

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah Pramuka dunia pertama kali dipelopori oleh *Lord Baden Powell* atau nama lengkapnya *Robert Sthepenson Smyth Baden Powell of Giwell*, seorang warga negara Inggris yang pernah menjadi tentara. Gerakan pramuka dikenal dengan istilah gerakan kepanduan yang dimana kemah pertama (Jamboree) kepanduan yang dipimpin *Baden Powell*, terjadi pada tahun 1907 yang bertempat di *Brown Sea Island, Inggris*. Gerakan Pramuka di Indonesia telah dimulai sejak tahun 1923 yang ditandai dengan didirikannya *Nationale Padvinderij Organisatie* (NPO) di Bandung. Sedangkan pada tahun yang sama, di Jakarta juga didirikan *Jong Indonesische Padvinderij Organisatie* (JIPO) oleh Belanda. kata Pramuka sendiri merupakan singkatan dari praja muda karana, yang memiliki arti rakyat muda yang suka berkarya (Azwas, 2012).

Semaphore adalah suatu cara untuk mengirim dan menerima berita dengan menggunakan bendera, dayung, batang, tangan kosong atau dengan sarung tangan. Namun kini yang umumnya digunakan adalah bendera yang dinamakan bendera semaphore. Pengiriman sandi melalui bendera semaphore menggunakan dua bendera, yang masing-masing bendera tersebut berukuran 45 cm x 45 cm. Bentuk bendera persegi yang merupakan penggabungan dua buah segitiga sama kaki yang berbeda warna. Namun yang biasa digunakan warna merah dan kuning, dimana letak warna merah selalu berada dekat tangkai bendera (Manggala, 2014).

Pembelajaran semaphore diajarkan saat ekstrakurikuler pramuka seperti yang ada di SD Xaverius 3 Bandarlampung. Hasil wawancara dengan pembina

pramuka di SD Xaverius 3 Bandarlampung, menyebutkan bahwa cara belajar sandi semaphore yang dipakai saat ini masih secara langsung menggunakan bendera semaphore dan buku saku. Dengan bendera semaphore Pembina pramuka akan memperagakan satu persatu sandi semaphore. Siswa akan ikut memperagakan setiap sandi yang diperagakan Pembina. Karena jadwal ekstrakurikuler pramuka hanya satu kali dalam satu minggu dan materi semaphore diajarkan selama 2 jam, sehingga kurangnya waktu belajar siswa untuk lebih memahami sandi semaphore. Siswa yang mengikuti pramuka untuk tingkat penggalang sebanyak 6 (enam) kelas yaitu ada tiga kelas untuk kelas 5 dan tiga kelas untuk kelas 6. Kelas 6 terdiri dari 125 siswa/i dan untuk kelas 5 terdiri dari 133 siswa/i.

Pembelajaran sandi semaphore sudah selayaknya dikembangkan dengan sistem yang lebih mengedepankan pengembangan ilmu dan teknologi. Salah satunya teknologi yang saat ini berkembang pesat di dunia yaitu teknologi berbasis *mobile* seperti android. Android merupakan suatu sistem operasi yang berbasis *mobile* untuk *handphone*. *Smartphone* android sedang tren dikalangan anak-anak hingga dewasa untuk digunakan karena dapat dijadikan berbagai bentuk media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran sandi semaphore. Bukan berarti kegiatan-kegiatan rutin latihan ditiadakan, namun diubah kedalam bentuk dan format latihan yang lebih praktis dan efektif. Masyarakat indonesia yang memiliki *smartphone* android mencapai 50,08% dibandingkan komputer/laptop 25,72% (APJII, 2017)

Pada penelitian ini akan diusulkan media pengenalan sandi semaphore yang menampilkan sandi semaphore menggunakan *construct 2*. Dimana *construct 2*

merupakan alat bantu yang dapat dipelajari dengan cepat dalam pembuatan aplikasi dapat dilakukan dengan mengekspor aplikasi sendiri dan bekerja dalam *mobile device* (Damar, 2015). Media pembelajaran ini dirancang untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) agar siswa/i SD lebih paham tentang sandi semaphore sebelum ketingkat selanjutnya.

Dengan adanya media pengenalan ini diharapkan dapat membantu mempermudah siswa/i dalam mempelajari sandi semaphore baik didalam maupun diluar lingkungan sekolah. Serta dengan media pengenalan ini dapat menambah intensitas belajar terhadap sandi semaphore. Fitur-fitur yang disajikan dalam media pembelajaran semaphore ini diantaranya penemu semaphore, alat yang digunakan di semaphore, tips semaphore, belajar pengenalan sandi serta latihan semaphore.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat media pengenalan semaphore menggunakan construct 2 untuk meningkatkan intensitas belajar siswa/i terhadap sandi semaphore ?
2. Bagaimana merancang media pengenalan sandi semaphore dengan *interface* yang mudah dipahami?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari apa yang dipaparkan dalam rumusan masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini hanya membahas :

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang sandi Semaphore

2. Aplikasi ini dirancang untuk siswa/i penggalang kelas 5 dan kelas 6 SD Xaverius 3 Bandarlampung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang alat bantu belajar semaphore yaitu media pengenalan sandi semaphore menggunakan construct 2 sebagai metode baru dalam pembelajaran sandi semaphore sehingga dapat belajar baik didalam maupun diluar lingkungan sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa/i dapat belajar sandi semaphore lebih intensif
2. Siswa dapat lebih ingat dan hafal sandi semaphore