BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dikarenakan manusia diberikan akal untuk berifikir dan rasa ingin tau adalah kodrat dari manusia itu sendiri. Ilmu yang didapatkan oleh manusia itu sendiri berasal dari apa yang ingin diketahuinya, tentu untuk mendapatkan ilmu tersebut manusia harus melalui proses belajar.

Mendapatkan ilmu yang maksimal tentu juga harus melalui proses belajar yang baik. Kegiatan belajar bisa dilakukan dimana saja dan oleh siapa saja, di dalam pendidikan formal maupun non formal.

Lembaga pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang ada saat ini terdapat tiga, yaitu lembaga pendidikan formal yang biasa di jumpai dari tingkatan sekolah dasar sampai perguruan tinggi, lembaga pendidikan informal yaitu kegiatan belajar secara mandiri melalui pendidikan keluarga juga lingkungan contohnya adalah pendidikan moral, etika dan sopan santun, dan lembaga pendidikan non formal, salah satu contoh yang di ketahui adalah pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM), kegiatan belajar yang menyesuaikan kebutuhan belajar dari peserta didiknya.

Program kegiatan secara umum dari PKBM adalah pendidikan kesetaraan (Paket A, Paket B, Dan Paket C), pelatihan, serta program kursus dan keterampilan hidup lainnya. Didirikannya PKBM salah satu alasannya adalah untuk membantu masyarakat sekitar pada umumnya untuk merasakan pendidikan dan meningkatkan kualitas hidup.

Untuk mencapai tujuan pendidikan kesetaraan yg optimal, tentunya memerlukan berbagai faktor pendukung, misalnya kuantitas dan kualitas sarana, metode pembelajaran yg tepat, manajemen yg tepat, dan kualitas serta kualitas media pembelajaran yg relevan dengan materi serta tujuan pembelajaran. Salah satu upaya untuk mensukseskan program PKBM diantaranya adalah dengan

> "Media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu guru atau tutor dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisienkan peserta didik atau warga belajar dalam memahami materi dan mata pelajaran tersebut."[1]

Peserta didik akan mudah dan cepat memahami jika pembelajaran itu menyenangkan, dengan adanya media pembelajaran tentu akan membantu guru ataupun tutor dalam melakukan pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik dapat belajar dengan mudah dalam mengikuti pembelajaran.

Program di paket B selain terdapat kegiatan pembelajaran untuk mata pelajaran, di PKBM Negeri 34 ini memiliki program

[1] Dina Indriana, Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. (Yogyakarta: DIVA Press, 2011). hlm. 5.

kegiatan belajar ekstarkurikuler yaitu kegiatan PRAMUKA. Kegiatan PRAMUKA ini dilaksanakan menurut kepala PKBM Negeri 34 ini berlandaskan pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 63 tahun 2014 tentang pendidikan kepramukaan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

> "Sesuai pasal 2 ayat (1) pendidikan kepramukaan dilaksanakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar dan menengah. Ayat (2) kegiatan ekstrakurikuler wajib merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik."[2]

Hal yang paling mendasar bagi kepala PKBM Negeri 34 Cipayung ini untuk membentuk pribadi yang disiplin bagi warga belajar PKBM Negeri 34. Kegiatan PRAMUKA ini diikuti oleh warga belajar kelas 6,7,8 dan 9. Yang berjumlah kurang lebih 30 orang dan dilatih oleh 2 orang pembina pramuka.

> "Gerakan pramuka adalah organisasi pendidikan yang keanggotaannya bersifat sukarela, mandiri, tidak membedakan suku, ras, golongan dan agama. Gerakan pramuka berfungsi sebagai penyelenggara pendidikan nonformal di luar sekolah dan luar keluarga. Sebagai wadah pembinaan dan pengembangan kaum muda dengan menerapkan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan serta berlandaskan sistem among."[3]

Media *flash card* yang berada pada aplikasi *quizlet* bermanfaat untuk kesuksesan pembina pramuka dalam membantu kegiatan pembelajarannya, karena media ini sangat cocok digunakan

---

[2] Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 63 tahun 2014

[3] Andri bob sunardi, BOYMAN Ragam Latih Pramuka. (BANDUNG: DARMA UTAMA, 2016). hlm, 4-5.

dalam berbagai materi yang ada dipramuka. “Aplikasi Quizlet merupakan salah satu angin segar dalam dunia pendidikan, terlebih untuk media pembelajaran yang berbasis daring (online).”[4] Bantuan media ini pembelajaran menjadi menyenangkan karena adanya inovasi dalam pembelajaran, hal ini penting karena mengingat selama ini kegiatan pembelajaran cukup monoton dengan media yang selalu sama sehinggga membuat peserta belajar merasa bosan dan tidak menyenangkan sehingga pembelajaran tidak efektif.

Kegiatan PRAMUKA yang dilakukan disana didalam ruangan kelas dan luar ruangan kelas, materi yang diajarkan salah satunya adalah materi kode morse atau sandi morse. Morse adalah satu kode atau isyarat yang dipelajari didalam kegiatan PRAMUKA. Pada waktu studi pendahuluan, peneliti melihat bahwa pembina pramuka di PKBM Negeri 34 ini mengajarkan kode morse melalui media bendera atau pluit dengan metode demonstrasi. Menurut pembina pramuka metode atau media yang diajarkan melalui bendera atau pluit cenderung membuat bosan anggota pramuka. Akhirnya peserta menjadi tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, jenuh dan menjadikan minat untuk mengikuti kegiatan tersebut berkurang.

Dalam memaksimalkan kegiatan PRAMUKA terutama dalam pembelajaran kode morse, diperlukannya inovasi metode dan media pembelajaran yang ada. Metode belajar harus menyenangkan dan

[4] Dhany Efita Sari, Pendidikan Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

media yang diberikan harus dikemas dengan baik agar mendapatkan perhatian dan meningkatkan fokus dari warga belajar. Tejo Nurseto (2011:19) menjelaskan tentang media belajar, yaitu:

> "Media belajar seperti flip chart, flannel graph, flash card, power point dan lain-lain dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur, sebab pendidik era *modern* seperti saat ini dituntut untuk dapat menciptakan sebuah iklim pembelajaran yang efektif, inovatif dan juga menyenangkan"[5]

Kegiatan pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan akan dapat dicapai diantaranya apabila didukung oleh media pembelajaran yang tepat, yang menjadikan peserta didik merasa tertarik dan nyaman untuk mengikuti pembelajaran dengan optimal. Namun demikian kondisi di lapangan masih relatif belum sesuai dengan yang seharusnya. Fakta nya di PKBM Negeri 34 Jakarta tersebut dalam kegiatan pramuka masalah dalam kegiatan pembelajaran masih terjadi diantaranya, pembina masih belum menguasai kondisi dalam kelas atau kegiatan belajar sepenuhnya, terbatasnya media belajar, dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Kondisi ini memerlukan alternatif solusi yang tepat melalui media pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran menjadi menarik bagi anggota pramuka, dan berlangsung dengan efektif dan menyenangkan bagi para anggota pramuka.

---

[5] Tejo Nurseto. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan Volume 8 Nomor 1. April 2011 (Yogyakarta: UNY 2011). hlm. 19.

Peneliti akan menggunakan *flash card* yang tersedia pada fitur aplikasi *quizlet* sebagai media alternatif dalam kegiatan belajar kode morse dalam pembelajaran ekstarkulikuer Pramuka. Aplikasi quizlet ada media pembelajaran berbasis online yang bisa digunakan melalui handphone android dan laptop. "Aplikasi ini kebanyakan digunakan untuk pembelajaran bahasa, akan tetapi fungsinya tidak terbatas untuk mata pelajaran lainnya (Kalecky, 2016)."[6] Kode morse akan dituliskan atau divisualisasikan ke dalam *flash card* dengan penampilan yang menarik dan dimasukan kedalam aplikasi *quizlet*. *"Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran kartu nama atau sekitar 25 x 30 cm."[7]

Pada masa pandemi seperti ini, pembelajaran jarak jauh menjadi kegiatan belajar yang dilakukan hampir semua sekolah di semua jenjang pendidikan. Dilakukan oleh Pendidikan formal maupun non formal, aplikasi quizlet ini menjadi media yang melengkapi kegiatan pembelajaran jarak jauh. Terutama dalam kegiatan pramuka, media flash card bisa membantu anggota untuk mempelajari materi pramuka, salah satunya adalah materi morse tersebut.

Hasil dari penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk menulis penelitian ini dengan judul "Pengaruh media *flash card* terhadap

---

[6] Loc.op.cit

[7] Dina Indriana, op. cit.. hlm. 68.

minat belajar kode morse anggota pramuka paket B di PKBM Negeri 34 Jakarta Timur".

B. Identifikasi Masalah

Masalah – masalah penelitian ini dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Pembina pramuka belum menggunakan media pembelajaran yang variatif untuk meningkatkan kualitas pemahaman anggota pramuka terhadap kode morse
2. Anggota pramuka tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pramuka
3. Anggota pramuka kurang minat dalam mengikuti kegiatan pramuka

C. Pembatasan Masalah

Hasil dari identifikasi masalah, maka dalam pembatasan masalah penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *flash card* aplikasi *quizlet* dalam mempengaruhi minat belajar anggota pramuka pada pembelajaran kode morse pada kegiatan ekstrakurikuler Pramuka paket B di PKBM Negeri 34 Jakarta.

Adapun pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran umum tentang kondisi pembelajaran di PKBM Negeri 34 Jakarta?

2. Bagaimana tahapan dalam menerapkan media pembelajaran *flash card* aplikasi *quizlet* untuk membangun minat belajar kode morse pada kegiatan ekstrakurikuler PRAMUKA pada warga belajar paket B di PKBM Negeri 34 Jakarta?
3. Bagaimana tanggapan warga belajar paket B di PKBM Negeri 34 Cipayung mengenai media pembelajaran *flash card* aplikasi *quizlet* pada pembelajaran kode morse di kegiatan ekstrakuriluler PRAMUKA?
4. Bagaimana pengaruh media *flash card* aplikasi *quizlet* terhadap minat belajar kode morse di kegiatan ekstrakurikuler PRAMUKA di PKBM Negeri 34 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran *flash card?*

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini sesuai dengan pembatasan masalah adalah "Bagaimana pengaruh media *flash card* berbasis aplikasi quizlet dapat membangun terhadap minat belajar kode morse pada anggota Pamuka Paket B di PKBM Negeri 34 Jakarta?"

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat dari penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kegiatan Secara Teoritik

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran flash card berbasis apliksai quizlet dapat digunakan pada pembelajaran kode morse di kegiatan ekstrakurikuler PRAMUKA, serta dapat dijadikan salah satu referensi bagi program studi pendidikan masyarakat.

2. Kegunaan Secara Praksis

a. Bagi Warga Belajar Paket B di PKBM Negeri 34

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, pengalaman serta pemahaman yang baru dalam mengenai penerapan media *flash card* berbasis aplikasi quizlet sebagai upaya meningkatkan minat belajar kode morse pada kegiatan ekstrakurikuler PRAMUKA paket B di PKBM Negeri 34.

b. Bagi Pembina PRAMUKA Paket B PKBM Negeri 34

Penelitian ini dapat menjadi referensi khususnya bagi pembina pramuka untuk bisa menggunakan media yang inovatif contohnya media *flash card* berbasis aplikasi quizlet ini sebagai alternatif media belajar pada kegiatan ekstrakulikuler PRAMUKA paket B di PKBM Negeri 34.

c. Bagi Program Paket B di PKBM Negeri 34

Penelitian ini dapat menjadi inovasi kegiatan pembelajaran dengan bantuan media yang menarik serta mudah untuk dilakukan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di PKBM Negeri 34.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi referensi, memberikan wawasan dan pengetahuan serta dapat dipergunakan untuk pengembangan diri dan pembelajaran Prodi Pendidikan Masyarakat

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA