

## PENGEMBANGAN PLATFORM BAHAN AJAR DIGITAL KEGIATAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA DI SMP NEGERI 3 MAKASSAR

Nur Annisa Fitrah<sup>1</sup>, Farida Febriati<sup>2</sup>, Merrisa Monoarfa<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar

[nafitrah99@gmail.com](mailto:nafitrah99@gmail.com)<sup>1</sup>, [farida.febriati@unm.ac.id](mailto:farida.febriati@unm.ac.id)<sup>2</sup>, [merrisa@unm.ac.id](mailto:merrisa@unm.ac.id)<sup>3</sup>

---

### Abstract (English)

The objectives of this research are: 1) Identifying the analysis of the level of need for developing a digital teaching material platform for scout extracurricular activities at SMP Negeri 3 Makassar, 2) Designing a digital teaching material platform product for scout extracurricular activities at SMP Negeri 3 Makassar, 3) Describing the validity and level of practicality of the platform Scout extracurricular digital teaching material products at SMP Negeri 3 Makassar. This research was conducted using R&D (Research & Development) research and was developed using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The subjects of this research were 2 validators consisting of media design experts and content/material experts. Individual trials consisted of 3 scout members and small group trials consisted of 15 scout members. The data analysis technique is descriptive qualitative and descriptive statistics. The results of this research indicate that the identification of the level of needs of scout members is in the very necessary qualification, material/content validation is in the very valid qualification, design/media validation is in the very valid qualification, individual trials obtain very practical qualifications, group trials are in the very valid qualification practical, and the scoutmaster's response qualified as very practical. The conclusion from the results of this research is that the level of analysis of the need for a digital teaching material platform is at a very necessary level and the digital teaching material platform product developed is very valid and very practical.

### Abstrak (Indonesia)

Tujuan penelitian penelitian ini adalah: 1) Mengidentifikasi analisis tingkat kebutuhan pengembangan platform bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar, 2) Mendesain produk platform bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar, 3) Menggambarkan validitas dan tingkat kepraktisan produk platform bahan ajar digital ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian R&D (Research & Development) dan dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini yaitu 2 orang validator yang terdiri dari ahli desain media dan ahli isi/materi. Uji coba perorangan berjumlah 3 orang anggota pramuka dan uji coba kelompok kecil berjumlah 15 orang anggota pramuka. Teknik analisis data yaitu secara deskriptif kualitatif dan statistika deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan anggota pramuka berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan, validasi materi/isi berada pada kualifikasi sangat valid, validasi desain/media berada pada kualifikasi sangat valid, uji coba perorangan memperoleh kualifikasi sangat praktis, uji coba kelompok berada pada kualifikasi praktis, dan tanggapan pembina pramuka berada pada kualifikasi sangat praktis. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu tingkat analisis kebutuhan platform bahan ajar digital berada pada tingkat sangat dibutuhkan serta produk platform bahan ajar digital yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis.

---

### Article History

Submitted: 22 March 2024

Accepted: 1 April 2024

Published: 2 April 2024

### Key Words

Development, digital teaching materials platform, scouts

---

### Sejarah Artikel

Submitted: 22 March 2024

Accepted: 1 April 2024

Published: 2 April 2024

### Kata Kunci

Pengembangan, platform bahan ajar digital, pramuka

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan tantangan dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, penggunaan teknologi secara maksimal dapat membantu proses pembelajaran di sekolah baik sebagai sarana maupun sumber belajar bagi guru dan siswa (Ferdiansyah, 2021). Ekstrakurikuler merupakan program kegiatan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peserta didik yang berada di luar kelas dan diluar jam pelajaran (kurikulum) dengan tujuan untuk membantu dalam hal mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM), membantu peserta didik untuk mengembangkan apa yang menjadi potensi dan bakat dalam dirinya (Shilviana & Hamami, 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi secara maksimal pada kegiatan ekstrakurikuler perlu diperhatikan mengingat ekstrakurikuler merupakan bagian dari pendidikan itu sendiri yang dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler penggunaan teknologi merupakan hal yang sangat tepat mengingat teknologi memungkinkan kegiatan ekstrakurikuler menjadi efektif dan efisien.

Ekstrakurikuler pramuka merupakan ekstrakurikuler wajib yang bertujuan untuk pembentukan kepribadian kecakapan hidup, dan akhlak mulia melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan (Permendikbud, 2014). Agar pembentukan karakter peserta didik dapat terbentuk dengan baik pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka harus dirancang dengan menarik dan menyenangkan agar pelaksanaannya tidak membosankan sehingga tetap diminati oleh peserta didik. Salah satu fasilitas untuk yang memenuhi kebutuhan belajar berupa bahan ajar yang memuat teks dan media secara utuh, yang dapat ditemukan dalam bentuk *e-learning/online*. Bahan ajar pembelajaran daring disebut juga sebagai bahan ajar berbasis internet atau website. Karakteristik bahan ajar ini hanya bisa digunakan secara online. Bahan ajar online adalah pembelajaran yang menggunakan internet, dimana bahan ajar disiapkan atau ditempatkan pada suatu website (Nurhikmah *et al.*, 2021). Saat ini telah banyak penelitian yang mengembangkan *platform* bahan ajar digital untuk kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Pemanfaatan *platform* bahan ajar digital ini merupakan salah satu upaya yang tepat digunakan pada pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka dalam rangka tercapainya tujuan kepramukaan itu sendiri.

Dalam penelitian ini, beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan konteks penelitian yang akan dikembangkan merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka di SMK Negeri 11 Semarang” dengan menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*), penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa pengembangan E-Book untuk pembelajaran wajib pramuka sangat layak untuk digunakan dan dinyatakan efektif. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terletak pada pengembangan suatu bahan ajar digital pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Perbedaannya yaitu; penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan bahan ajar digital berupa buku elektronik, sedangkan peneliti sendiri menggunakan *platform google site*.

Penelitian pengembangan (Sulasmi, 2022) “Pembelajaran Berbasis WEB Memanfaatkan Google Sites” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Guru memperoleh manfaat dengan mudahnya membuat dan mengelola website, sedangkan manfaat bagi peserta didik terkait kemudahan dalam mengakses website dan peserta didik terbiasa memanfaatkan website untuk mengakses materi pelajaran maupun mengikuti penilaian online. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pengembangan *platform google sites* sebagai bahan ajar digital. Perbedaannya terletak pada penerapan bahan ajar digital peneliti sebelumnya menerapkan pada mata pelajaran, sedangkan pada peneliti ini menerapkan pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

Peneliti telah melakukan observasi awal yang dilakukan pada Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Maret 2022 yang bertujuan untuk meminta izin kepada Kepala Sekolah atau pihak yang mewakili dan untuk mengetahui gambaran atau kondisi kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Berdasarkan hasil observasi awal yang didapatkan bahwa SMPN 3 Makassar, dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka untuk saat ini sudah berjalan dengan baik, dengan menggunakan bahan ajar berbasis cetak. Namun masih diperlukan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk mengakses materi secara efisien, kapanpun, dan dimanapun. Selain itu, masalah penting yang sering dialami oleh pembina pramuka yaitu tidak adanya bahan ajar yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler secara mandiri dirumah terutama pada saat pandemi *Covid-19*.

Selama masa pandemi, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pramuka sangat terpengaruh, dimana pada pelaksanaannya seharusnya menggunakan metode praktek, namun karena kondisi yang kurang memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler pramuka secara langsung dan hanya memungkinkan untuk kegiatan ekstrakurikuler secara online, tetapi karena bahan ajar yang digunakan masih kurang memadai mengakibatkan kegiatan ekstrakurikuler pramuka menjadi tertunda. Sehingga dengan menggunakan *platform* bahan ajar digital mampu berperan penting menjadi alternatif untuk membantu melancarkan dan menunjang dalam proses kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Inilah yang menjadi alasan peneliti tertarik untuk meneliti tentang “*Pengembangan Platform Bahan Ajar Digital Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 3 Makassar*”

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar digital berbasis website ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar. Adapun subjek penelitian ini adalah pembina pramuka SMP Negeri 3 Makassar dan 15 anggota pramuka. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah pengembangan *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan kuisioner (angket). Pertama, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data awal dengan tujuan memperhatikan secara langsung fenomena yang terjadi selama kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar. Observasi ini mencakup pengamatan terhadap proses kegiatan, media yang digunakan, dan kendala yang mungkin dialami selama kegiatan berlangsung. Kedua, penggunaan kuisioner atau angket digunakan dengan beberapa tujuan, termasuk validasi materi, validasi media, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil. Angket validasi materi diberikan kepada ahli media, yaitu dosen ahli desain/media Dedy Aswan, S.Pd., dan kepada pembina ekstrakurikuler pramuka, Subair Rachman, S.Pd., untuk menilai kelayakan materi bahan ajar digital. Selain itu, angket juga diberikan kepada 15 anggota pramuka yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka dan pembina pramuka, guna mendapatkan tanggapan dan respon terkait dengan produk bahan ajar digital yang telah digunakan. Dengan menggunakan kedua teknik ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang komprehensif dan relevan untuk analisis dalam penelitian tersebut.

Tahapan dalam uji coba produk yang diterapkan dalam pengembangan bahan ajar digital ini adalah uji alpha dan uji betha. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang dijabarkan sebagai berikut: Pertama, tahap Analisis (Analysis) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar. Hal ini meliputi analisis kebutuhan peserta didik dengan menyebarkan angket kepada 15

anggota pramuka, menemui pembina pramuka, dan melakukan observasi terkait kendala yang dialami selama kegiatan. Studi pustaka dan lapangan juga dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai proses kegiatan pramuka dan materi yang digunakan. Kedua, tahap Desain (Design) melibatkan pembuatan kerangka konsep website "Platform Bahan Ajar Digital kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka di SMP Negeri 3 Makassar" berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Ketiga, tahap Pengembangan (Development) meliputi pembuatan website menggunakan Google Sites, serta validasi produk oleh pembina pramuka dan ahli desain dan media. Tahap kepraktisan produk melibatkan uji coba perorangan dan kelompok kecil anggota pramuka untuk mengevaluasi keefektifan bahan ajar digital yang telah dikembangkan.

Analisis data dilakukan setelah data telah terkumpul dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan selama pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

#### 1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review materi dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data berupa data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket kepada para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan tanggapan Pembina pramuka. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

#### 2. Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:  $\sum$  = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan objek digunakan rumus:

Persentase = F : N

Keterangan :

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

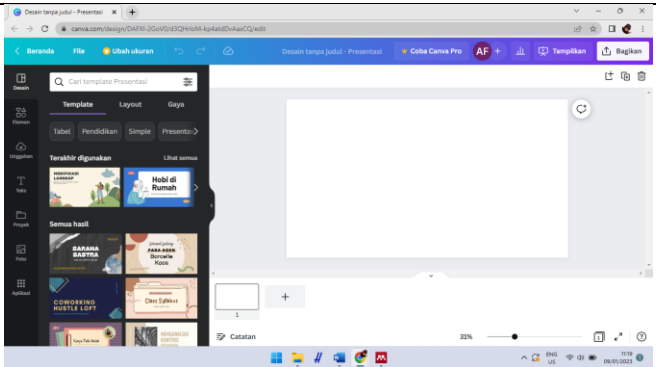
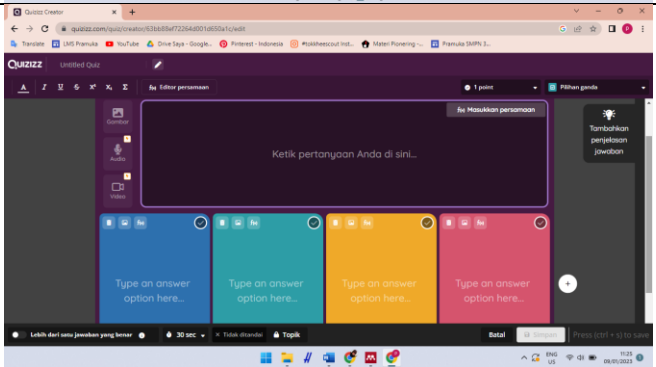
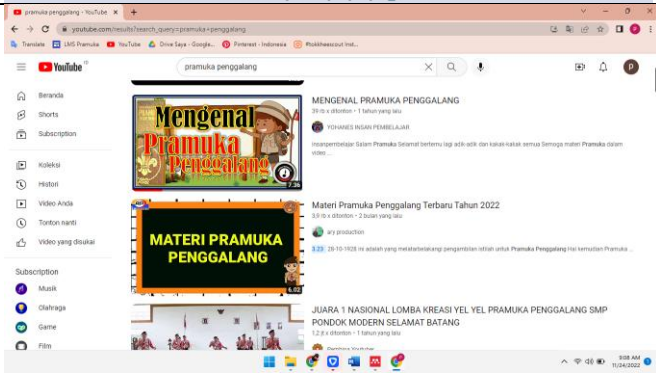
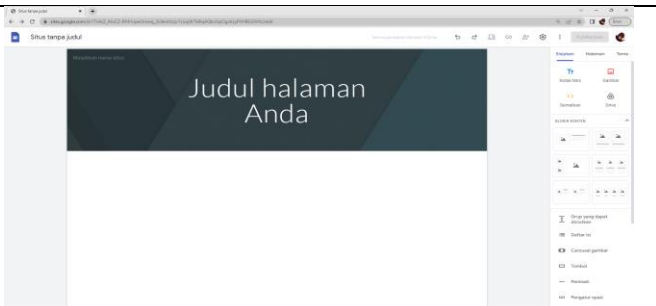
N = banyak subjek

## HASIL DAN PEMBAHASAN

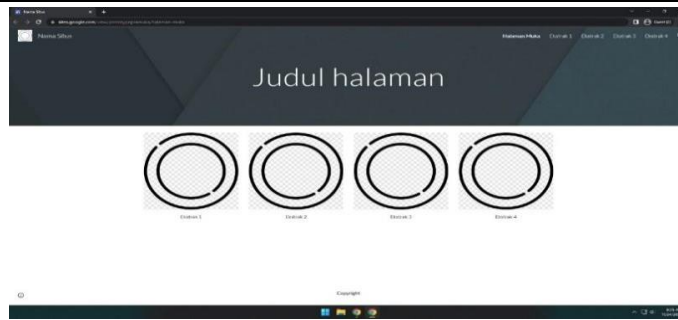
Tahapan desain pada Model ADDIE merupakan merancang produk bahan ajar digital berbasis *website* pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti memilih *platform Google Sites* yang merupakan salah satu produk dari *google* sebagai tools untuk membuat situs. Bahan ajar digital dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan. Bahan ajar digital ini bertujuan sebagai sarana pembelajaran yang menarik serta relevan. Proses pengembangannya dirancang sebagai berikut untuk mempermudah dalam proses pengembangannya maka diuraikan sebagai berikut

Hasil dapat disajikan dalam bentuk tabel angka-angka, grafik, deskripsi verbal, atau gabungan antara ketiganya. Tabel, grafik, atau gambar tidak boleh terlalu panjang, terlalu besar, atau terlalu banyak. Penulis sebaiknya menggunakan variasi penyajian tabel, grafik, atau deskripsi verbal. Tabel dan grafik yang disajikan harus dirujuk dalam teks. Cara penulisan tabel ditunjukkan pada Tabel 1. Tabel tidak memuat garis vertikal (tegak) dan garis horisontal (datar) hanya ada di kepala dan ekor tabel. Ukuran huruf isian tabel dan gambar boleh diperkecil.

Tabel 1 Storyboard *Platform* Bahan Ajar Digital kegiatan ekstrakurikuler Pramuka

No	Deskripsi	Visual
1	Menyiapkan Materi menggunakan aplikasi <i>Canva</i>	
2	Membuat Soal Latihan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>	
3	Mencari video di <i>platform</i> youtube yang sesuai dengan materi	
3	Membuat bahan ajar digital dengan menggunakan <i>Platform Google Sites</i>	

4 Output dari bahan ajar digital kemudian dipublikasikan dan disebar melalui link.

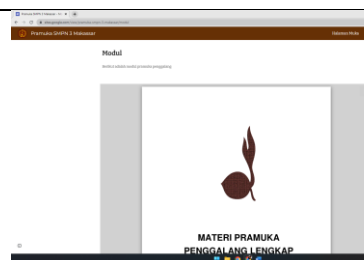


Adapun hasil validasi oleh ahli isi dan konstruk sebelum media direvisi dan setelah direvisi oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

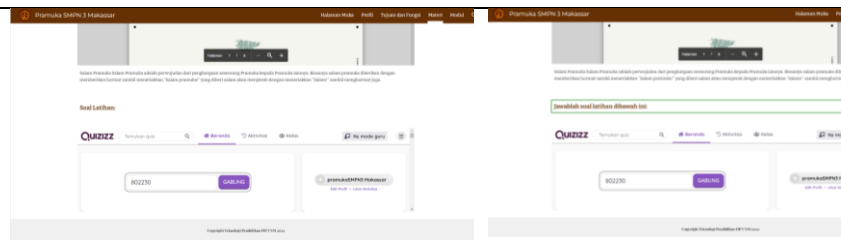
**Tabel 2 Hasil Revisi Produk Ahli Desain dan Media**

Masukan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Tidak terdapat bridging atau kata instruksional dalam web/sapaan		
Tidak ada tujuan pembelajaran		
Jarak antara materi/ chungking materi tidak jelas		
kesimpulan dari LO tidak ada		
tambahkan Latihan/essay		

tambahkan modul  
atau bahan bacaan.



Tambahkan  
kalimat  
instruksional pada  
soal latihan



### a. Validasi Ahli Materi

**Tabel 3 Tabel Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria	Skala
1	Kesesuaian materi yang disajikan sesuai dengan SKU	4
2	Kejelasan judul media	5
3	Kesesuaian materi dengan karakteristik sasaran atau anggota pramuka	5
4	Terdapat video berfungsi sebagai pendukung proses belajar mandiri	5
5	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	4
6	Kesesuaian materi dengan capaian TKU	4
7	Kemenarikan isi materi	5
8	Materi disajikan secara jelas dan ringkas	5
9	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	4
10	Terdapat gambar dan video mudah dipahami	5
11	Kejelasan sasaran pengguna	5
12	Media yang disajikan mencakup kompetensi	5
13	Video, audio, dan efek animasi sesuai dengan isi materi	5
14	Kesesuaian latihan dan uji kompetensi dengan materi dan capaian TKU	5
<b>Jumlah</b>		<b>66</b>

Penilaian unsur *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilakukan oleh ahli materi ekstrakurikuler pramuka yaitu Muh. Subair Rachman, S.Pd, Pembina pramuka di SMP Negeri 3 Makassar. Produk yang telah dikembangkan diserahkan kepada ahli materi dengan instrumen penilaian sebagai berikut:

Pada tabel di atas, maka dapat dihitung persentase penilaian oleh ahli materi terhadap *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka berada pada kualifikasi sangat valid yaitu 94% tidak perlu direvisi berdasarkan tabel konversi tingkat validitas produk. Adapun hasil penilaian materi tersebut di atas dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{66}{14 \times 5} \times 100\% = 94\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi tingkat validitas 94% berada pada kualifikasi sangat valid. Materi bahan ajar digital ini tidak perlu direvisi.

## b. Uji Coba Kepraktisan

### 1) Uji Coba Perorangan

Tabel 4 Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek Yang Dinilai	Rerata		
		A1	A2	A3
1	Kejelasan materi bahan ajar digital yang sesuai dengan kegiatan ekstrakurikuler pramuka	5	5	5
2	Tampilan yang jelas sehingga mudah dipahami	5	5	5
3	Tampilan materi yang menarik	5	5	5
4	Bahan ajar digital mudah dioperasikan	4	5	5
5	Desain bahan ajar digital menarik	5	5	5
6	Terdapat video yang mudah untuk diakses	5	5	4
7	Kemenarikan desain tampilan bahan ajar digital	4	5	5
8	Kemenarikan bahan ajar digital ini dapat mendorong saya belajar secara mandiri	5	5	5
9	Kemudahan akses keluar program	5	5	5
<b>Jumlah</b>		43	45	44
<b>Persentase</b>		<b>97%</b>		

Produk ini di uji cobakan kepada 3 orang anggota pramuka kemudian diberikan tanggapan/penilaian terhadap produk *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

Uji coba perorangan dilakukan untuk mendapatkan tanggapan/respon Ketika bahan ajar dioperasikan/digunakan oleh anggota pramuka. Berdasarkan analisis hasil penilaian melalui angket tanggapan dapat disimpulkan, persentase yang didapatkan uji coba perorangan mengenai *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{43 + 45 + 44}{9 \times 5 \times 3} \times 100\% = 97\%$$

Dari hasil uji coba perorangan diperoleh 97% dimana pada tabel konversi tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis dengan keterangan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil uji coba perorangan bahan ajar digital dikatakan sangat praktis dengan aspek yang dinilai yaitu kejelasan materi yang sesuai dengan kegiatan ekstrakurikuler pramuka, selain itu tampilan desain yang menarik dan jelas sehingga mudah dipahami, serta bahan ajar digital mudah dioperasikan mendorong untuk belajar secara mandiri.

### 2) Uji coba kelompok kecil

Produk yang telah dikembangkan dan sudah direvisi berdasarkan masukan ahli isi/materi

dan ahli desain/media, selanjutnya *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka diuji cobakan kepada anggota pramuka sebanyak 15 anggota pramuka. Penilaian yang terdapat pada angket uji coba kelompok kecil mencakup aspek tampilan dan aspek materi yang terdiri dari 9 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi skor penilaian dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek Yang Dinilai	Rerata		
		Klp1	Klp2	Klp3
1	Kejelasan materi bahan ajar digital yang sesuai dengan kegiatan ekstrakurikuler pramuka	182	204	198
2	Tampilan yang jelas sehingga mudah dipahami			
3	Tampilan materi yang menarik			
4	Bahan ajar digital mudah dioperasikan			
5	Desain bahan ajar digital menarik			
6	Terdapat video yang mudah untuk diakses			
7	Kememaranikan desain tampilan bahan ajar digital			
8	Kememaranikan bahan ajar digital ini dapat mendorong saya belajar secara mandiri			
9	Kemudahan akses keluar program			
<b>Jumlah</b>		<b>584</b>		
<b>Persentase</b>		<b>87%</b>		

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan respon serta kinerja program Ketika dioperasikan oleh anggota pramuka. Berdasarkan hasil penilaian angket maka dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil mengenai *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka ialah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{182 + 204 + 198}{9 \times 5 \times 15} \times 100\% = 87\%$$

Berdasarkan hasil rerata persentase produk *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang dimana terdiri dari 3 kelompok anggota pramuka sebesar 87% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi praktis. Berdasarkan tabel konversi tingkat kepraktisan produk kualifikasi 75%-89% berada pada kategori praktis tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil bahan ajar digital dikatakan sangat praktis dengan aspek yang dinilai yaitu kejelasan materi yang sesuai dengan kegiatan ekstrakurikuler pramuka, tampilan desain yang menarik jelas sehingga mudah dipahami, selain itu bahan ajar digital mudah dioperasikan mendorong untuk belajar secara mandiri

#### c. Tanggapan/Penilaian Pembina Pramuka

Penilaian dilakukan oleh Pembina pramuka di SMP Negeri 3 Makassar Muh. Subair Rachman, S.Pd bertujuan untuk mendapatkan respon kinerja program ketika bahan ajar digital tersebut digunakan sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan Pembina pramuka mencakup aspek dari tampilan dan aspek materi yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Berikut hasil tanggapan

Pembina pramuka:

**Tabel 6 Angket Tanggapan Pembina Pramuka**

No	Aspek Yang Dinilai	Skala
1	Kesesuaian isi materi dengan sasaran kegiatan ekstrakurikuler	5
2	Bahan ajar digital praktis	5
3	Bahan ajar digital mudah dipahami	5
4	Kejelasan isi materi dengan capaian kegiatan ekstrakurikuler pramuka	4
5	Materi yang disajikan dalam bahan ajar digital cocok diajarkan kepada Anggota pramuka	5
6	Soal evaluasi dan kunci jawaban dapat membantu anggota pramuka melakukan self assessment	5
7	Bahan ajar mudah dipahami oleh anggota pramuka	5
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan Pembina pramuka. Hasil persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{34}{7 \times 5} \times 100\% = 97\%$$

Hasil yang didapatkan adalah 97% maka berdasarkan tabel konversi tingkat kepraktisan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital ini berada pada kualifikasi sangat praktis dan tidak perlu direvisi. Sesuai dengan aspek yang dinilai bahan ajar digital ini dikatakan praktis karena materi sesuai dengan capaian kegiatan ekstrakurikuler pramuka, bahan ajar digital praktis dan mudah dipahami sehingga cocok untuk diajarkan dan dipahami oleh anggota pramuka, selain itu terdapat soal evaluasi dan kunci jawaban yang membantu anggota pramuka melakukan *selfassessment*

Proses pengembangan bahan ajar digital ini diawali dengan proses analisis kebutuhan anggota pramuka di SMP Negeri 3 Makassar yang diperoleh hasil bahwa pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka membutuhkan bahan ajar digital yang dilengkapi dengan teks, gambar, dan video yang menarik sehingga anggota pramuka mampu memahami materi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan baik selain itu dengan menggunakan bahan ajar digital anggota pramuka juga dapat diakses secara mudah dan efisien. Smaragdina et al (2020) berpendapat bahwa bahan ajar digital merupakan sebuah kebutuhan di era digital. Seperti sekarang ini. Perubahan gaya belajar pada peserta didik harus diimbangi dengan perubahan cara mengajar maupun penyediaan bahan ajar yang digunakan oleh guru di kelas sehingga capaian pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Selain melakukan analisis kebutuhan bahan ajar terhadap anggota pramuka, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan kepada pembina pramuka dan diperoleh hasil bahwa pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMP Negeri 3 Makassar bahan ajar yang digunakan belum memadai untuk penyajian materi secara *online* atau menggunakan jaringan sehingga dibutuhkan adanya bahan ajar digital sebagai penunjang untuk penyajian materi secara *online*. Hal ini sesuai dengan Wijayanti (2018) yang mengemukakan bahwa bahan ajar digital dapat tersimpan sampai kapanpun dan dapat dikembangkan sesuai dengan konsep yang dibutuhkan dan diperlukan. Selain itu, bahan ajar digital juga mampu menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

Setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan, peneliti kemudian menentukan aplikasi apa yang akan digunakan untuk mengembangkan produk *platform* bahan ajar digital kegiatan ekstrakurikuler pramuka, dan peneliti memutuskan untuk menggunakan *platform* google sites. Farida & Indah (2021) mengemukakan bahwa google sites menarik untuk dimanfaatkan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Google sites dapat memudahkan kita membuat

informasi yang bisa diakses oleh orang yang membutuhkan secara cepat. Selain itu, dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh google sites dapat menunjang pembelajaran. Dalam hal ini penggunaan google sites dapat dijadikan sebuah solusi dalam memberikan kemudahan akses informasi. Manfaat penggunaan google sites secara optimal diantaranya adalah; (1) mengunggah materi pembelajaran, (2) menyimpan silabus, (3) memberikan tugas, (4) memberi pengumuman, dan (5) mengunduh dan melihat tugas siswa.

Google sites merupakan salah satu produk google yang digunakan sebagai perangkat untuk membuat situs. Google sites dapat digunakan untuk pembuatan bahan ajar digital karena mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang rumit

Agar tampilan pada bahan ajar digital terlihat lebih menarik maka proses pengembangan produk bahan ajar digital dikembangkan dengan memanfaatkan beberapa aplikasi lain yaitu Canva, youtube dan Quizizz. Canva untuk pembuatan materi, youtube untuk mengakses materi video dan Quizizz untuk membuat soal evaluasi. Wijayanti (2018) menyatakan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang menarik dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi, sehingga bahan ajar dapat dikemas secara digital dan dapat memasukkan berbagai unsur teks, audio, video dan animasi. Widyastuti et al (2021) mengemukakan bahwa bahan ajar multimedia interaktif (Interactive teaching material) merupakan, bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media baik itu audio, gerak, grafik, gambar, animasi dan video yang dalam proses pembelajaran dimanfaatkan untuk mengendalikan suatu perintah dalam proses pembelajaran. Contohnya ialah model pembelajaran berbasis WEB.

Setelah melalui tahap pengembangan produk bahan ajar digital maka selanjutnya peneliti melakukan persiapan analisis konten dimana produk akan dinilai oleh ahli isi/materi dan ahli desain media. Ahli materi/isi dilakukan oleh Muh.Subair Rachman, S.Pd selaku Pembina pramuka SMP Negeri 3 Makassar dan media/desain dilakukan oleh Dedy Aswan, S.Pd yang merupakan dosen ahli desain media.

Proses mengukur validitas produk oleh ahli desain media yang telah dikembangkan, pada validasi pertama didapatkan persentase hanya sebesar 57% berada pada kualifikasi kurang valid dengan keterangan direvisi sesuai tabel konversi tingkat kevalidan. Komentar dan saran yang diberikan agar desain media bahan ajar digital yang dikembangkan menjadi valid dan lebih bagus, sehingga setelah melalui proses revisi kembali dilakukan penilaian validitas maka hasil yang didapat berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak perlu dengan persentase 92%.

Proses revisi ini sesuai dengan Nasution et al (2020) yang mengemukakan bahwa bahan ajar disusun sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, agar nantinya bahan ajar yang disusun dapat menjadi bahan ajar yang tepat guna. Proses penyusunan materi pembelajaran dalam penulisan bahan ajar, harus disusun dengan sistematis sehingga bahan ajar tersebut dapat menambah pengetahuan dan kompetensi peserta didik secara baik dan efektif.

Uji validitas ahli materi, produk yang dikembangkan kemudian diserahkan kepada ahli materi untuk kemudian dinilai, hasil persentase dari penilaian ahli materi yaitu 94% dengan keterangan tidak perlu direvisi berdasarkan tabel konversi tingkat kebutuhan menurut (Tegeh & Kirna, 2013).

Dengan melalui tahap validasi materi/isi dan desain/media maka produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dengan spesifikasi bahwa produk dikembangkan menggunakan *platform google sites* yang didukung dengan memanfaatkan beberapa aplikasi lain seperti *Canva*, *Youtube*, dan *Quizizz* sebagai penunjang bahan ajar digital yang memuat materi teks, gambar, dan video. Selanjutnya bahan ajar digital yang dikembangkan dapat diakses dengan mudah menggunakan link yang telah disebar. Mascita (2021) menyatakan bahwa bahan ajar digital memberi ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan wawasan pengetahuan dan meningkatkan keterampilannya seluas-luasnya, karena perangkat digital terkoneksi satu dengan yang lain atau sumber lainnya seperti *Google*, *Youtube*, dan media

sosial lainnya

Tahapan selanjutnya setelah produk dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi maka, produk siap untuk diuji cobakan kepada anggota pramuka. uji coba pertama yaitu uji coba perorangan yang diuji cobakan kepada 3 orang anggota pramuka di SMP Negeri 3 Makassar. Hasil uji coba perorangan bahan ajar digital sebesar 97% berada pada kualifikasi sangat praktis, dengan aspek penilaian kejelasan materi yang sesuai dengan ekstrakurikuler pramuka, tampilan yang jelas sehingga mudah dipahami, bahan ajar mudah dioperasikan, desain bahan ajar digital menarik, terdapat video yang mudah diakses, kemenarikan bahan ajar digital yang membuat saya belajar secara mandiri, kemudahan keluar program.

Uji coba perorangan dilakukan untuk mengetahui dan menghilangkan kesalahan-kesalahan awal. kesalahan yang menonjol dalam pembelajaran serta untuk memperoleh tanggapan awal mengenai isi dari produk.

Setelah melakukan uji coba perorangan selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok kecil di uji cobakan kepada 15 anggota pramuka di SMP Negeri 3 Makassar yang memperoleh hasil persentase sebesar 87% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi praktis dengan aspek penilaian kejelasan materi yang sesuai dengan ekstrakurikuler pramuka, tampilan yang jelas sehingga mudah dipahami, bahan ajar mudah dioperasikan, desain bahan ajar digital menarik, terdapat video yang mudah diakses, kemenarikan bahan ajar digital yang membuat saya belajar secara mandiri, kemudahan keluar program. Bahan ajar digital ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

Interaktivitas dalam sebuah bahan ajar diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berbeda bagi peserta didik, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang disediakan (Smaragdina, et.al, 2020)

Bahan ajar digital yang dikembangkan peneliti kemudian dinilai oleh pembina pramuka untuk mendapatkan hasil tanggapan rerata persentase 97% dengan kualifikasi sangat baik, dengan aspek penilaian kesesuaian isi materi dengan kegiatan ekstrakurikuler, bahan ajar digital praktis, bahan ajar digital mudah dipahami, kejelasan isi materi dengan capaian kegiatan ekstrakurikuler pramuka, materi yang bahan ajar cocok diajarkan kepada anggota pramuka, soal evaluasi dan kunci jawaban dapat membantu anggota pramuka melakukan selfassessment, bahan ajar mudah dipahami oleh anggota pramuka. Bahan ajar yang baik hendaknya mudah dimengerti, memudahkan siswa menambah pengetahuannya, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dipelajari, mudah dimengerti, menarik, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil validasi dan pengujian kepraktisan yang dilakukan, dengan tercapainya produk bahan ajar digital pada ekstrakurikuler pramuka yang valid dan praktis yang didasari berbagai teori. Penggunaan produk bahan ajar digital dapat menjadi sumber referensi dalam proses kegiatan ekstrakurikuler pramuka serta dapat belajar secara individu dan mandiri, karena bahan ajar digital disajikan berdasarkan materi pramuka penggalang, serta dalam bahan ajar digital ini dilengkapi dengan video, gambar rangkuman materi penggalang dan soal latihan yang dilengkapi kunci jawaban yang memudahkan anggota pramuka untuk melakukan *selfassessment* sehingga mengetahui sejauh mana kemampuannya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis kebutuhan pengembangan *platform* memperoleh hasil bahwa pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka membutuhkan bahan ajar digital yang dilengkapi dengan teks, gambar, dan video yang menarik sehingga anggota pramuka mampu memahami materi kegiatan ekstrakurikuler pramuka dengan baik selain itu dengan

- menggunakan bahan ajar digital anggota pramuka juga dapat diakses secara mudah dan efisien.
2. Pengembangan *platform* bahan ajar digital dengan spesifikasi produk bahan ajar digital yang dikembangkan menggunakan *platform* Google Sites (website) serta memanfaatkan beberapa aplikasi lain yaitu Canva, youtube dan Quizizz dapat diakses dengan mudah melalui link dinyatakan layak.
  3. Hasil validitas produk *platform* bahan ajar digital oleh validator ahli materi/isi dan validator media berada pada kualifikasi sangat valid. *Platform* bahan ajar digital telah di uji cobakan kepada anggota pramuka dan pembina pramuka berada pada kualifikasi praktis

## REFERENSI

- Farida, A., & Indah, R. P. (2021). Pendampingan Optimalisasi Google Site Sebagai Media Pembelajaran dan Promosi pada KUMON Ngringo Palur. *Batuah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2), 8–14.
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H. (2021). Development of Interactive Multimedia in Simulation Learning and Digital Communication. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 148–155.
- Mascita, D. E. (2021). *Mendesain Bahan Ajar Cetak Dan Digital*. Media Sains Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=C1A3EAAAQBAJ>
- H, N., Hakim, A., Kuswandi, D., Sulfianti, S., & Sujarwo, S. (2021). Developing Online Teaching Materials for Science Subject During Covid-19 Era. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(8), 1198. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i8.14947>
- Permendikbud, R. no. 6. tahun 2014. (2014). UU RI Nomor 63 Tahun 2014. *Permendikbud No 63 Tahun 2014*, 53(9), 1689–1699.
- Prasetyo, A. W. (2017). *Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka Di Smk Negeri 11 Semarang*. <https://lib.unnes.ac.id/29659/>
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159–177. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.705>
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Sulasmianti, N. (2022). Pembelajaran Berbasis Web dengan Google Sites. *Cendekia Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–66.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Widyastuti, A., Sudarmanto, E., Silitonga, B. N., Ili, L., Purba, R. F., Khalik, M. F., Recard, M., Chamidah, D., Purba, B., Mansyur, M. Z., & others. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=IaAjEAAAQBAJ>
- Wijayanti, P. S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Inggris Matematika Dengan Bantuan Videoscribe Melalui E-Learning. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 147–156. <https://doi.org/10.30738/v6i2.1566>