

Pendampingan Pelatihan Pramuka Siaga Sebagai Bentuk Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas III SD Negeri Kaligangsa Kulon 01

Atikah Mumpuni ^{*1)}, Didik Tri Setiyoko²⁾

^{1,2} Universitas Muhadi Setiabudi

^{*1)}atikahmumpuni@umus.ac.id, ²⁾trisetiyokoumus@gmail.com

ABSTRACT

Scouting activities in the independent curriculum are compulsory extracurriculars. However, at SD Negeri Kaligangsa Kulon 01, scouting activities are often hampered due to school conditions that are often inundated by water during the rainy season. Scouting activities also tend to focus on the material so that it feels boring. This method of community service activities is divided into two stages, training, preparation of activity design and implementation of scouting activities. The result of this community service is the design of game-based scouting activities. In addition, at the implementation stage, it was also found that the design of this activity design was flexible so as to minimize the problems of scouting activities that occurred at SD Negeri Kaligangsa Kulon 01. Students in this community service activity can also develop cooperative, meticulous, and creative characters from the material of solving secret messages written using ciphers. The suggestions that can be given are, games as innovations in delivering scouting material, need to be adjusted to the material to be delivered.

KEYWORD: Scouting activities, games

ABSTRAK

Kegiatan kepramukaan dalam kurikulum merdeka merupakan ekstrakurikuler wajib. Akan tetapi, di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 kegiatan kepramukaan kerap terhambat karena kondisi sekolah yang sering tergenang oleh air saat musim penghujan. Kegiatan kepramukaan juga cenderung berfokus pada materi sehingga terasa membosankan. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi dua tahap yaitu pelatihan penyusunan rancangan kegiatan dan implementasi kegiatan kepramukaan. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini adalah dihasilkannya rancangan kegiatan kepramukaan berbasis permainan. Selain itu, pada tahap implementasi juga didapati bahwa rancangan kegiatan ini bersifat fleksibel sehingga dapat meminimalisir permasalahan-permasalahan kegiatan kepramukaan yang terjadi di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01. Siswa-siswa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga dapat mengembangkan karakter kerja sama, teliti, dan kreatif dari materi memecahkan pesan rahasia yang ditulis menggunakan sandi. Saran-saran yang dapat diberikan adalah, permainan sebagai inovasi dalam menyampaikan materi kepramukaan, perlu disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan.

Kata Kunci: Kegiatan kepramukaan, permainan

Received: 17/07/2023	Revised: 23/07/2023	Accepted: 01/08/2023	Available online: 01/08/2023
-------------------------	------------------------	-------------------------	--

PENDAHULUAN

Kegiatan kepramukaan dalam kurikulum merdeka merupakan ekstrakurikuler wajib. Dijadikannya pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib tidak lepas dari perannya dalam mendukung pengembangan karakter dalam diri siswa. Sebuah hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan kepramukaan dapat membentuk karakter siswa (Nurdin et al., 2022). Hal ini karena semua aspek dalam pramuka memuat adanya nilai-nilai positif.

Nilai-nilai positif tersebut bukan hanya terdapat dalam kode kehormatan pramuka dan janji pramuka saja. Akan tetapi, terdapat juga pada materi-materi kepramukaan. Nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan kepramukaan adalah nilai positif yang ditanamkan dan diajarkan kepada seluruh anggota pramuka (Dharmayana & Wiguna, 2021). Nilai-nilai positif ini membuat seorang pramuka yang mengikuti kegiatan kepramukaan dapat dengan mudah mengembangkan karakter dalam dirinya.

Lebih lanjut, adanya nilai-nilai positif dalam semua aspek dari pramuka ini, menjadikannya sebagai sarana menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam diri siswa. Hasil penelitian terdahulu menyebutkan bahwa kegiatan kepramukaan merupakan kegiatan yang perlu dilaksanakan di sekolah dan dapat dijadikan alternatif dalam internalisasi nilai-nilai karakter siswa (Azizi, 2018). Dengan demikian, karakter yang diharapkan berkembang dalam diri siswa dapat diatur dan disesuaikan.

Pramuka golongan siaga adalah golongan pramuka yang paling awal, biasanya siswa golongan siaga ini ada di kelas I-III sekolah dasar. Pada pramuka golongan siaga inilah, internalisasi nilai-nilai karakter sangat penting untuk dilakukan. Hal ini karena karakter yang diinternalisasikan pada masa ini akan dijadikan sebagai fondasi pengembangan karakter pada tahap selanjutnya. Oleh sebab itu, kegiatan kepramukaan tetap harus dilakukan, meskipun terkendala banyak hal.

1.1 Analisis Situasi

Sekolah Dasar (SD) Negeri Kaligangsa Kulon 01 merupakan salah satu SD yang terdapat di Kabupaten Brebes. Sekolah ini terletak di Jalan Sunan Kudus No. 3 RT/RW 3/2 Kelurahan Kaligangsa Kulon Kabupaten Brebes. Sekolah ini memiliki 9 rombel dengan jumlah total siswa sebanyak 220 orang siswa.

Kelas tiga merupakan objek kegiatan pengabdian masyarakat pendampingan pelatihan pramuka siaga. Kelas III di sekolah ini terdiri dari satu rombel belajar yang dalam satu rombel terdapat 25 orang siswa. Kelas III yang menjadi objek kegiatan pengabdian masyarakat ini rata-rata berusia 9-10 tahun, sehingga pelatihan pramuka yang diberikan adalah pramuka siaga.

Pramuka merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di sekolah ini selain *drumband* dan rebana. Kegiatan kepramukaan umumnya dilaksanakan pada hari Jumat Sore yang sifatnya wajib. Pramuka sebagai kegiatan wajib yang dilaksanakan di sekolah juga merupakan salah satu dari tuntutan kurikulum. Kegiatan kepramukaan juga dilakukan untuk mendukung pengembangan karakter siswa.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan Kepala Sekolah, dapat diketahui bahwa kegiatan pelatihan pramuka yang dilaksanakan di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 dirasa belum optimal. Hal ini terjadi lantaran halaman depan SD tersebut kerap tergenang air, sehingga kegiatan kepramukaan lebih sering dilaksanakan didalam kelas.



Gambar 1. Bagian Halaman Sekolah yang Tergenang Air

Kondisi tersebut biasanya sering terjadi pada saat musim penghujan. Hal ini terjadi karena halaman sekolah letaknya lebih rendah dibandingkan jalan raya, sehingga air kerap mengalir ke halaman sekolah tersebut pada musim penghujan.

Selain itu, kondisi ini membuat kegiatan kepramukaan lebih sering dilakukan di kelas. Kegiatan kepramukaan di kelas juga kurang mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya porsi materi yang diberikan dalam kegiatan kepramukaan, siswa cenderung hanya mendengarkan dan menulis. Padahal kegiatan kepramukaan yang dilakukan bukan sekedar memastikan siswa memahami materi kepramukaan. Akan tetapi juga terlibat aktif didalamnya dan dapat mendorong siswa untuk mengembangkan karakter dalam dirinya.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan sebelumnya dapat ditulis permasalahan mitra, yaitu:

1. Sarana dan prasarana sekolah seperti lapangan kurang mendukung untuk digunakan dalam pelaksanaan kegiatan kepramukaan karena kerap tergenang air.

2. Kegiatan kepramukaan yang telah dilakukan di SD Negeri Kaligangsa Kulon masih kurang bervariasi dan kurang mendorong keterlibatan aktif siswa.
3. Kegiatan kepramukaan yang telah dilakukan terlalu padat porsi materinya dan kurang mendukung internalisasi nilai-nilai karakter dalam diri siswa.

1.3 Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat memberikan solusi atas permasalahan-permasalahan yang dialami oleh mitra. Adapun tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk memberikan pendampingan pelatihan pramuka siaga di SD Negeri Kaligangsa Kulon
2. Untuk melakukan inovasi kegiatan dalam pelatihan pramuka siaga di SD Negeri Kaligangsa Kulon, baik di ruang kelas maupun di luar ruang kelas.
3. Untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam pelatihan kegiatan kepramukaan golongan siaga di SD Negeri Kaligangsa Kulon.

1.4 Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut.

1. Sekolah memiliki rancangan kegiatan kepramukaan yang inovatif dan mendukung kegiatan di dalam atau di luar kelas.
2. Siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam pelatihan kegiatan kepramukaan sehingga dapat mendorong karakter positif dalam diri siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan dan praktik implementasi. Pelatihan yang dilakukan yaitu pelatihan membuat rancangan kegiatan kepramukaan golongan siaga bagi guru di SD Kaligangsa Kulon 01. Pelatihan membuat rancangan kegiatan kepramukaan golongan siaga bagi guru di SD Kaligangsa Kulon 01 dilakukan melalui pemaparan materi, diskusi, dan praktik.

Implementasi kegiatan kepramukaan golongan siaga dilakukan dalam bentuk pembelajaran di dalam kelas dan pembelajaran diluar kelas. Pembelajaran didalam kelas dilakukan pada saat pemaparan materi. Tidak semua materi pramuka di sampaikan dalam kegiatan pelatihan. Akan tetapi, materi dipilih dan disesuaikan dengan objek yang menjadi sasaran pengabdian kepada masyarakat. Mengingat objek pengabdian masyarakat ini adalah siswa kelas III, maka materi pramuka di fokuskan pada materi siaga.

Setelah pemaparan materi siswa dapat mempraktikkan apa yang sudah didapat di luar ruang kelas. Apabila kondisi halaman sekolah sedang tergenang air, maka pembelajaran di luar kelas dapat di lakukan di koridor sekitar ruang kelas.

Perpindahan tempat dalam proses pembelajaran ini akan dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sehingga siswa dapat fokus mengikuti kegiatan kepramukaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Membuat Rancangan Kegiatan kepramukaan golongan siaga di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01

Pelatihan membuat rancangan kegiatan kepramukaan golongan siaga diikuti oleh pembina dan guru-guru SD Negeri Kaligangsa Kulon 01. Tahap pelatihan ini meliputi pemaparan materi, diskusi, dan praktik membuat rancangan kegiatan kepramukaan golongan siaga yang aktif dan menyenangkan dan bisa diimplementasikan di dalam maupun di luar kelas. Proses pelatihan membuat rancangan kegiatan kepramukaan yang diikuti oleh guru-guru dan pembina pramuka SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 bersifat krusial. Hal ini dimaksudkan agar ada keberlanjutan setelah program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berakhir.

Hal-hal yang disampaikan dalam proses pemaparan materi ini mencakup beberapa hal, yaitu: 1) urgensi kegiatan kepramukaan dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam diri siswa, 2) kegiatan kepramukaan dalam kurikulum, 3) inovasi kegiatan kepramukaan yang aktif dan menyenangkan. Materi-materi ini perlu disampaikan sebagai dasar bagi guru dalam membuat rancangan kegiatan kepramukaan, khususnya pramuka siaga.

Setelah pemaparan materi, dilakukan diskusi dengan guru-guru dan pembina pramuka. Diskusi ini dilakukan untuk dapat memperkuat pemahaman guru-guru akan materi yang telah disampaikan. Hal ini dimaksudkan agar guru-guru dan pembina pramuka SD Negeri Kaligangsa Kulon ini memiliki dasar yang kuat untuk dapat mengembangkan rancangan kegiatan kepramukaan golongan siaga.

Selanjutnya adalah praktik membuat rancangan kegiatan kepramukaan golongan siaga. Guru-guru dan pembina sepakat bahwa muatan materi kepramukaan perlu dikombinasikan dengan berbagai permainan. Permainan yang dikombinasikan dalam materi-materi kepramukaan ini akan dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sekaligus menciptakan kegiatan yang menyenangkan.

Permainan yang dirancang dalam kegiatan kepramukaan perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu: 1) bersifat edukatif, 2) menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa, serta 3) dapat diimplementasikan di luar maupun didalam kelas. *Pertama*, permainan sebagai inovasi dalam menyampaikan materi kegiatan kepramukaan harus bersifat edukatif. Permainan edukatif merupakan permainan yang dikemas untuk meningkatkan konsentrasi dan merangsang daya pikir siswa (Kurniawan et al., 2021). Artinya, permainan yang disuguhkan bukan hanya melakukan permainan tetapi juga berperan sebagai sarana

belajar. Selain itu, permainan edukasi juga dapat digunakan untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam diri siswa.

Kedua, permainan dalam kegiatan kepramukaan menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Permainan pramuka harus dirancang semenarik mungkin agar anak mau aktif dan tertarik untuk memainkannya (Gandasari, 2020). Menariknya permainan yang disajikan tentu juga perlu memperhatikan keamanan dan keselamatan siswa. Hal ini akan mendorong siswa belajar sambil bermain secara aktif, menyenangkan, dan tetap aman.

Ketiga, permainan dapat diimplementasikan didalam maupun diluar kelas atau dengan kata lain permainan yang dimaksud bersifat fleksibel. Permainan yang fleksibel ini akan mendorong tetap terselenggaranya kegiatan kepramukaan apapun kondisinya, hujan maupun tidak. Permainan yang bersifat fleksibel ini akan meminimalisir permasalahan yang dialami oleh SD Negeri Kaligangsa Kulon 01, khususnya saat halaman sekolah tergenang air saat hujan.

Selain merujuk pada tiga pertimbangan tersebut, permainan yang dirancang dalam kegiatan kepramukaan juga perlu memperhatikan materi-materi dalam kegiatan kepramukaan. Dari banyaknya materi yang ada, guru-guru dan pembina pramuka SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 sepakat untuk memilih materi sandi kotak kemudian mengkombinasikannya dengan permainan mencari harta karun. Permainan mencari harta karun ini dilakukan secara berkelompok, masing-masing kelompok akan memecahkan petunjuk yang ditulis menggunakan sandi kotak untuk mendapatkan kotak harta karun yang dimaksud.

Output yang dihasilkan dalam membuat rancangan kegiatan kepramukaan berbasis permainan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran dan seperangkat permainan. Rencana pelaksanaan pembelajaran disajikan secara lengkap dari tujuan, indikator, metode, langkah-langkah kegiatan, serta evaluasi. Sementara itu, seperangkat permainan yang dimaksud meliputi petunjuk permainan, petunjuk yang disajikan dalam sandi kotak dan harus dipecahkan oleh siswa, serta kotak harta karun.

Implementasi Kegiatan kepramukaan golongan siaga di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01

Implementasi kegiatan kepramukaan golongan siaga berbasis permainan di SD Negeri Kaligangsa 01 diawali dengan pemaparan materi yang bisa dilakukan didalam kelas maupun di luar kelas. Materi utama yang disampaikan adalah berupa sandi kotak. Pembina dalam hal ini, bukan hanya menyajikan materi sandi kotak secara utuh. Akan tetapi juga, menyisipkan pengetahuan-pengetahuan umum.

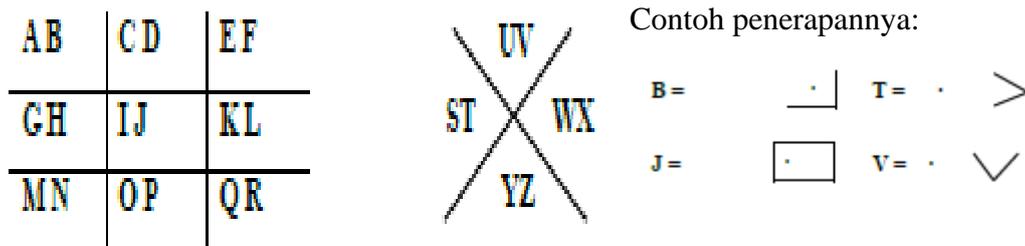
Pada materi sandi kotak misalnya, disampaikan juga mengenai asal muasal adanya sandi. Dalam kehidupan ini, tidak semua pesan yang kita sampaikan kepada dibaca atau diketahui oleh orang lain, sehingga diperlukan sandi. Sandi disebut sebagai tulisan-tulisan yang dirahasiakan (Natal Kristiono, 2018: 33). Oleh sebab

itu, untuk menjaga kerahasiaan pesan yang hendak disampaikan, kita perlu menulis pesan tersebut dengan sandi.

Pada jaman dahulu, sandi digunakan oleh para pahlawan untuk mengecoh atau mengelabui lawan atau musuhnya. Di jaman sekarang, mempelajari sandi dapat dimanfaatkan untuk melindungi negara, tentu melalui lembaga khusus yang disebut Badan Sandi Negara. Sandi juga dapat mengembangkan karakter kreatif, teliti, kerjasama, dan tanggung jawab dalam diri peserta didik (Kemdikbud, 2014: 22). Dengan demikian, meski di era yang serba canggih saat ini, sandi tetap perlu dipelajari.

Pengetahuan awal yang kuat yang diberikan pada materi sandi, tentu akan lebih memotivasi siswa dalam mempelajari berbagai sandi. Sandi dalam pramuka terdiri dari sandi akar, sandi kotak biasa, sandi kotak berganda, sandi merah putih, sandi paku, dan sandi angka (Natal Kristiono, 2018: 33). Mengingat objek dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah pramuka golongan siaga, maka sandi yang dipelajari adalah sandi kotak biasa.

Adapun materi sandi kotak biasa disajikan dengan menggunakan rumus singkat sebagai berikut.



Gambar 2. Rumus Singkat Sandi Kotak

Pelaksanaan pemaaparan materi mengenai sandi kotak ini dilakukan di dalam kelas, dengan memanfaatkan alat-alat pembelajaran yang ada didalam kelas.



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran di Dalam Ruang Kelas

Penyajian materi mengenai sandi kotak diawali dengan pengetahuan umum tentang sandi, pengenalan sandi kotak terlebih, praktik membaca bersama-sama kata yang

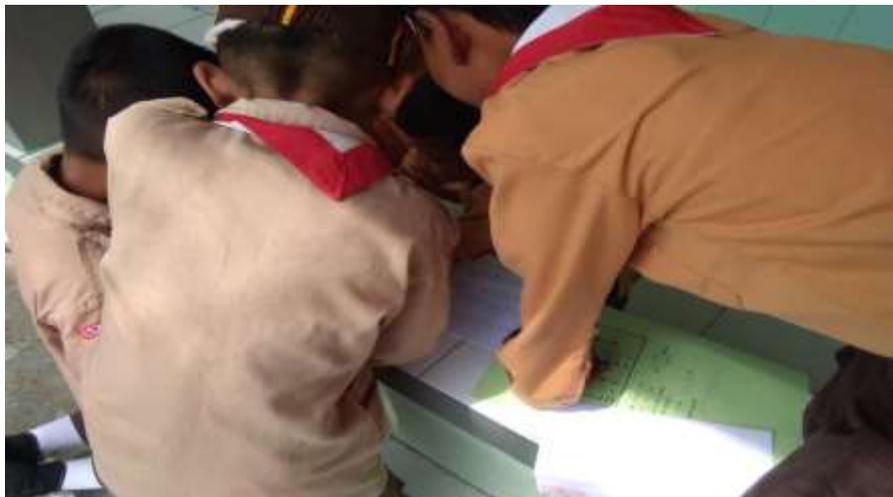
ditulis dengan menggunakan sandi kotak, dan tunjuk acak siswa tertentu membaca sandi kotak yang sudah dituliskan.

Selanjutnya, setelah lancar dalam membaca sandi kotak, siswa akan praktik memecahkan pesan rahasia untuk menemukan harta karun. Praktik memecahkan pesan rahasia dari sandi kotak yang disajikan dilakukan di luar kelas dengan memanfaatkan halaman sekolah yang tidak becek dan koridor dekat ruang kelas. Sebelum praktik dibentuklah barung dengan permainan dinamika kelompok.



Gambar 4. Proses Pembentukan Kelompok Melalui Dinamika Kelompok

Siswa dibagi menjadi empat barung yang terdiri dari dua barung putri dan dua barung putra. Setiap barung diberinama sesuai dengan warna kertas HVS yang didapatkan, yaitu barung kuning, barung merah, barung biru, dan barung hijau.



Gambar 5. Barung Hijau Sedang Memecahkan Pesan Rahasia

Setiap barung bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk memecahkan pesan rahasia yang didaparkannya. Barung yang tercepat dan benar dalam memecahkan pesan rahasia mendapat 'harta karun'. Evaluasi pemahaman siswa terhadap materi sandi kotak dilakukan dengan melihat pesan-pesan yang berhasil dipecahkan siswa dalam permainan harta karun.

Internalisasi nilai-nilai karakter pada tahap ini sudah mulai terlihat pada diri siswa. Nilai-nilai karakter yang terlihat setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat diantaranya teliti, tanggung jawab, dan peduli. Karakter teliti terlihat pada aktivitas anggota pramuka dalam memecahkan pesan yang disajikan dalam sandi kotak. Karakter tanggung jawab terlihat pada aktivitas anggota pramuka dalam mengumpulkan kembali soal yang berisi pesan dalam sandi kotak tersebut ke kotak semula, tanpa terlipat dan atau sobek. Terakhir karakter peduli terlihat saat anggota pramuka saling bekerja sama dengan anggota barungnya dalam memecahkan masalah.

Internalisasi nilai-nilai karakter dalam pelatihan kegiatan kepramukaan golongan siaga di SD Negeri Kaligangsa Kulon ini baru sampai pada tahap terlihat. Internalisasi nilai-nilai karakter tersebut belum sampai pada tahap membudaya. Hal ini karena untuk sampai pada membudaya, kegiatan yang dilakukan harus berkelanjutan. Sementara itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbatas oleh waktu. Oleh sebab itu, agar internalisasi nilai-nilai karakter dapat membudaya pada diri siswa, kegiatan kepramukaan berbasis permainan yang telah dirancang selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat perlu untuk dilanjutkan.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat dituliskan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah rancangan kegiatan kepramukaan golongan siaga berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, kegiatan ini juga bersifat fleksibel sehingga dapat meminimalisir permasalahan-permasalahan kegiatan kepramukaan yang terjadi di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01. Siswa-siswa peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga dapat mengembangkan karakter kerja sama, teliti, dan kreatif dari materi memecahkan pesan rahasia yang ditulis menggunakan sandi. Saran-saran yang dapat diberikan adalah, permainan sebagai inovasi dalam menyampaikan materi kepramukaan, perlu disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan. Hal ini akan mendorong siswa untuk bermain sekaligus belajar, sehingga kegiatan kepramukaan menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizi, N. Q. U. Al. (2018). Kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan terhadap pendidikan karakter kedisiplinan. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 12(2), 40–50.
- Dharmayana, I. W. B., & Wiguna, I. B. A. A. (2021). Peran pendidikan pramuka dalam menumbuhkan pendidikan karakter pada anak usia 11-15 tahun. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 01(01), 56–70.

- Gandasari, M. F. (2020). Pengembangan model pemanasan berbasis permainan pramuka pada siswa SMP. *JOSEPHA: Journal of Sport Science And Physical Education*, 1(1), 26–32. <https://doi.org/10.38114/josepha.v1i1.34>
- Kemdikbud. 2014. Kepramukaan Bahan Ajar Implementasi Kurikulum 2013 untuk Kepala Sekolah. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan SDM
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan board game sebagai media penunjang untuk meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka penggalang siswa sekolah dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132–146. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>
- Natal Kristiono. 2018. Buku Pintar Pramuka untuk Madrasah Ibtidaiyah. [https://www.researchgate.net/publication/324693031 Buku Pintar Pramuka untuk Madrasah Ibtidaiyah](https://www.researchgate.net/publication/324693031_Buku_Pintar_Pramuka_untuk_Madrasah_Ibtidaiyah)
- Nurdin, N., Jahada, J., & Anhusadar, L. (2022). Membentuk karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka pada anak usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 952–959. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1603>