

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah ambisi dan mimpi bangsa Indonesia pada tahun 2045 yang akan menuju generasi emas, pendidikan karakter diharapkan menjadi salah satu *hidden curriculum* yang sedang digalakan pada setiap satuan tingkat pendidikan. Hal ini diperkuat setelah Presiden Ir. H. Joko Widodo meluncurkan sebuah Peraturan Kepreseidenan no 87 tahun 2017 yang menjelaskan tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di setiap sekolah. Tentu saja bukan tanpa alasan mengapa pendidikan karakter di satuan pendidikan harus lebih di kuatkan, hal ini berangkat dari kurangnya integritas karakter pada setiap peserta didik dari mulai hal terkecil, seperti; adab dan etika dalam bermasyarakat baik di rumah, sekolah, hingga masyarakat luas. Sebagian orang berfikir bahwa hal tersebut terjadi karena dampak dari globalisasi, tentu saja asumsi tersebut tidak sepenuhnya dapat disalahkan, globalisasi juga membawa dampak positif bagi kehidupan manusia.

Globalisasi dalam hal pendidikan tentu membawa banyak hal positif, salah satunya sebagai contoh ialah bagaimana kegiatan belajar hanya dapat dilakukan di sekolah dan kelas, namun dapat berkegiatan di rumah dengan media internet. Hal lain dampak positif globalisasi adalah sumber belajar yang bersifat multikultural sehingga menambah wawasan dan pengalaman meskipun tidak merasakan langsung. Namun yang harus lebih diperhatikan adalah tidak semua dampak globalisasi ini selalu berdampak positif bagi karakter anak, ada nilai dan norma yang tidak sesuai dengan kultur bangsa Indonesia yang tidak sepenuhnya dapat diadopsi serta diterapkan dalam kehidupan sosial, khususnya dalam pranata pendidikan. Hal ini yang tertuang dalam UU SISDIKNAS, Pasal 1 UU RI No. 20 tahun 2003 yang dengan jelas menegaskan terkait pendidikan sebuah kegiatan sadar atau yang sudah direncanakan sebelumnya untuk membuat kondisi dan suasana dalam kegiatan pembelajaran yang berorientasi membuat siswa aktif melejitkan bakat yang dimiliki oleh individu agar memiliki sebuah *the power of*

spirit, agamis, *self control*, *manner*, *knowledge*, *attitude*, dan *skill* yang diperlukan untuk pribadinya, orang banyak, bangsa, dan negara.

Pernyataan yang terkandung dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 tersebut sangat tertulis jelas bahwa pendidikan tidak hanya mengejar suatu nilai yang tertulis hitam diatas putih, namun juga sebuah 'nilai' (*value*) tentang karakter, *hardskill*, maupun *softskill*. Pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam kurikulum 2013 ini tentunya tidak hanya mengedepankan aspek kognitif saja, terdapat 4 aspek penting yang harus diterapkan, yaitu; Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Literasi, *Creative*, *Critical Thinking*, *Communicative*, dan *Collaborative* (4C), dan *High Order Thinking Skill* (HOTS). Pendidikan karakter di sekolah tidak hanya berupa pelajaran dalam bentuk teori, lebih dari itu yang diharapkan adalah bagaimana cara mengimplementasikan pendidikan karakter di sekolah dengan sistem pendidikan yang terpadu, holistik, dan menyenangkan. Pengembangan *Character learning* yang dilakukan pada sebuah institusi pendidikan resmi tidak hanya dilakukan pada kegiatan kurikuler sekolah namun tentu dilakukan juga sebuah kegiatan kurukuler yang disebut sebagai ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler ini diharapkan dapat memberikan penguatan pendidikan karakter bagi setiap peserta didik yang nantinya akan berguna bagi kehidupan sosial mereka di masa depan kelak.

Diantara banyaknya kegiatan ekstrakurikuler yang dapat menguatkan pendidikan karakter, kurikulum 2013 menjadikan pendidikan kepramukaan menjadi sebuah kegiatan ekstrakurikuler wajib pada satuan pendidikan mulai dari SD / MI, SMP / MTS, SMA / MA, dan SMK, bahkan ada beberapa sekolah yang menjadikan pendidikan kepramukan menjadi pelajaran kepramukaan. Dalam aspek penilaian kurikulum 2013 yang terdiri dari 4 Kompetensi Inti (KI), kegiatan pendidikan kepramukaan dapat menjadi acuan penilaian dari aspek sikap sosial (KI-2) dan sikap keterampilan (KI-4) meskipun aspek sikap spiritual (KI-1) serta pengetahuan (KI-3) juga dapat dilakukan melalui implementasi dari trisatya dan dasadarma pramuka. Undang-Undang Gerakan Pramuka No.12 tahun 2010 menjelaskan bahwa Gerakan Pramuka bertujuan untuk meningkatkan setiap anggotanya agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, dan mencintai tanah air sebagai

Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal tersebut sangat sejalan dengan tujuan UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 yang juga menitik beratkan pendidikan pada sebuah karakter, dalam kegiatan pramuka terdapat sebuah janji yang sangat mengedepankan sebuah idealism pendidikan karakter yang disebut dengan “dasadarma”, yaitu: (1) takwa kepada Tuhan yang Maha Esa, (2) cinta alam dan kasih sayang sesama manusia, (3) patriot yang sopan dan ksatria, (4) patuh dan suka bermusyawarah, (5) rela menolong dan tabah, (6) rajin terampil dan gembira, (7) hemat, cermat, dan bersahaja, (8) disiplin, berani, dan setia, (9) bertanggung jawab dan dapat dipercaya, (10) suci dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan. Tidak hanya dasadarma ada juga kode kehormatan yang disebut dengan trisatya yang juga sarat makna dengan idealisme pendidikan karakter yang implementatif, yang berbunyi “demi kehormatanku, aku berjanji akan bersungguh-sungguh; (1) menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan yang Maha Esa, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan mengamalkan Pancasila. (2) menolong sesama hidup dan mempersiapkan diri membangun masyarakat. (3) menepati dasadarma.

Sekolah Islam Terpadu (SIT) adalah sebuah komunitas yang tergabung dalam sebuah Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT), yaitu sebuah pranata sosial yang konsisten mengembangkan sebuah komitmen pada sebuah bidang pendidikan. JSIT Indonesia adalah sebuah organisasi yang tidak berorientasi pada keuntungan, profit, maupun berorientasi pada bisnis, selain itu JSIT Indonesia sangat terbuka untuk berkolaborasi dengan beberapa pihak selama apa yang dilakukan sesuai dengan visi dan misinya. JSIT Indonesia memiliki sebuah program dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, hingga tahun 2013, jumlah sekolah yang berada dalam Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Indonesia mencapai 1.933 total jumlah sekolah. Dengan rincian 931 Sekolah Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu, 923 Sekolah Dasar Islam Terpadu, 333 Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu, dan 97 Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu. Dalam penyelenggaraan kegiatan kepramukaan JSIT Indonesia juga memiliki satuan komunitas pramuka atau yang lebih dikenal dengan istilah SAKO (Satuan Komunitas). Dasar hukum terkait pembentukan SAKO sesuai dengan keputusan kwartir nasional Gerakan pramuka nomor: 117 tahun 2012 tentang petunjuk penyelenggaraan satuan komunitas pramuka. SAKO SIT (Sekolah Islam

Terpadu) adalah salah satu satuan komunitas pramuka yang terintegrasi pada setiap sekolah islam terpadu se-Indonesia. Dalam penyelenggaraan kegiatan pramuka SAKO SIT selalu mengedepankan nilai-nilai keislaman yang sebelumnya telah diberikan sebuah teladan oleh Rasulullah ﷺ.

Progresif dalam hal sains dan teknologi dalam sebuah atmosfer sekolah yang terus berkembang, khususnya dalam kegiatan pramuka juga berpengaruh terhadap alat bantu dalam melakukan kegiatan pembelajarannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan seperti apa yang diharapkan. Dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka tentu saja terdapat beberapa permasalahan yang kerap kali ditemukan di lapangan, diantaranya adalah ketika pembina pramuka menyampaikan sebuah materi yang bersifat teknis yang sulit dipahami oleh siswa secara maksimal. Tentu saja diantara penyebab beberapa materi yang disampaikan kurang maksimal adalah keterbatasan media pelatihan yang digunakan oleh pembina pramuka. Oleh karenanya meskipun kegiatan pramuka adalah kegiatan yang sering dilakukan secara *outdoor* namun penggunaan media dalam kegiatan ini juga harus diperhatikan oleh setiap pembina pramuka, terlebih lagi pada era pendidikan 4.0 dimana integrasi antara media teknologi, komunikasi, dan visual menjadi salah satu sumber belajar yang dibutuhkan dalam menunjang terlaksananya proses kegiatan pramuka.

Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Mandiri Bekasi adalah sekolah islam yang terletak di Kota Bekasi yang beralamat lengkap di Kp. Rawa Bunder, Kecamatan Mustika Jaya, Kota Bekasi – Jawa Barat. SDIT Ibnu Hajar Mandiri Bekasi adalah salah satu sekolah yang melaksanakan kegiatan pramuka setiap pekannya dan merupakan salah satu gugus depan yang aktif dalam melaksanakan latihan rutin. Tentu saja dalam era pendidikan 4.0 pendidikan karakter menjadi salah satu *core education* dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter, hal ini tentu diperkuat oleh UNESCO. Sigit (2016) mengatakan bahwa *knowledge* dan kultur membuat sebuah ambisi terkait empat pilar pendidikan yakni: (1) belajar untuk dapat mengetahui, (2) belajar untuk dapat melakukan (3) belajar untuk dapat mengetahui akan esensi diri, dan (4) belajar untuk dapat hidup bersama-sama dalam sebuah masyarakat. Oleh karenanya kualitas kegiatan

pramuka di gugus depan SDIT Ibnu Hajar Mandiri Bekasi harus berkualitas dalam pelaksanaannya. Salah satu aktifitas wajib dalam kegiatan pramuka adalah ujian untuk mendapatkan sebuah Tanda Kecakapan Khusus (TKK), terlebih lagi TKK dalam bidang kecakapan berkemah. Hal ini disebabkan karena kegiatan pramuka adalah kegiatan yang melatih untuk tetap dapat bertahan hidup di alam bebas, selain itu kegiatan berkemah ini merupakan satu diantara banyaknya kegiatan wajib yang harus dilakukan oleh setiap anggota pramuka di SDIT Ibnu Hajar Mandiri Bekasi.

Video pembelajaran berbasis animasi adalah salah satu integrasi antar media audio (pendengaran) dan media visual (pengelihatan). Menurut Briggs dikutip dari Ahmad Rohani (1977) menyatakan bahwa bahan belajar video adalah suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang kegiatan pembelajaran. Adapun menurut Kustandi (2020) audio instruksional yang disadur dari kata “*audible*” yang berarti suara yang frekuensinya dapat didengar oleh pendengaran manusia. Sedangkan kelebihan dari video animasi menurut Jack Koumi (2006) dalam buku *Designing Video and Multimedia fo Open and Flexible Learning* menyatakan bahwa:

A learning task that appears at fi rst sight to need video is better presented in print. For example, a series of stills (photographs) in text can substitute for a video animation. Sometimes this is more effective (Jack Koumi, 2006).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas tentang devinisi video pembelajaran animasi audio visual adalah sebuah gambar bergerak yang disusun dari kumpulan beberapa objek gambar yang disusun secara khusus mengacu kepada rancangan untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Dari uraian diatas, pengembangan media pembelajaran video animasi tutorial ujian TKK berkemah dinilai penting untuk dilakukan demi tercapainya tujuan instuksinoal dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka untuk kegiatan ujian TKK berkemah pada pangkalan gugus depan SDIT Ibnu Hajar Mandiri Bekasi khususnya dalam kegiatan ujian dalam memperoleh Tanda Kecakapan Khusus (TKK).

Dari hasil pra penelitian atau observasi yang dilakukan oleh peneliti selama satu bulan, yakni empat kali kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan simulasi kegiatan berkemah dari tanggal 5 – 26 Desember 2019, dengan melakukan sebuah observasi awal dan penyebaran kuesioner dengan jumlah 20 budel kepada siswa dengan menggunakan skala jawab; sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Total sample yang penulis jadikan sasaran berjumlah 20 siswa jenjang kelas V SDIT Ibnu Hajar Mandiri Bekasi.

Total nilai yang didapatkan dari serdik terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner berupa beberapa dokumentasi kegiatan ekstrakurikuler pramuka menurut siswa, motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, bahan ajar digital ekstrakurikuler pramuka, dan kebutuhan siswa akan video animasi pengujian TKK, dalam konteks yang dimaksud terdapat dua kriteria yaitu positif dan negatif. Untuk kriteria pemberian skor dalam penilaian: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Kurang Setuju, 4 = Setuju, 5 = Sangat Setuju. Adapun jika dimaskukan dalam sebuah tabel presentase nilai adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel Persentase Nilai dengan Skala Likert

Nilai	Katagori Penilaian	Detail
1	1,00 - 1,49	Tidak Baik
2	1,50 - 2,49	Kurang Baik
3	2,50 - 3,49	Cukup Baik
4	3,50 - 4,49	Baik
5	4,50 - 5,00	Sangat Baik

Tabel 1.2 Rekap Skor Angket Siswa Kelas IV B SDIT Ibnu Hajar Mandiri Bekasi

No Kuesioner	Jawaban Siswa (f)					Jumlah Responden	Jumlah Skor	Persentase (%)
	SS	S	KS	TS	STS			
1	15	4	1	0	0	20	94	4,7

2	10	9	1	0	0	20	89	4,45
3	3	0	3	8	6	20	46	2,3
4	0	5	0	9	6	20	44	2,2
5	13	7	0	0	0	20	93	4,65
6	13	5	2	0	0	20	91	4,55
7	0	3	1	3	13	20	34	1,7
8	0	2	2	7	9	20	37	1,85
9	16	3	0	1	0	20	94	4,7
10	12	5	2	1	0	20	88	4,4
11	9	9	2	0	0	20	87	4,35
12	2	1	5	7	5	20	53	2,65
13	12	8	0	0	0	20	92	4,6
14	12	5	2	0	1	20	87	4,35
15	13	6	1	0	0	20	93	4,65
16	10	8	1	1	0	20	87	4,35
17	15	4	0	1	0	20	93	4,65
18	13	5	1	0	1	20	89	4,4
19	1	3	3	4	9	20	43	3,45
20	11	7	1	1	0	20	88	4,4

Dari paparan data kuesioner pada tabel yang telah dituliskan sedikit dijabarkan yaitu rata-rata gambaran pada ekskul pramuka di Sekolah Dasar Islam Ibnu Hajar Mandiri Bekasi terdapat di *range* katagori nilai 3,50% – 4,49% yang dapat disimpulkan dengan kriteria baik, rata-rata motivasi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler pramuka berada pada katagori nilai 3,50% – 4,49% yang memiliki kriteria baik, dan sebgaiian besar kebutuhan siswa dalam media pembelajaran digital ekstrakurukuler pramuka yang terdapat dalam katagori skor 3,50% – 4,49% yang dalam kriteria baik, adapun rata-rata hasil rekapitulasi kuesioner siswa untuk kebutuhan siswa akan video animasi pengujian TKK berada pada skor 4,50% - 5,00% yang artinya sangat baik.

Berdasarkan data hasil kuesioner awal penelitian diatas memberikan informasi bahwa menurut siswa kegiatan ekstrakurikuler pramuka, motivasi untuk mengikuti kegiatan ekstrakurukuler, kebutuhan siswa dalam bahan ajar digital kestrakurikuler pramuka bukanlah sesuatu hal yang harus dipermasalahkan dalam kegiatan instruksionalnya. Akan tetapi melihat pada bahan ajar kebutuhan siswa akan video animasi tutorial pengujian TKK berkemah, sebagian besar siswa

menjawab belum adanya bahan ajar siswa akan video animasi pengujian TKK khususnya untuk kegiatan berkemah.

Dari hasil pengamatan dan angket yang didapat, maka pengembangan bahan ajar video animasi dalam kegiatan ujian TKK pramuka menjadi prioritas untuk dikembangkan dalam penelitian ini. Adapun yang melatar belakangi pengembangan video animasi pada kegiatan ujian TKK kepramukaan adalah diantaranya belum adanya video animasi penyelenggaraan ujian TKK kegiatan pramuka, sementara ujian TKK pramuka berkemah menjadi kegiatan tahunan wajib yang harus diselenggarakan pada setiap sekolah..

Melihat dari beberapa penjabaran masalah diatas, peneliti berkesimpulan bahwa pengembangan video animasi ujian TKK wajib menjadi sesuatu yang diperlukan demi tercapainya tujuan-tujuan instruksional dan institusional dalam hal penerapan pendidikan ujian TKK pramuka. Disamping masalah-masalah tersebut peneliti juga melihat ada kendala umum yang tidak hanya terdapat pada sekolah peneliti, namun juga banyak sekolah yang menghadapi kendala yang sama, yakni kebutuhan siswa akan video animasi pengujian TKK.

Oleh karenanya peneliti berasumsi bahwa dengan adanya sebuah media pembelajaran berupa video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka adalah sebuah alternatif solusi dalam membuat video animasi tutorial kegiatan ujian TKK berkemah pramuka tidak hanya menjadi kegiatan maupun ekstrakurukuler wajib yang hanya sekedar mengururkan formalitas, namun juga memiliki integritas serta kemampuan dalam berkemah.

1.2 Pembatasan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Mengacu kepada rincian pada latar belakang yang sebelumnya diuraikan oleh peneliti, oleh karenanya fokus kegiatan riset yang akan dilakukan adalah mengembangkan video animasi tutorial ujian TKK pramuka berkemah tingkat penggalang untuk dapat digunakan dalam kegiatan ujian ekstrakurikuler pada satuan sekolah islam terpadu. Video animasi yang akan dikembangkan hanya video animasi tutorial ujian TKK wajib pramuka penggalang.

1.2.2 Sub Fokus Penelitian

Mengingat luasnya pembahasan materi tentang pendidikan kepramukaan, maka peneliti membatasi pokok bahasan materi yang akan dikembangkan dalam kegiatan pramuka, yakni; video animasi tutorial ujian TKK wajib tingkat penggalang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada fokus penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka tingkat penggalang untuk siswa pada kegiatan pramuka sekolah islam terpadu?
2. Bagaimana rancangan pengembangan video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka tingkat penggalang untuk siswa pada kegiatan pramuka sekolah islam terpadu?
3. Bagaimana kelayakan video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka tingkat penggalang dari sudut pandang ahli?
4. Bagaimana kelayakan video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka tingkat penggalang dari sudut pandang pengguna?
5. Bagaimana efektifitas video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka tingkat penggalang untuk siswa pada kegiatan pramuka sekolah islam terpadu?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: mengembangkan video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka tingkat penggalang untuk dapat digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler pada satuan sekolah islam terpadu.

Signifikasi dari penelitian yang penulis lakukan adalah untuk mengembangkan mengembangkan video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka tingkat penggalang untuk dapat digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler pada satuan sekolah islam terpadu. Diharapkan dengan adanya video animasi tutorial ujian TKK berkemah pramuka tingkat penggalang ini

kegiatan pelaksanaan ujian TKK dalam ekstrakurukuler pramuka di sekolah islam terpadu dapat menjadi lebih efektif.

1.5 Keterbaruan Penelitian (*State of The Art*)

Ada beberapa dokumentasi riset sebelumnya yang memiliki revelansi terhadap tema riset yang peneliti akan lakukan:

1. Sholichah Mila Wardani: ***Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop motion pada Pelajaran Dasar-Dasar Desain Kriya Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan.*** Penelitian tesis yang beliau tulis menghasilkan sebuah video pembelajaran *stop motion*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan Borg and Gall. yang bertujuan mengembangkan video pembelajaran untuk Dasar-Dasar Desain Kriya bagi siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. (Sholichah, 2018).
2. Hesky Elma Ideari: ***Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Sejarah.*** Penelitian tesis yang beliau lakukan berupa metode penelitian ini adalah research and development. penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Pedan Klaten mulai bulan Agustus sampai September 2016. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE untuk meningkatkan dalam pemnelajaran sejarah.
3. Mariana: ***Pembuatan Video Pembelajaran Dalam Pengolahan Kue Putu Mayang Dari Tepung Beras Hitam Untuk Mata Pelajaran Muatan Lokal Di Kelas XII SMKN 2 Godean Sleman.*** proses pembuatan video pembelajaran pengolahan kue putu mayang dari tepung beras hitam sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran muatan Mulok. (Mariana, 2011).
4. Ria Mutia: ***Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan.*** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar video pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan untuk siswa kelas VII SMP Inshafuddin

Banda Aceh, adapun metode penelitian pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. (Ria, 2017).

Dari beberapa penjabaran penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan, bahwa ada sebuah korelasi yang erat antara kegiatan kepramukaan dengan pembentukan karakter serta efektifitas kegiatan jika dikembangkan dalam sebuah modul cetak yang nantinya dapat digunakan secara mandiri. Sehingga kebaruan dalam penelitian ini adalah tidak hanya pengembangan modul cetak namun juga memfokuskan perhatian pada nilai-nilai karakter islam yang nantinya dapat diinternalisasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan.

1.6 Road Map Penelitian

Peneliti mengembangkan sebuah rencana penelitian dalam bentuk *road map* riset ini dengan tujuan menetapkan tujuan yang peneliti buat yang menjadi landasan untuk melakukan riset yang mana nantinya akan membuat sebuah hasil penelitian yang memiliki nilai untuk sebuah media video dalam kegiatan pramuka tingkat penggalang yang berbasis karakter yang nantinya akan diterapkan pada setiap satuan pramuka gugus depan sekolah islam terpadu tingkat nasional.

