



Pengembangan Panduan *Pioneering* pada Pramuka Penggalang Berbasis *Project Berwawasan Profil Pelajar Pancasila*

Teguh Mugiono¹, Iin Purnamasari², Ngatmini³

¹SD Kaliboyo 01

^{2,3}Universitas PGRI Semarang

Abstract

Received : 16 Nov 2022

Revised : 4 Mei 2023

Accepted : 28 Mei 2023

Character education at SDN Simbangdesa 01 Batang Regency has not been going well, this is evidenced by the many cases of child delinquency that occur in the area, for example, children are less disciplined in flag ceremony activities, are less sporty in sports and arts activities, are less honest in their activities. academically, the child's sense of selfishness is still high, the lack of a culture of helping others. The non-optimal cultivation of character education within the scope of the academic community in Indonesia can result in a weak leader character which is associated with the increasing prevalence of corruption, chaos in the urban planning system, poor health services, loss of sense of justice, education that increasingly loses a compassionate conscience and is oriented towards noble character and other things. others that are not good for the mental development of students. The research is focused on integrated character development with Scouting extracurricular programs, pioneering activities for students at SDN Simbangdesa 01 especially grade 5 and grade 6 with project-based learning. The program at the school is designed to develop 18 character values that are focused on the character of responsibility, discipline, independence, and creativity in extracurricular activities of Pioneering Scouts. Extracurricular Scouting Pioneering can shape the character of students with the Pancasila profile. Project-based learning here is a forum that is deliberately prepared for students to carry out program projects that are assigned to them. Project-based learning expects students to be able to make decisions and create a framework in which problems whose solutions are not predetermined, design processes to achieve results, are responsible for obtaining and managing the information collected, carry out continuous evaluations, regularly review what they are doing, the final result is a product and is evaluated for quality, and the class has an atmosphere that tolerates faults and changes.

Keywords: pioneering; scouting; project; insightful; Pancasila

(*) Corresponding Author: muhamadiqbalmubarok99@gmail.com

How to Cite: Mugiono, T., Purnamasari, I., & Ngatmini, N. (2023). Pengembangan Panduan *Pioneering* pada Pramuka Penggalang Berbasis *Project Berwawasan Profil Pelajar Pancasila*. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17 (1): 36-40.

PENDAHULUAN

Terjadinya krisis keteladanan mengakibatkan merosotnya nilai karakter bagi peserta didik. Dengan ini diperlukan pemimpin yang mempunyai karakter kuat untuk menjadi teladan bagi generasi penerusnya, dalam hal ini peserta didik di sekolah. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Tanggung jawab pemerintah untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, antara lain adanya kebijakan pendidikan karakter sejak tahun 2003. Pendidikan karakter diharapkan dapat diterapkan oleh semua satuan pendidikan secara terintegrasi dalam pembelajaran di kelas dan budaya pembiasaan di sekolah. Menurut Koesoema (2010:116) bahwa pendidikan karakter bisa menjadi salah satu sarana pembudayaan dan pemanusiaan. Peran pendidikan karakter bukan saja bersifat integratif, dalam arti mengukuhkan moral intelektual subjek didik, melainkan



juga bersifat kuratif, baik secara personal maupun sosial, yakni bisa menjadi salah satu sarana penyembuh penyakit sosial.

Diberlakukannya Kurikulum 2013 yang mengutamakan pendidikan karakter pada setiap proses pembelajaran merupakan penguat pendidikan karakter di lembaga sekolah. Kurikulum tersebut mengatur bahwa pendidikan karakter merupakan tanggungjawab semua guru bidang studi atau guru kelas, lembaga sekolah dibawah koordinasi kepala sekolah. Sebagai seorang guru harus mampu mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran. Sedangkan kepala sekolah harus mampu mengkoordinir program sekolah termasuk ekstrakurikuler yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter.

Pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib yang diatur dalam Permendikbud RI Nomor 81 A Tahun 2013 dan Permendikbud Nomor 63. Dengan dasar peraturan itu Kepramukaan menjadi suatu kegiatan ekstrakurikuler wajib yang harus dilaksanakan setelah selesai pembelajaran selama dua jam dalam satu minggu dan ekstrakurikuler tambahan pada waktu di luar kegiatan pembelajaran. Pengembangan karakter peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler Sekolah Dasar Negeri Simbangdesa 01 akan dilaksanakan dengan menerapkan pengembangan berbasis proyek. Diharapkan pengembangan karakter dengan pembelajaran berbasis proyek yang mengutamakan penyelesaian tugas bagi peserta didik untuk lebih menanamkan karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Dalam pengembangannya juga melalui teladan dari tenaga pendidik dan kependidikan yang akhirnya menjadi pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan yang didasarkan pada pengalaman peneliti sebagai Pembina ekstrakurikuler Pramuka Penggalang menunjukkan bahwa, selama ini *Pioneering*/tali temali dirasa kurang dalam pembentukan anak untuk menuju Profil Pelajar Pancasila dalam aspek bernalar kritis. Sehingga dalam proses menuju profil Pelajar Pancasila dibutuhkan panduan *Pioneering*.

Penelitian ini memfokuskan pendidikan karakter terintegrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler berbasis proyek sesuai dengan program sekolah. Sejauh pengamatan peneliti yang saat ini menjabat sebagai kepala sekolah, pendidikan karakter di SDN Simbangdesa 01 Kabupaten Batang belum berjalan dengan baik, Hal ini terbukti dengan banyaknya kasus kenakalan anak yang terjadi wilayah tersebut, sebagai contoh anak-anak kurang disiplin dalam kegiatan upacara bendera, kurang sportif dalam kegiatan olah raga dan seni, kurang jujur dalam akademik, rasa egoisme anak masih tinggi, kurangnya budaya menolong dengan sesama. Menurut peneliti, hal tersebut terjadi karena penanaman pendidikan karakter belum dilaksanakan dengan optimal dalam pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler seperti kepramukaan belum diintegrasikan dengan pembelajaran karakter berbasis proyek dengan baik.

Penelitian difokuskan pada pengembangan karakter terintegrasi dengan program ekstrakurikuler Kepramukaan, kegiatan *Pioneering* bagi peserta didik di SDN Simbangdesa 01 khususnya kelas 5 dan kelas 6 dengan pembelajaran berbasis proyek. Program di sekolah tersebut dirancang untuk menumbuhkembangkan 18 nilai karakter yang difokuskan pada karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan *Pioneering*. Ekstrakurikuler Kepramukaan *Pioneering* dapat membentuk karakter peserta didik yang berprofil Pancasila. Pembelajaran Berbasis proyek disini adalah sebagai wadah yang sengaja disiapkan untuk peserta didik agar melakukan proyek program yang dibebankan pada mereka. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik (Gaer dalam Wena, 2000). Sedangkan menurut *Buck Institute for Education* (dalam Wena, 2000), pembelajaran berbasis proyek mengharapakan peserta didik dapat membuat keputusan dan membuat kerangka kerja di mana masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, merancang proses untuk mencapai hasil, bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, melakukan evaluasi secara terus menerus, secara teratur melihat



kembali apa yang mereka kerjakan, hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya, dan kelas memiliki atmosfer yang memberikan toleransi kesalahan dan perubahan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* berdasarkan filsafat konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaksi dan suatu pertukaran sosial yang diinterpretasikan oleh individu-individu (Sukmadinata 2005:94). Pendekatan penelitian *Research and Development* adalah penelitian yang diteruskan dengan pengembangan dan uji coba terbatas. Peneliti melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan *Pioneering* di SD Negeri Simbangdesa 01 Kabupaten Batang yang sebelumnya telah didahului dengan pengawasan dan pengamatan oleh peneliti mengenai kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan *Pioneering*. Penelitian ini menggunakan juga metode deskriptif kualitatif (Sukmadinata 2005:72). Penggunaan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan karakteristik pengembangan pembelajaran pendidikan karakter dengan pendekatan berbasis proyek pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan *Pioneering* berdasarkan data analisis kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk pembelajaran pengintegrasian pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar kelas 5 s.d. 6 adalah pembelajaran yang dirancang dengan pembelajaran berbasis proyek. Dalam proses pembelajaran pelatih/Pembina ekstrakurikuler menerapkan langkah-langkah berbasis proyek dari penyampaian masalah sampai dengan penyelesaian proyek. Pengintegrasian karakter disiplin dan tanggung jawab dalam 4 pertemuan secara bergantian untuk melakukan pengamatan karakter disiplin dan tanggungjawab dengan menggunakan instrumen pengamatan masing-masing karakter dengan indikatornya, dengan skor 1 sampai dengan 4,0 serta batasan tuntas 3,0 secara individu maupun kelas.

Sedangkan pengembangan silabus kelas 5 s.d. 6 pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek yang memenuhi kriteria valid, apabila silabus pendidikan karakter telah memenuhi syarat validasi yang dilakukan oleh dosen pembimbing 1 dan 2, 1 orang ahli perangkat pembelajaran, dan 1 orang ahli materi pramuka yang ditentukan oleh penulis sendiri dan memenuhi syarat sebagai validator. Sedangkan perangkat dikatakan praktis apabila perangkat pembelajaran berupa buku panduan, dan kelengkapannya mudah diterapkan oleh siapa saja yang terkait dengan pembelajaran ekstrakurikuler sebagai program sekolah. Implementasi satu tema pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek dikatakan efektif apabila hasil pembelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler dapat mencapai ketuntasan baik secara individu maupun kelas.

Pembelajaran ekstrakurikuler pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan model berbasis proyek untuk meningkatkan unjuk kerja dan karakter disiplin serta tanggung jawab peserta didik kelas 5 dan 6 dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan. Hasil penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan berbasis proyek, keefektifan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik serta keefektifan kegiatan ekstrakurikuler sebagai program sekolah berbasis proyek untuk meningkatkan unjuk kerja peserta didik dalam kegiatan yang berupa keterampilan dari masing-masing kegiatan ekstrakurikuler.

Hasil di atas dapat dilihat dari (1) variabel kemampuan unjuk kerja peserta didik mencapai ketuntasan secara klasikal maupun individual, (2) terdapat pengaruh positif variabel karakter disiplin dan tanggungjawab secara bersama-sama terhadap kemampuan unjuk kerja peserta didik, (3) terdapat peningkatan pada pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab pada kegiatan ekstra sebagai program sekolah,



maka berdasarkan ketercapaian ketiga kriteria tersebut berarti model pembelajaran berbasis proyek efektif.

Keberhasilan ini disebabkan pembelajaran/kegiatan ekstra menggunakan perangkat yang dikembangkan sesuai skenario model berbasis proyek sejalan dengan Johnson & Johnson (1989) yang menyatakan kelebihan pembelajaran berbasis proyek (1) meningkatkan motivasi untuk menyelesaikan tugas sampai selesai; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam setiap kegiatan; (3) meningkatkan kolaborasi, adanya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

Penelitian ini didukung dengan pengembangan perangkat pembelajaran berupa Buku Panduan. Pembahasan hasil pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan masukan dari validator diuraikan sebagai berikut: (a) Hasil Pengembangan bahan ajar yang Valid Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Buku Panduan, dan Soal Tes Kemampuan unjuk kerja kegiatan ekstrakurikuler. Pengembangan perangkat modifikasi model 4D yaitu dengan langkah-langkah *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan), *Desimination* (desiminasi). Validasi perangkat pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih baik dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2011: 302). Rata-rata hasil dari validator adalah 4,5 dari skor maksimal 5,00 yang berarti berkategori baik. Perangkat yang telah divalidasi oleh validator, selanjutnya digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan pendidikan karakter. Pelaksanaan pembelajaran harus runtut sesuai dengan tahapan pembelajaran dari kegiatan membuka pembelajaran, kegiatan inti yang di dalamnya ada kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, dan dilanjutkan dengan kegiatan penutup.

Buku panduan merupakan panduan untuk peserta didik dalam memahami materi dan contoh karakter yang akan ditumbuhkembangkan. Berdasarkan hasil penilaian 1 validator, jumlah skor yang diperoleh 4,90 dengan kategori sangat baik. Semua komponen itu dinilai sangat baik oleh pakar materi pembelajaran kepramukaan.

Kegiatan setelah proses adalah tes kemampuan unjuk kerja, yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik terhadap bahan ajar yang diperolehnya. Dari 2 validator yang memvalidasi Soal Tes diperoleh nilai rata-rata 3,95 yang berkategori baik dan memenuhi kriteria valid ; (b) Pembahasan Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan data hasil dari respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek diperoleh nilai rata-rata 3,95 yang berarti respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis proyek baik. Selama proses pembelajaran kemampuan pembina/pelatih ekstrakurikuler diamati dan diperoleh nilai 4,02 yang menunjukkan kriteria sangat baik. Berdasar dua hal tersebut pembelajaran berbasis proyek hasilnya diperoleh dalam bentuk data pengamatan pembina/pelatih mengelola pembelajaran dan angket respon peserta didik mendapatkan data yang baik sehingga dapat dikatakan keterpakaian perangkat praktis. Menurut Ahmadi dkk (2011: 87) perangkat dikatakan praktis jika menunjukkan apa yang dikembangkan dapat diterapkan. Berdasarkan hasil pengamatan pembina/pelatih mengelola pembelajaran dengan model berbasis proyek mendapat nilai sangat baik dan respon peserta didik positif, menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sudah memenuhi kriteria praktis.

PENUTUP

Pengembangan perangkat pembelajaran bahan ajar buku panduan dengan model pembelajaran berbasis proyek telah memenuhi kriteria valid, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi para validator mendapat nilai baik dan para validator merekomendasikan bahwa perangkat pembelajaran bahan ajar buku panduan dapat dipergunakan. Pengembangan perangkat pembelajaran bahan ajar buku panduan dengan model pembelajaran berbasis proyek telah memenuhi kriteria praktis, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan pembina/pelatih dalam mengelola



pembelajaran berkriteria baik dan hasil respon siswa positif. Keefektifan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek berwawasan profil pelajar Pancasila adalah: (1) tercapainya peningkatan karakter Profil Pelajar Pancasila dan untuk kerja peserta didik secara berimbang; serta (2) ada pengaruh yang signifikan variabel karakter Profil Pelajar Pancasila terhadap peningkatan unjuk kerja peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Daksa, I. W., dkk. (2015). *Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Fitri, F. (2016). *Pedoman Buku Panduan Outbond bagi Pendidik Bidang Kajian Materi dan Sifatnya*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Johnson D. W., & Johnson, R. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Edina, MN: interaction Book Company.
- Kemdikbud. (2016). *Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasar Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2016). *Dinamika Kurikulum/Perubahan KI/KD*. Jakarta: Dirjen Pendas dan Menengah Kemdikbud RI.
- Kemdikbud. (2016). *Materi Umum dan Materi Pokok Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Pendas dan Menengah Kemdikbud RI.
- Kemdiknas Balitbang. (2010). *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa*. Diunduh: tanggal 18 November 2016.
- Kemdiknas. (2010). *Pendidikan Karakter di SMP*. Jakarta: Kemdiknas.
- Kemendiknas. (2010). *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas.
- Koesoema, D. (2010). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Laela, H. (2017). *Pendidikan Karakter Disiplin dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan di MI Modern Satu Atap Al- Azhary Ajibarang*. Skripsi. IAIN Purwokerto.
- Mahdiyah. (2016). *Materi Pokok Studi Mandiri dan Seminar Proposal Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- P4TK. (2011). *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika di SD*. Yogyakarta: P4TK.
- Permendikbud RI Nomor 81 A Tahun 2013 dan Permendikbud Nomor 63 tentang *Pendidikan Ekstrakurikuler Pramuka*.
- Pusbantendik. (2015). *Evaluasi Diri Sekolah*. Jakarta: Pusbantendik
- Pusbantendik. (2015). *Kemitraan Sekolah dengan Pihak Eksternal*. Jakarta: Pusbantendik.
- Putri, N. A. (2011). *Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Sosiologi*. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 3(2).
- Retnawati, H. (2016). *Evaluasi Program Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sriwilujeng, D. (2017). *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wahyuningsih, E. & Mustadi, A. (2013). *Pengembangan Multimedia Lectora Pembelajaran Tematik-Integratif untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1).
- Wena, M. (2000). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zuhdi, D., dkk. (2012). *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kultur Sekolah*. Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta.