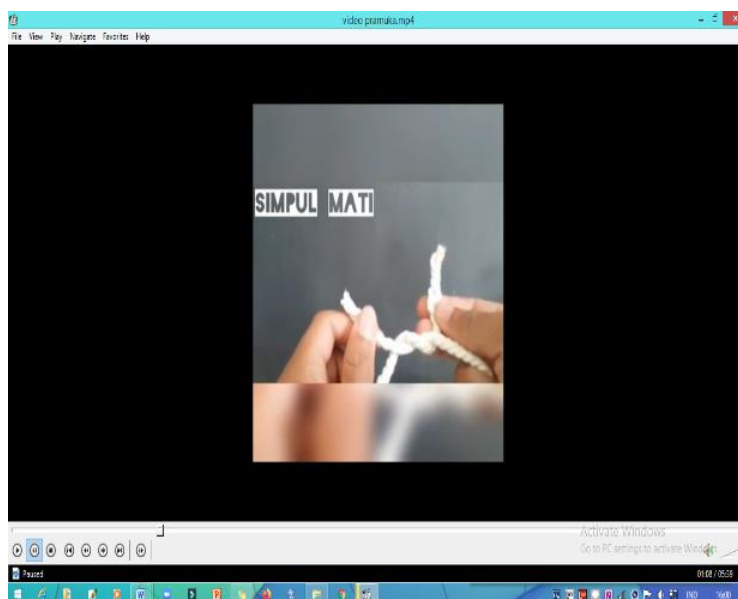
materi awal yang harus dipelajari oleh siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung. video ini, tidak sepenuhnya berisi animasi karena adanya sebuah peragaan dari beberapa simpul. Selain itu, peneliti juga belum bisa untuk membuat sebuah animasi bergerak. Berikut, beberapa tampilan pada video animasi materi 5 simpul dasar pramuka.



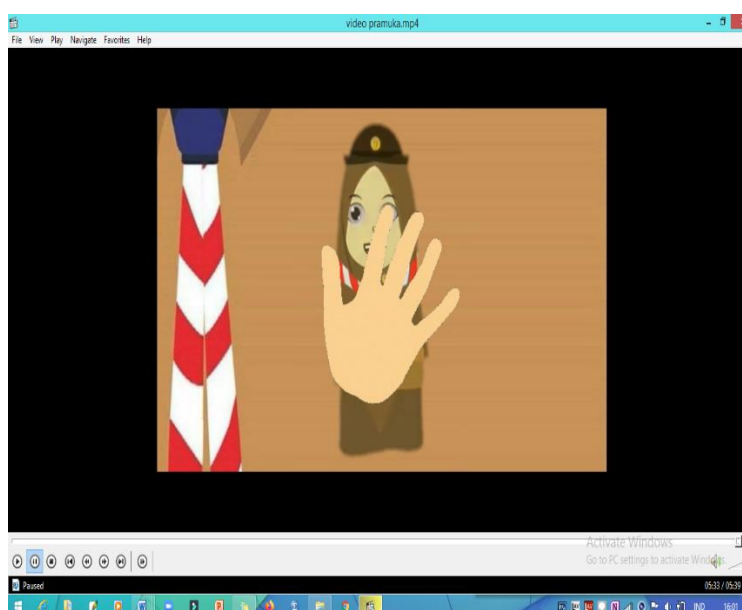
(Gambar 1. Pembukaan Video)



(Gambar 2. Materi Pembelajaran)



(Gambar 3. Peragaan Materi Membuat Simpul)



(Gambar 4. Penutup)

2. Hasil Uji Validitas Produk

Hasil validasi produk menunjukkan bahwa RPP yang disusun telah memenuhi syarat kevalidan dengan kesimpulan umum baik. RPP telah dinilai oleh para ahli dalam aspek kelengkapan, teknik penulisan, indikator, materi, kesesuaiannya dengan *flipped learning*, sintaks pembelajaran, alokasi waktu, dan aspek kebahasaan. Adapun rincian penilaian validasi oleh ahli tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas RPP

Aspek Penilaian	Skala Nilai
Kelengkapan RPP	5
Penulisan RPP	5
Indikator	5
Materi	5
Kesesuaian <i>flipped learning</i>	4
Langkah Pembelajaran	4
Alokasi Waktu	4
Penggunaan Bahasa	5
Kejelasan Bahasa	5

Hasil validasi video menunjukkan bahwa penilaian secara umum dari validator video ini termasuk dalam kategori yang sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Rincian hasil uji validitas video pembelajaran tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Video Pembelajaran

Aspek Penilaian	Skala Nilai
Desain	
Layout Video	5
Kesesuaian Animasi	5
Kombinasi Warna	5
Font Huruf Konsisten	3
Tampilan Isi	5
Kejelasan dan kejernihan suara	5
Bahasa	
Bahasa sesuai EYD	5
Mudah dipahami	5
Menggunakan Kalimat Efektif	5
Kelengkapan Informasi	5
Materi	
Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	5
Interaktif dan mudah dipahami	5
Urutan Materi	5

Dari kedua hasil uji validasi dari RPP dan Video dapat dikatakan kedua produk ini termasuk dalam kategori layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran ataupun dalam penelitian selanjutnya tanpa adanya revisi produk dari peneliti. Hal ini karena, skor yang diperoleh termasuk dalam kategori yang baik dan tidak ada saran ataupun tanggapan dari validator terkait kekurangan dan saran perbaikan.

Selain itu, Secara teoritis kedua media ini, telah memenuhi beberapa kriteria dari sebuah RPP dan video yang baik dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk kriteria dari RPP yang baik menurut Azizah (2019), yaitu:

1. RPP harus memenuhi komponen-komponen dari struktur minimal, komponen-komponen
2. Komponen-Komponen RPP saling berhubungan.
3. RPP menyajikan cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran, dan urutan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. RPP menyajikan penilaian hasil belajar yang beragam aspek dan teknik penilaian.
5. Keseluruhan komponen RPP yang digunakan disesuaikan dengan dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan tuntutan masyarakat.

Dari beberapa kriteria ini, berdasarkan hasil dari produk dan validasi RPP yang dibuat oleh peneliti telah memenuhi keseluruhan dari kriteria RPP yang baik. Dari produk yang ditampilkan telah tertera keseluruhan aspek yang mencakup keseluruhan kriteria-kriteria tersebut. Dari hasil validasi, terlihat dari aspek yang dinilai, skor, dan tanggapan dari validator yang menunjukkan RPP tersebut masuk dalam kategori baik dan telah memenuhi kriteria yang seharusnya.

Adapun kriteria video pembelajaran, terletak pada ciri-ciri video yang berkesan dalam proses pembelajaran. Adapun ciri-ciri video yang berkesan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Matlamat/Objektif, video pembelajaran dapat diakses dan dipelajari oleh siswa.
2. Pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran (PdP), pembelajaran yang disajikan dalam video tidak membosankan karena menggunakan pendekatan pengajaran yang tepat.
3. Kandungan, isi dari video mudah dipahami.
4. Penggunaan, media tersebut praktis dan mudah untuk digunakan.

5. Persembahan, susunan teks dalam video harus jelas dan berkesan, warna dan animasinya sesuai, isi dari video berfaedah dan bermakna.
6. Penformatan Skin, warna background video harus sesuai.
7. Nilai Pendidikan, topik yang ada dalam video haruslah memiliki nilai-nilai dalam pendidikan.

Dari beberapa kriteria ini, berdasarkan hasil produk dan validasi yang dibuat oleh peneliti telah memenuhi keseluruhan dari kriteria video yang baik. dari produk yang ditampilkan telah tertera keseluruhan aspek yang mencakup dua dari keseluruhan kriteria tersebut. dari hasil validasi, terlihat dari aspek yang dinilai, skor, dan tanggapan dari validator yang menunjukkan video tersebut masuk dalam kategori baik dan telah memenuhi kriteria yang seharusnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan dari pemaparan dari hasil dan pembahasan yang telah diperoleh. Dapat disimpulkan bahwa RPP dan video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dapat diujicobakan untuk peneliti selanjutnya agar kegiatan ekstrakurikuler pramuka berbasis *online flipped learning* dapat diketahui kepraktisannya pada ekstrakurikuler pramuka. Sehingga, para pembina pramuka dapat mempraktekkan dan menghidupkan kembali suasana kepramukaan di masa pandemi ini.

Saran

Diharapkan, dengan adanya penelitian ini peneliti selanjutnya dapat mengujicobakan kedua produk ini. agar para pembina pramuka di sekolah dasar dapat termotivasi untuk menghidupkan kembali suasana kepramukaan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Berbasis Scientific Approach Pada Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup dengan SUBTEMA Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III MI Nasbul Haq Makassar*. (Skripsi). Makassar: UIN ALAUDDIN.
- Jones-Bonofiglio KD, Willett T, Ng S. An evaluation of flipped e-learning experiences. *Med Teach*. 2018 Sep;40(9):953-961. doi: 10.1080/0142159X.2017.1417577. Epub 2017 Dec 22. PMID: 29271281.
- Muhaemin & Sumarna. (2021). Pembinaan Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Kepribadian Siswa di SMP Negeri 3 Karangtengah Cianjur. *PPHK (Jurnal Pendidikan Politik, Hukum, dan Kewarganegaraan)*, 11(1), 48-58.
- Nurhidayati. (2018). Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler di TK Islam Plus Mutiara Bangunan Yogyakarta. *Al-Athfal*, 1(2), 94-111.
- Permendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Setiawan, H.R. (2021). *Manajemen Peserta didik*. Tersedia di https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Tyo_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&ots=EU0hDIM2mI&sig=In2ZzeDPM7GUrIs1z4CTLROFXSk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Setyawan, D. (2018). Mengenalkan Alat Musik Tradisional Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Suling Bambu di SD Inpres Rutosoro, *Jurnal Akrib Juara*, 3(3), 10-21.
- Taubah, M & Chasanah, U. (2018). Peranan Gerakan Pramuka dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme di Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus di MIN Kudus Tahun Pelajaran

- 2017/2018). *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 6(2), 337-354.
- Utami, dkk. (2017). Peranan Guru Sejarah dalam Menanamkan Rasa Nasionalisme Siswa Kelas X di SMA Negeri 14 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Jurnal*, 1(1), 83-92.
- Wildani, M. (2018). Pagaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik di SDN 06 Jambu Desa Beringin Kecamatan Sajad. *Cross-Border*, 1(2), 149-162.