

## Pengembangan Buku Saku Pramuka Berbasis Android Untuk Ekstrakurikuler SMK Khaira Ummah

Rizki Saputra<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Prima Bangsa Cirebon

E-mail: <sup>1</sup>rizkisaputra@ipbcirebon

---

### Article Info

#### Article history:

Received Agust 10, 2024

Revised Agust 20, 2024

Accepted Sept 15, 2024

#### Keywords:

Buku Saku Pramuka

Research and Development

ADDIE

---

### ABSTRACT

Pramuka merupakan kegiatan dan pendidikan non formal di luar lingkungan sekolah dan keluarga yang bertujuan untuk membentuk sikap pada anggota-anggotanya. Penulis menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan prosedur penelitian berdasarkan model pengembangan Dick and Carey yang dikenal dengan istilah ADDIE.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

## 1. PENDAHULUAN

Pramuka merupakan kegiatan dan pendidikan non formal di luar lingkungan sekolah dan keluarga yang bertujuan untuk membentuk sikap pada anggota-anggotanya. Kata "pramuka" berasal dari singkatan "Praja Muda Karana" yang berarti orang muda yang suka berkarya. Tujuan akhir dari kegiatan kepramukaan adalah pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur yang lebih baik. Pramuka dibagi menjadi beberapa golongan, yaitu pramuka siaga (8-12 tahun), pramuka penggalang (12-15 tahun), pramuka penegak (15-20 tahun), dan pramuka pandega (20-25 tahun). Nilai-nilai yang terdapat dalam keseluruhan materi kepramukaan yang disampaikan pada kegiatan pembelajaran, dari tingkat tertinggi sampai terendah, sangat berperan penting dalam proses pembinaan untuk generasi muda agar dapat menjadi generasi yang berwatak, berakhlak, dan berbudi pekerti yang luhur.

Di Indonesia, Pramuka menjadi organisasi yang mendapat perhatian khusus dari pemerintah. Dapat dilihat bahwa perhatian pemerintah termanifestasi melalui koordinasi yang terstruktur dari tingkat terendah, yakni kwartir di tingkat ranting, hingga tingkat tertinggi, yakni kwartir di tingkat nasional. Guna memotivasi dan meningkatkan semangat anggotanya dalam menjalankan pelatihan, setiap golongan Pramuka mengadakan kegiatan secara rutin, seperti

jambore dan lomba untuk tingkat tertentu. Bahkan, kegiatan Pramuka telah diatur dan didukung oleh pemerintah melalui Undang-Undang tentang Gerakan Pramuka.

Pelatihan kepramukaan secara umum diadakan di luar jam belajar sekolah. Karena peran yang sangat penting dari Pramuka dalam membentuk watak, akhlak, dan budi pekerti luhur, banyak sekolah yang menjadikan kegiatan Pramuka sebagai bagian dari ekstrakurikuler wajib untuk tingkatan kelas tertentu (Gazali,2019). Saat mempelajari materi-materi Pramuka, siswa umumnya hanya mengandalkan buku kecil yang dikenal sebagai buku saku Pramuka. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dapat menjadi hambatan dalam penyerapan pengetahuan siswa, terutama karena siswa dapat merasa cepat jenuh saat mengikuti pelajaran yang hanya mengandalkan buku saku.

Media pembelajaran yang lebih variatif dapat membantu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran Pramuka, mengatasi rasa jenuh, dan secara efektif mendukung proses pembentukan karakter yang diinginkan oleh kegiatan Pramuka (Agustien,2018). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pola belajar siswa mengalami perubahan signifikan. Saat ini, siswa tidak hanya mengandalkan buku sebagai media pembelajaran, tetapi juga menggunakan perangkat teknologi seperti komputer dan smartphone. Smartphone, khususnya, telah menjadi alat yang sangat populer di kalangan pelajar dan masyarakat umum. Seperti komputer, smartphone juga beroperasi dengan sistem operasi, dan salah satu sistem operasi yang paling umum dan populer adalah Android.

Android, sebagai sistem operasi open platform, memungkinkan pihak ketiga untuk mengembangkan berbagai aplikasi. Kondisi ini menciptakan fenomena di mana banyak pengembang berlomba-lomba menciptakan aplikasi Android guna memenuhi kebutuhan pengguna smartphone yang menggunakan sistem operasi Android. Hal ini mencerminkan perubahan paradigma dalam proses belajar, di mana teknologi, khususnya smartphone, menjadi sarana utama dalam mengakses informasi dan memperluas sumber belajar siswa.

Dalam melihat perkembangan teknologi mobile, terutama smartphone dengan sistem operasi Android yang sangat pesat saat ini, peneliti memperoleh inspirasi untuk menciptakan sebuah media pembelajaran penunjang dan pendukung dalam penyampaian materi kepramukaan. Saat ini, penyampaian materi kepramukaan masih dominan menggunakan media berupa buku, dan penelitian ini bertujuan untuk merespons tren teknologi yang berkembang.

Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam aplikasi, salah satunya adalah menggunakan articulate storyline (Hazda,2020). Software ini memudahkan pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan menyertakan elemen-elemen seperti gambar, video, dan animasi. Keberadaan alat bantu media pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan variasi dan suasana belajar yang lebih nyaman, sehingga dapat mengurangi tingkat kejenuhan dalam pembelajaran.

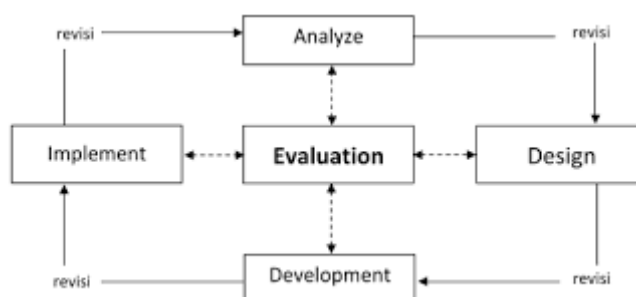
---

## 2. METODELOGI

Penulis menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dalam penelitian ini. Metode R&D diterapkan untuk menghasilkan beberapa produk dan menguji keefektifan produk tersebut. R&D merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan secara sengaja, sistematis, terarah, dan bertujuan untuk menemukan, merancang, meningkatkan, mengembangkan, dan menguji keefektifan produk, model, metode/strategi, cara, layanan, prosedur yang lebih baik, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian pengembangan, atau R&D, telah menjadi fokus yang banyak dikembangkan saat ini. R&D berfungsi sebagai penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Pengertian penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) adalah suatu proses atau serangkaian langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang telah ada.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian berdasarkan model pengembangan Dick and Carey yang dikenal dengan istilah ADDIE. Model ADDIE ini melibatkan lima tahapan atau fase dalam pengembangan, yaitu:

- Analysis (Analisis): Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan masalah untuk memahami konteks dan tujuan pengembangan.
- Design (Desain): Tahap desain melibatkan perencanaan pengembangan, struktur materi, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan.
- Development or Production (Pengembangan atau Produksi): Pada tahap ini, materi atau produk pembelajaran yang telah direncanakan diimplementasikan atau diproduksi.
- Implementation or Delivery (Implementasi atau Penyampaian): Materi atau produk yang telah dikembangkan diterapkan atau disampaikan kepada target pengguna atau peserta.
- Evaluation (Evaluasi): Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keefektifan produk atau materi pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan secara formatif (saat pengembangan berlangsung) dan sumatif (setelah implementasi).



**Gambar 1**  
**ADDIE**

Dalam penelitian pengembangan, desain uji coba sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah dikembangkan. Produk tersebut diuji kelayakannya untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Penilaian produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi tahap I. Selanjutnya produk kembali dinilai oleh pembina Ekskul Pramuka, kemudian dilakukan revisi tahap II. Setelah itu, produk diujicobakan kepada siswa SMK Khaira Ummah sebelum produk akan menjadi produk akhir yang layak dan berkualitas sebagai buku saku pramuka. Subjek uji coba dalam pengembangan media buku saku pramuka ini terdiri dari guru dan siswa/I SMK Khaira Ummah Pabuaran.

Bagian yang terpenting dalam penelitian dengan metode R&D adalah instrumen pengembangan pada penelitian. ada beberapa tahap intrumen dalam penelitian yaitu terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

Observasi adalah kegiatan dari sebuah pengamatan pada suatu objek yang dicermati secara langsung oleh peneliti dilapangan, dan merangkum secara rinci mengenai apa saja gejala yang diteliti oleh peneliti. Observasi juga merupakan suatu proses yang sangat kompleks tersusun dari proses biologis dan psikologis, yang terpenting didalam pelaksanaan observasi ini ialah mengutamakan sebuah pengamatan dan ingatan peneliti. Observasi ini dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang mana bertujuan guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik serta keterlaksanaan kegiatan dalam pembelajaran saat menggunakan media animasi kartun interaktif.

Wawancara adalah teknik pengumpulan data peneliti yang ditemukan dalam sebuah permasalahan yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan angket sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Angket diberikan kepada beberapa kelompok responden, termasuk ahli media, ahli materi, peserta didik, dan guru. Berikut adalah jenis-jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Angket Validasi oleh Ahli Media: Angket ini digunakan untuk menilai validitas modul dari segi media pembelajaran. Pertanyaan dalam angket difokuskan pada aspek-aspek media yang relevan.
  - b. Angket Validasi oleh Ahli Materi: Angket ini digunakan untuk menilai validitas modul dari segi materi pembelajaran. Pertanyaan dalam angket difokuskan pada aspek-aspek materi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran.
  - c. Angket Respon Peserta Didik: Angket ini diberikan kepada peserta didik untuk mengukur respons mereka terhadap modul yang dikembangkan. Pertanyaan dalam angket difokuskan pada pemahaman dan penerimaan materi oleh peserta didik.
  - d. Angket Respon Guru: Angket ini diberikan kepada guru untuk mengukur respons mereka terhadap modul. Pertanyaan dalam angket difokuskan pada kemudahan penggunaan modul dan potensinya dalam mendukung proses pembelajaran.
-

Format angket yang digunakan adalah check list, di mana responden hanya perlu memberikan tanda centang pada jawaban yang sesuai atau relevan dengan pandangan atau respons mereka. Angket ini akan menjadi instrumen utama dalam mengumpulkan data dari berbagai pihak terkait dengan pengembangan modul.

Angket hasil validasi dari para ahli menghasilkan sebuah data yang akan dipakai untuk mengetahui kelayakan modul pembelajaran yang dikembangkan. Angket diisi dengan memberi checklist pada salah satu pilihan yang disediakan peneliti, kategori penilaian yang digunakan berdasarkan skala likert. Untuk menganalisis data kuantitatif maka penilaian pada angket validasi diberi skor sebagai berikut :

**Tabel 1**

**Skor Penilaian Validasi Ahli**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Skor yang didapat dari masing-masing instrumen angket validasi kemudian di analisis dengan dihitung berdasarkan rumus dibawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skro tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan skor yang didapat dari masing- masing instrumen angket validasi, kemudian nilai yang diperoleh tersebut dikonversi dengan persyaratan kategori sebagai berikut:

**Tabel 2**

**Presentase Kriteria Kelayakan**

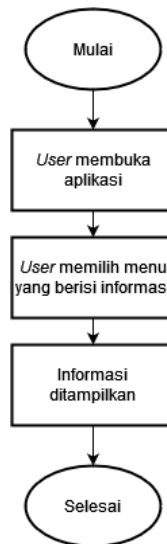
<b>Kriteria</b>	<b>Penilaian</b>
Sangat layak	76% <= P < 100%
Layak	51% <= P < 75%
Kurang layak	26% <= P < 50%
Sangat kurang layak	0% <= P < 25%

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan buku saku pramuka berbasis android di SMK Khaira Ummah, dibutuhkan analisis dan perancangan sistem yang efektif. Aplikasi ini diharapkan dapat mendukung kegiatan pramuka di sekolah dengan menyediakan informasi yang diperlukan secara cepat dan akurat. Aplikasi buku saku pramuka berbasis Android ini diharapkan dapat memudahkan siswa dan pembina pramuka dalam mengakses materi, dan informasi lainnya yang relevan. Dengan adanya aplikasi ini, proses distribusi informasi pramuka di SMK Khaira Ummah dapat dilakukan secara lebih efisien dan terkomputerisasi.

Setelah melaksanakan observasi, wawancara, dan analisis sistem, langkah berikutnya adalah merancang aplikasi. Tahap desain ini mencakup perencanaan pengembangan aplikasi buku saku pramuka.

*Flowchart* merupakan diagram alir yang berfungsi untuk menggambarkan *flow* proses aplikasi buku saku pramuka. *Flowchart* aplikasi buku saku pramuka dapat dilihat pada Gambar 2



**Gambar 2**

*Flowchart*

Berikut adalah tampilan aplikasi yang telah dikembangkan:



**Gambar 3**

*Splash Screen*



**Gambar 4**  
**Halaman Utama**



**Gambar 5**  
**Halaman Konten Informasi**

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan sistem informasi tersebut. Validasi oleh ahli media dilakukan oleh ahli IT, sedangkan validasi oleh ahli materi dilakukan oleh pembina pramuka.

Pada tahap implementasi, aplikasi buku saku pramuka yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan. Pelaksanaan uji aplikasi dilakukan oleh guru dan siswa. Uji aplikasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kinerja dan keandalan sistem dalam lingkungan nyata, serta untuk memastikan bahwa semua fitur dan fungsi bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Guru dan siswa akan menggunakan aplikasi ini untuk menambah wawasan terkait kepramukaan, serta memberikan umpan balik mengenai kemudahan penggunaan dan efektivitas aplikasi dalam memberikan informasi terkait kepramukaan. Umpan balik yang diperoleh dari uji aplikasi ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut, sehingga aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan optimal.

Tahap *Evaluation* dalam pengembangan aplikasi buku saku pramuka berbasis Android di SMK Khaira Ummah Pabuaran bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi aplikasi. Data yang diperoleh dari evaluasi ini dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi. Hasil analisis digunakan untuk membuat rekomendasi perbaikan dan pembaruan aplikasi, memastikan bahwa aplikasi buku saku pramuka terus berkembang dan memberikan manfaat maksimal bagi pengguna di SMK Khaira Ummah.

Pengujian pada penelitian ini menggunakan *blackbox testing*. Pengujian *blackbox* bertujuan untuk mengevaluasi fungsionalitas aplikasi buku saku pramuka berbasis Android di SMK Khaira Ummah tanpa melihat kode internal. Fokusnya adalah memastikan semua fitur berfungsi sesuai spesifikasi. Pengujian dilakukan dengan menguji antarmuka dan fungsi aplikasi.

Langkah-langkah pengujian meliputi identifikasi fungsi yang akan diuji. Kondisi uji ditentukan dengan mengidentifikasi input yang valid dan tidak valid serta hasil yang diharapkan. Skenario uji kemudian dieksekusi, dan hasilnya dicatat untuk mencocokkan hasil aktual dengan hasil yang diharapkan. Setiap ketidaksesuaian dicatat sebagai *bug* untuk diperbaiki.

Pengujian ini memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna di SMK Khaira Ummah Pabuaran sebelum dirilis.

**Tabel 3**  
**Hasil Analisis Validasi Ahli Materi**

<i>Aspek Penilaian</i>	<i>Butir Penilaian</i>	<i>Skor Nilai</i>			
		<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<i>Understandability</i>	<i>1.Materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa</i>				✓
	<i>2.Bahasa yang digunakan dalam materi pada aplikasi jelas dan sederhana.</i>				✓
	<i>3.Antarmuka sistem mudah dipahami oleh pengguna</i>				✓
<i>Operability</i>	<i>4.Aplikasi ini mudah digunakan oleh pengguna tanpa bantuan signifikan.</i>				✓



	5. Navigasi dalam aplikasi mudah diikuti.	✓
	6. Fungsi - fungsi dalam aplikasi berfungsi dengan baik.	✓
<b>Learnability</b>	7. Materi dalam aplikasi disajikan dengan cara yang menarik	✓
<b>Kesesuaian Materi</b>	8. Materi yang disajikan sudah sesuai	✓
	9. Aplikasi berisi informasi terkait kepramukaan	✓
	10. Materi yang disajikan mendukung tujuan pembelajaran pramuka.	✓
	<b>Total Skor</b>	40

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel 4.1, maka dapat dihitung persentasenya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas persentase penilaian validasi oleh ahli materi sebesar 100%. Menurut tabel persentase kriteria kelayakan, nilai ini berada dalam rentang  $76\% \leq P < 100\%$  yang termasuk dalam kategori sangat layak.

**Tabel 4**

**Hasil Analisis Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor Nilai			
		1	2	3	4
<b>Desain Antarmuka</b>	1. Desain antarmuka aplikasi menarik dan sesuai dengan tema pramuka.				✓
	2. Tata letak elemen - elemen aplikasi mudah dimengerti.				✓
	3. Penggunaan warna dalam aplikasi konsisten dan nyaman dilihat.				✓
<b>Navigasi</b>	4. Navigasi dalam aplikasi mudah diikuti oleh pengguna.				✓
	5. Menu dan sub - menu aplikasi disusun secara logis.				✓
<b>Kemudahan Penggunaan</b>	6. Pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan.				✓
	7. Fitur-fitur dalam aplikasi mudah diakses dan digunakan.				
<b>Kesesuaian Materi</b>	8. Materi yang disajikan sudah sesuai				✓
	9. Aplikasi berisi informasi terkait kepramukaan				✓
	10. Materi yang disajikan mendukung tujuan pembelajaran pramuka.				✓
	<b>Total Skor</b>				40

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada tabel 4.2, maka dapat dihitung persentasenya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas persentase penilaian validasi oleh ahli media sebesar 100%. Menurut tabel persentase kriteria kelayakan, nilai ini berada dalam rentang  $76\% \leq P < 100\%$  yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Aplikasi digunakan oleh 5 guru dan 5 orang siswa, lalu ketika selesai menggunakan aplikasi guru dan siswa tersebut diberikan kuesioner untuk diisi dan mengetahui bagaimana respon terhadap aplikasi ini.

**Tabel 5**  
**Hasil Respon Siswa dan Guru**

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Materi di aplikasi membantu dalam kegiatan pramuka.				10
2.	Desain antarmuka aplikasi menarik dan sesuai dengan tema pramuka.				10
3.	Aplikasi berisi data atau informasi terkait kepramukaan				10
4.	Aplikasi mudah digunakan dan tidak membingungkan.				10
5.	Informasi yang disajikan di aplikasi mudah diakses.				10
6.	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi jelas dan sederhana.				10
7.	Materi yang disajikan dalam aplikasi mudah dipahami.				10
8.	Aplikasi tidak sering mengalami masalah teknis (crash/error).				10
9.	Penggunaan aplikasi meningkatkan minat belajar pramuka.				10
10.	Secara keseluruhan, saya puas dengan aplikasi ini.				10
<b>Total Skor</b>					400

Berdasarkan hasil respon siswa dan guru pada tabel 4.3, maka dapat dihitung persentasenya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\% = \frac{400}{400} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas persentase hasil respon siswa dan guru sebesar 100%. Menurut tabel persentase kriteria kelayakan, nilai ini berada dalam rentang  $76\% \leq P < 100\%$  yang termasuk dalam kategori sangat layak.

**Tabel 6**  
**Analisis Hasil Pengujian Blackbox**

Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status
Akses materi pramuka	Pengguna mengakses materi pramuka	Klik Pada Menu Materi Pramuka	Materi pramuka ditampilkan dengan benar	Materi pramuka ditampilkan dengan benar	Pass

<b>Akses menu utama</b>	Pengguna mengakses menu utama	Klik pada aplikasi	Menu utama ditampilkan dengan baik	Menu utama ditampilkan dengan baik	Pass
<b>Pencarian Materi</b>	Pengguna melakukan pencarian materi dengan kata kunci tertentu	Kata kunci di kotak pencarian	Materi yang relevan dengan kata kunci ditampilkan	Materi yang relevan dengan kata kunci ditampilkan	Pass

Berdasarkan pengujian *blackbox* didapatkan bahwa seluruh skenario pengujian berstatus *pass* yang berarti aplikasi tidak memiliki *bug* atau *error*.

Aplikasi buku saku pramuka berbasis android yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dan rancangan yang dibuat. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan flutter serta menggunakan bahasa pemrograman dart. Fungsi-fungsi yang ada dalam sistem ini adalah: *Splash Screen* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika aplikasi diklik dan masih *load*. Halaman utama merupakan tampilan yang muncul saat aplikasi dijalankan. Fungsi halaman ini memberikan informasi atau wawasan terhadap pengguna terkait materi kepramukaan.

Berdasarkan validasi dan pengujian didapatkan hasil: Validasi ahli materi menunjukkan hasil bahwa aplikasi buku saku pramuka dinyatakan layak. Persentasenya adalah 100% sehingga aplikasi ini masuk dalam kategori sangat baik. Validasi ahli media menunjukkan hasil bahwa aplikasi buku saku pramuka dinyatakan layak. Persentasenya adalah 100% sehingga aplikasi ini masuk dalam kategori sangat baik. Validasi data respon siswa dan guru menunjukkan hasil bahwa aplikasi buku saku pramuka dinyatakan layak. Persentasenya adalah 100% sehingga aplikasi ini masuk dalam kategori sangat baik. Hasil pengujian *blackbox* menunjukkan dari 3 skenario pengujian semuanya menunjukkan hasil sesuai yang diharapkan dan berstatus *pass*.

#### 4. KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi buku saku pramuka berbasis Android di SMK Khaira Ummah Pabuaran berhasil memenuhi kebutuhan akan yang mudah diakses. Aplikasi ini mempermudah siswa dalam mengakses materi pramuka. Implementasi model ADDIE dalam pengembangan aplikasi ini terbukti berhasil dalam memastikan setiap tahap proses pengembangan dilakukan secara sistematis dan terukur. Selain itu berikut adalah hasil kesimpulan yang dapat dipaparkan: Hasil dari pengembangan aplikasi ini adalah mengembangkan aplikasi buku saku pramuka berbasis android untuk ekstrakurikuler pramuka pada SMK Khaira Ummah. Pengembangan aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan yang

---

diharapkan. Aplikasi mempermudah siswa dalam mengakses materi pramuka, Evaluasi dari guru dan siswa menunjukkan respon yang positif, dengan beberapa komentar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- Andri BOB Sunardi, *Boyman Ragam Latih Pramuka*, (Bandung : Nuansa Muda, 2009)
- Efendi, M. A., Siswono, T. Y. E., & Mariana, N. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*; Vol. 8 No. 1 (2022): *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*; 339-351 ; 2745-567X ; 2460-1144 ; 10.53565/Pssa.V8i1.
- Esensi, T. (2020). *Mengenal Gerakan Pramuka*. ESENSI.
- Gazali, N., Cendra, R., Candra, O., Apriani, L., & Idawati, I. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Ekstrakurikuler Pramuka. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 201-210.
- Hadza, C., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2), 80-85.
- Kwartir Nasional Gerakan Nasional, *Revitalisasi Gerakan Pramuka*, (Jakarta : Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, 2010)
- Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Total Quality Management* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2018)
- Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter, Konsep dan Implementasi* (Bandung : Alfabeta, 2014)
- Rizarizki, J. M., Khairinal, K., & Syuhada, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Man 1 Kerinci. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*; Vol 2 No 2 (2021): *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* (Juni 2021 - November 2021); 967-978 ; 2716-375X ; 2716-3768 ; 10.38035/Jmpis.V2i2. <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/765>
- Yuliyantika, Y., Harijanto, A., & Maryani, M. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Appy Pie Pokok Bahasan Gerak Lurus Di. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*; Vol 9, No 1 (2023): Mei; 174-181 ; 2614-7017 ; 2460-9587. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/13880>
-