

## ENGDAKTU sebagai Media Evaluasi Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Pramuka Penggalang di Sekolah Dasar

\*Usep Suherman<sup>1</sup>, Fadli Anwar Firmansyah<sup>2</sup>, Cici Cahyati<sup>3</sup>, Alfi Syaban Husaeni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Nusantara Bandung, Indonesia

E-mail: [fadlianwarf24@gmail.com](mailto:fadlianwarf24@gmail.com), [syabanalfi21@gmail.com](mailto:syabanalfi21@gmail.com), [nisacicicahyati5441@gmail.com](mailto:nisacicicahyati5441@gmail.com),  
[usepsuherman@uninus.ac.id](mailto:usepsuherman@uninus.ac.id)

**Article History:** Received: 2023-09-06 || Revised: 2023-12-05 || Published: 2023-12-14

**Sejarah Artikel:** Diterima: 2023-09-06 || Direvisi: 2023-12-05 || Dipublikasi: 2023-12-14

### Abstract

Scout learning several aspects that support the learning process are needed, which can encompass scout learning materials as well as the ways of using Scout tools. To enhance the effectiveness of Scout learning, the author implements the use of an innovative and interactive learning media called ENGDAKTU as an Evaluation Media in completing the Ramu third class scout level SKU in the boy's scout and Girl Guide Penggalang, thus increasing students' interest in scouting. In this research, the method used by the author is a descriptive method with a quantitative approach. The data analysis technique in the research uses descriptive statistical methods. The data collection techniques used are Likert scale questionnaires 1-5, observations, and documentation studies. The research results, based on the data analysis of the respondents' answers, indicate that the use of ENGDAKTU can influence students' interest in participating in Scout activities. From the questionnaire results regarding the indicators of members' interest in Scout activities, the overall average is 1.32, which corresponds to the "Very Good" category according to the scoring criteria for respondent assessment.

**Keywords:** *ENGDAKTU, Evaluation, Elementary School, Scout.*

### Abstrak

Pembelajaran pramuka diperlukan beberapa aspek pendukung proses pembelajaran yang dapat mencakup materi pembelajaran pramuka maupun cara-cara penggunaan alat pramuka, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pramuka, penulis menerapkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang bernama ENGDAKTU (Engklek Dadu Kartu) sebagai media evaluasi dalam menempuh SKU tingkat Ramu pada Golongan Pramuka Penggalang, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam pramuka. Dalam penelitian ini, Metode yang penulis gunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik analisa data dalam penelitian menggunakan metode statistik deskriptif, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket skala likert 1-5, observasi, studi dokumentasi. Hasil penelitian, berdasarkan analisis data dari hasil jawaban reponden bahwa penggunaan ENGDAKTU dapat mempengaruhi Minat Siswa dalam mengikuti kegiatan pramuka. Dari sekian hasil angket dari uraian indikator minat anggota terhadap gerakapan pramuka yang dijabar didapat rerata keseluruhan yaitu sebesar 1,32 yang mana sesuai dengan pedoman kategori rata-rata skor penilaian responden menunjukan kriteria "Sangat Baik".

**Kata kunci:** *ENGDAKTU, Evaluasi, Sekolah Dasar, Pramuka.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## I. PENDAHULUAN

Di Indonesia banyak sekali celah yang menandakan kurangnya pembinaan karakter di sekolah. Beberapa faktor yang memicu kurangnya pembinaan karakter tersebut bisa dibulai dari Perubahan Nilai dan Budaya. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini dapat disebabkan oleh perubahan nilai dan budaya dalam masyarakat. Dampak dari perubahan sosial, teknologi, dan globalisasi telah

mengubah nilai-nilai tradisional seperti gotong royong, kejujuran, tanggung jawab dan saling menghargai, yang sering tergerus oleh nilai-nilai yang lebih individualistik. Selain itu, terdapat krisis moral dan etika di berbagai sektor, termasuk dunia politik, bisnis, dan media, yang menyebabkan keraguan terhadap integritas karakter bangsa.

Perkembangan teknologi dan media sosial yang pesat juga berdampak pada masalah ini. Penggunaan teknologi dan media sosial menciptakan lingkungan digital yang kompleks dan cepat, kadang menyebabkan ketidak seimbangan dalam konsumsi informasi dan munculnya masalah seperti *cyberbullying*, hoaks, dan kecanduan gadget, yang berpengaruh terhadap karakter dan kualitas hubungan sosial. Kurangnya implementasi pendidikan karakter di lapangan juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Walaupun sudah ada upaya untuk menyertakan pendidikan karakter dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, implementasinya masih perlu lebih diperkuat dan ditingkatkan agar dampaknya lebih signifikan. Peran keluarga dan lingkungan juga berperan penting dalam membentuk karakter anak-anak, namun pada kenyataannya, banyak anak yang mengalami pengabaian terhadap nilai-nilai moral di lingkungan keluarga dan sosial mereka.

Mengatasi masalah pendidikan karakter membutuhkan upaya kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk sekolah, keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Dengan meningkatkan pendidikan karakter, diharapkan generasi muda dapat tumbuh menjadi individu yang berintegritas, berempati, dan mampu berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa "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 (Prasetyo & Hadi, 2019).

Gerakan Pramuka merupakan organisasi yang dibentuk oleh Pramuka untuk melaksanakan kegiatan kepramukaan. Gerakan Pramuka memiliki 10 pilar pembentuk kepribadian yang utuh. 10 pilar tersebut terangkum dalam Dasa Darma yang menjadi ketentuan moral bagi setiap anggotanya. Penanaman pendidikan karakter melalui Gerakan Pramuka dapat berupa kegiatan kepramukaan di sekolah dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler kepramukaan telah menjadi ekstrakurikuler wajib yang harus dilaksanakan oleh seluruh peserta didik di setiap satuan pendidikan. Pelaksanaan kegiatan kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib tersebut didukung dengan dikeluarkannya Permendikbud RI No.63 Tahun 2014 tentang Pendidikan Kepramukaan sebagai Kegiatan (Yuliani et al., 2016).

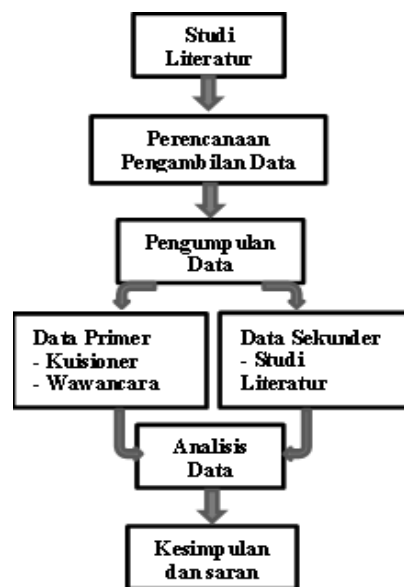
Pengaruh ekstrakurikuler pramuka terhadap pendidikan karakter siswa sangatlah berperan penting membangun kedisiplinan siswa dikarenakan kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang berisi tentang berlatih ketaatan dan kedisiplinan dengan cara berkegiatan dengan alam, menjadikan siswa tertarik dalam mengikuti ekstrakurikuler pramuka tersebut. Sehingga ekstrakurikuler pramuka dijadikan sebagai target jitu untuk melatih karakter kedisiplinan siswa melalui berbagai kegiatan di dalamnya. Meski demikian, masih ada saja problematika yang menjadikan pelaksanaan pramuka di lapangan sedikit jenuh. Pembelajaran pramuka seringkali menjadi kurang menarik dan monoton karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini menyebabkan kurangnya minat anak-anak dalam mempelajari materi pada pendidikan pramuka, karena pembelajaran hanya terjadi pada saat kegiatan kepramukaan saja, dan tidak memberikan kesempatan bagi mereka untuk mempelajari ilmu pramuka secara teratur. Akibatnya, pembelajaran pramuka menjadi tidak efektif dan tidak mencapai hasil yang maksimal. Hal ini juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, karena penerapan media pembelajaran yang mumpuni tidak dilakukan dengan baik dalam pembelajaran pramuka.

Pembelajaran pramuka, diperlukan beberapa aspek pendukung proses pembelajaran yang dapat mencakup materi pembelajaran pramuka maupun cara-cara penggunaan alat pramuka. Salah satu aspek pendukung tersebut diantaranya yaitu berupa alat bantu alternatif yang berbentuk media yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari pramuka. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pramuka, penulis menerapkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang bernama ENGDAKTU (Engklek Dadu Kartu) sebagai Media Evaluasi dalam menempuh Syarat Kecakapan Umum (SKU) tingkat Ramu pada Golongan

Pramuka Penggalang, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam ilmu pramuka.

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Kasiram, 2010), metode kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Teknik analisa data dalam penelitian menggunakan metode statistik deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2008), statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket skala likert 1–5, observasi, studi dokumentasi. Hasil penelitian, berdasarkan analisis data dari hasil jawaban reponden bahwa penggunaan Engklek Dadu Kartu dapat mempengaruhi Minat Siswa dalam mengikuti kegiatan pramuka.



**Gambar 1.** Diagram Alir Penelitian

Menurut (Sukmadinata, 2011) Populasi adalah kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian kita. Sedangkan menurut (Sabar, 2010), sampel adalah sebagian dari subyek dalam populasi yang diteliti, yang sudah tentu mampu secara representatif dapat mewakili populasinya. SDN Canguang 08 sebagai populasi data dengan Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 responden yang termasuk dalam anggota Pramuka Pasukan Khas (PRAPASKHAS).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penulis memulai penelitian dengan memperkenalkan Media Evaluasi ENGDAKTU (Engklek Dadu Kartu) kepada anggota pramuka yang akan menempuh SKU (Syarat Kecakapan Umum). ENGDAKTU sendiri memiliki alur permainan, aturan serta point hingga reward yang akan diterima oleh anggota pramuka tingkat penggalang selaku responden. Game-based learning (GBL) adalah metode pengajaran yang menggunakan permainan untuk mencapai dan mendukung tujuan pembelajaran. GBL mengintegrasikan karakteristik dan prinsip permainan ke dalam aktivitas pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar (Salamah, 2022). Dalam konteks pendidikan, GBL dapat mencakup permainan digital maupun non-digital dan mencakup berbagai tingkat pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan sepanjang hayat (Mahara Arigayo et al., 2023).

ENGDAKTU (Engklek Dadu Kartu) sebenarnya terinspirasi dari permainan tradisional yang sering dijumpai pada lingkungan masyarakat di Indonesia. Engklek adalah salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Permainan ini

melibatkan beberapa orang pemain yang berbaris dan melompati kotak-kotak yang digambar di atas tanah atau lantai (TIKA, 2021). Engklek dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan dan mengembangkan ketangkasan siswa (Nurfitasari & Putri, 2022).



**Gambar 2.** Perangkat ENGDAKTU

ENGDAKTU sendiri dikembangkan serta diterapkan pertamakali di TK Negeri Meruya Utara 01 Jakarta sebagai stimulasi motorik kasar dan kognitif anak melalui Inovasi Permainan Engklek dan Dadu (HERNI, 2020). Meskipun demikian, penulis kali ini selain mengembangkan kembali permainan tersebut sebagai Media Evaluasi dengan ditambahkan kartu soal sebagai syarat media evaluasi guna mengukur hasil pembelajaran siswa pada kegiatan pramuka, khususnya dalam mencapai Syarat Kecakapan Umum. Penulis lebih menitik beratkan hasil penelitian dengan mendeskripsikan hasil angket dari siswa sehingga mendapatkan hasil apakah ada pengaruh minat siswa terhadap pramuka atau tidak.

Di dalam permainan ini, para peserta dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing terdiri dari lima orang. Setiap kelompok memiliki peran khusus untuk dijalankan dalam permainan ini. Dalam setiap kelompok, ada yang menjadi pion, penggulir dadu, porter, dan dua orang penjawab soal. Setiap peran memiliki tugasnya sendiri dan tempat khusus untuk beraktivitas. Uniknya, para anggota kelompok dapat saling bertukar peran, kecuali bagi dua orang penjawab soal yang harus konsisten menjalankan perannya. Sebelum permainan dimulai, kelompok pertama harus menentukan siapa yang berhak bermain terlebih dahulu dengan cara memainkan hompimpa atau suit. Kelompok yang berhasil menang akan menjadi yang pertama bermain. Setelah pembagian peran dan kelompok yang bermain pertama ditentukan, tahap permainan dimulai. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menggulir dadu. Kemudian, pion akan melangkah sesuai dengan angka yang muncul pada dadu. Seluruh anggota kelompok harus bekerja sama dengan cermat untuk mencapai sebanyak mungkin poin hingga mencapai garis finish.

Selain itu, ada aturan-aturan khusus yang harus diperhatikan oleh para peserta. Setiap petak di papan permainan memiliki warna dan simbol yang berbeda. Warna petak menandakan soal dengan tingkat kerumitan yang berbeda. Sementara itu, simbol pada petak memiliki arti khusus. Ada simbol yang memungkinkan pion maju ( $\hat{u}$ ), ada pula yang melangkah mundur ( $\cup$ ), dan ada simbol yang bahkan memungkinkan anggota kelompok bertukar tempat ( $\rightleftharpoons$ ). Tidak hanya itu, ada pula simbol yang membuat pemain tidak mendapatkan giliran untuk menggulir dadu selama satu putaran ( $\ominus$ ). Adapun indikator dalam setiap warna pada kartu soal ditentukan sesuai dengan pengembangan kompetensi SKU (Syarat Kecakapan Umum) golongan Penggalang tingkat Ramu yang dijelaskan pada tabel berikut:

Para kelompok berlomba-lomba untuk mengumpulkan poin dan meraih reward yang menarik. Setiap soal yang berhasil dijawab dengan benar bernilai 100 poin. Namun, ada juga soal khusus yang menawarkan bonus poin, tetapi jika gagal dijawab, poin yang dimiliki akan dikurangi setengah dari bonus tersebut. Di akhir permainan, kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan mendapatkan reward istimewa berupa "tunas emas." Selain itu, kelompok pertama yang berhasil mencapai petak finish akan diberikan reward "sayap ramu." Data Statistik Penerapan ENGDAKTU sebagai media evaluasi pendidikan karakter dalam pendidikan pramukaan diolah menggunakan aplikasi desktop SPSS Windows versi 26.

## **B. Pembahasan**

Bobot penilaian angka hasil kuesioner dalam penelitian ini sesuai dengan yang digambarkan dalam skala Likert dengan setiap jawaban memiliki lima kategori. Adapun frekuensi intensitas kondisi dari masing-masing indikator disusun membentuk kriteria dari setiap variabel. Hasil angket dari setiap responden dengan banyak 30 siswa dari setiap regu pramuka penggalang di SDN Cangkung 08 Kecamatan Dayeuhkolot Kabupaten Bandung, dengan skala 1 = SS (Sangat Setuju), 2 = S (Setuju), 3 = (C) Cukup, 4 = (TS) Tidak Setuju dan 5 = (STS) Sangat Tidak Setuju (Rangkuti, 2008). Untuk mengetahui frekuensi intensitas kondisi masing-masing variabel dapat diketahui dengan perkalian antara skor dengan jumlah item pertanyaan yang ada setiap variabel yang kemudian dibagi dalam 5 kategori (Sugiyono, 2009).

Pada angket ini terdapat 4 Indikator yang berisi 15 pertanyaan. Untuk Indikatornya yaitu Minat Anggota Pramuka, Evaluasi yang menyenangkan, Pemahaman akan materi, dan efisiensi waktu. Pada indikator pertama terdapat empat soal dengan penjabaran bahwa siswa sangat tertarik pada permainan ENGDAKTU dengan rerata (1.40), siswa bersemangat ketika bermain ENGDAKTU dengan rerata (1.53), Siswa bekerjasama dengan sangat baik dalam permainan ENGDAKTU dengan rerata (1,87), siswa tertantang dengan adanya variasi aturan dan beragam soal. Di indikator yang kedua terdapat 4 soal dengan hasil bahwa sebagian besar siswa tidak jenuh saat bermain ENGDAKTU dengan rerata (2.10). menurut siswa, soal pada permainan sangat bervariasi (1,73) dan permainan lebih seru dengan adanya aturan yang sangat menantang (1,60), meskipun demikian Permainan ENGDAKTU sangat mudah untuk dimainkan (1,60). Pada indikator yang terakhir terdapat 3 soal dengan hasil permainan selesai dengan tepat waktu (1,87) namun karena durasi yang ditentukan oleh peneliti menyita jam pelajaran kelas dengan rerata (3.64) imbasnya siswa merasa kurang nyaman. Pada akhirnya penulis sadar setiap kelompok harus mendapatkan durasi bermain yang sama (1.87). dari sekian variabel yang dijabar didapat rerata keseluruhan yaitu sebesar (1,32) yang mana sesuai dengan pedoman kategori rata-rata skor penilaian responden menunjukkan kriteria "Sangat Baik".

Slameto, (2010) menyatakan bahwa, suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Hal ini sejalan dengan Suryosubroto (2002), faktor yang mempengaruhi partisipasi dalam organisasi yaitu, adanya minat terhadap objek yang bersangkutan, siswa akan berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pramuka, apabila kegiatan pramuka tersebut mempunyai daya tarik dan siswa memiliki minat untuk mengikuti kegiatannya.

Nilai-nilai yang terkandung pada kegiatan ekstrakurikuler pramuka menurut tulisan Siti Madinah yang dikutip dalam skripsi nya ialah bersumber pada sayta pramuka, dharma pramuka, serta kecakapan dan ketrampilan yang dikuasai oleh anggota pramuka. Satya pramuka memiliki arti kehormatan bagi setiap anggota pramuka dalam menjaga nilai ketuhanan, nasionalisme, dan solidarisme. Sedangkan dharma pramuka memiliki 10 pilar sebagai penopang satya pramuka. Sementara kecakapan dan keterampilan diajarkan dalam kegiatan pramuka karena dapat berguna di masyarakat dan alam sekitarnya. Maka sangat tepat jika ekstrakurikuler pramuka merupakan kegiatan untuk membentuk pendidikan karakter siswa. Ekstrakurikuler yang menyeimbangkan ilmu akademik dan non akademik, dikarenakan berbagai nilai karakter yang diimplementasikan melalui peran kegiatan pramuka, khususnya nilai kedisiplinan. Siswa akan belajar dan menerapkan dengan baik jika ekstrakurikuler pramuka dilakukan dengan sangat menarik dan menyenangkan. Hasil dari penelitian diatas, salahsatunya berkaitan dengan penelitian sebelumnya, yang mana

Peranan inovasi permainan engklek dan dadu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak diantaranya: Menjadi salah satu alternatif alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif anak, melalui inovasi permainan engklek dan dadu stimulasi untuk perkembangan motorik kasar dan kognitif anak lebih fokus dilakukan, inovasi permainan engklek dan dadu dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar dengan cara melakukan latihan gerak seperti engklek, melompat dan melempar yang dilakukan berulang kali dalam permainan, inovasi permainan engklek dan dadu dapat menstimulasi perkembangan kognitif dengan cara melakukan kegiatan melihat, mengamati, menghitung, menjumlahkan, membaca gambar dan membuat keputusan pada saat permainan, Penyesuaian terhadap tema-tema materi pembelajaran anak usia mudah diterapkan melalui permainan ini

karena mempunyai Rancangan Bangun (design) yang berbeda, seperti: Rancangan bangun, gambar yang berbeda yang disesuaikan tema/materi pembelajaran. Sosialisasi inovasi permainan engklek dan dadu sebagai media permainan dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar dan kognitif. Sejalan dengan pemaparan sebelumnya, anak anak pramuka penggalang antusias dalam bermain ENGDAKTU, pengasahan motorik kasar dan kognitif berperan seimbang pada permainan tersebut.

Selain itu, penelitian ini juga menjadi salah satu solusi bagi penelitian sebelumnya yang ditulis oleh (Fajriani & Setiawati, 2018) sebagai mana kutipannya sebagai berikut: “(1) Minat siswa terhadap kegiatan pramuka masih dikategorikan rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya responden yang memilih alternatif jarang, pada setiap aspek minat yaitu, perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian. (2) Partisipasi dalam mengikuti kegiatan pramuka di SMPN 12 Padang masih dikategorikan rendah. Hal ini terlihat banyaknya responden yang memilih alternatif jarang, pada setiap aspek partisipasi yaitu, kehadiran, melaksanakan peran sesuai jabatan, kesediaan anggota berkorban dan mengemukakan ide. (3) Terdapat hubungan yang signifikan antara minat siswa terhadap kegiatan pramuka dengan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pramuka. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa jika minat siswa rendah terhadap kegiatan pramuka akan mengakibatkan semakin rendah partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pramuka, namun sebaliknya jika minat siswa terhadap kegiatan pramuka tinggi, maka akan semakin tinggi pula partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pramuka”. Masalah tersebut salahsatu nya teratasi oleh penelitian ini, dimana dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, interaktif serta inovatif dapat menambah ketertarikan minat siswa terhadap ekstrakurikuler pramuka.

#### **IV. SIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. Simpulan**

Penerapan media evaluasi ENGDAKTU (Engklek Dadu Kartu) sebagai media evaluasi dalam pendidikan pramuka dapat meningkatkan minat siswa dalam pramuka. Media ini berupa permainan yang memanfaatkan konsep Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mempelajari pramuka, metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil jawaban angket dari siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dan bersemangat ketika bermain ENGDAKTU. Permainan ini memberikan variasi aturan dan beragam soal sehingga siswa tertantang untuk berpartisipasi. Selain itu, permainan ENGDAKTU juga dinilai menyenangkan oleh siswa dan tidak membuat mereka merasa jenuh. Media evaluasi ENGDAKTU juga dinilai efisien dalam penggunaan waktu. Permainan ini selesai tepat waktu dan memberikan durasi bermain yang sama bagi setiap kelompok. Namun, karena durasi yang ditentukan oleh peneliti, permainan ini menyita jam pelajaran kelas. Secara keseluruhan, penggunaan media evaluasi ENGDAKTU dalam pendidikan pramuka dinilai sangat baik oleh siswa. Dengan penerapan media ini, diharapkan pembelajaran pramuka menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu mencapai hasil yang maksimal dalam pembentukan karakter siswa.

##### **B. Saran**

Saran bagi penulis terkait penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa yang akan menindak lanjuti kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini. Masih banyak pengembangan pada pembelajaran pramuka penggalang di tingkat SD/MI. penerapan media berbasis IT, model pembelajaran inovatif terbaru hingga modul ajar yang dapat dikembangkan bukan hanya sekedar SKU saja, namun dapat dikolaborasi dengan rumpun ilmu yang lebih dinamis sehingga metode pencapaian pemahaman materi dalam pramuka tidak monoton dan bersifat penalaran secara langsung. Lalu saran bagi Pendidik dan Kependidikan, pramuka bukan sekedar ekstrakurikuler yang ditujukan untuk menambah akreditasi sekolah, namun pramuka sekaligus Pendidikan dan pembinaan karakter yang universal. Pendidikan karakter bagi peserta didik dan juga pengembangan karakter bagi pendidik atau guru dan dosen. Meskipun banyak program yang mendukung akan Pendidikan karakter, namun eksistensi pramuka jangan pernah hilang dari peradaban Pendidikan di Indonesia, karena Pendidikan pertama yang mengulas dan mengasah karakteristik bangsa salahsatunya adalah pramuka. Dan terakhir bagi seluruh Pembina pramuka di Indonesia, semangat berjuang membenahi karakter bangsa Indonesia dengan terus berintegritas serta berkembang baik dari segi administrasi, teknis lapangan hingga praktek pembelajaran di

lapangan. Dengan adanya pembaharuan serta peningkatan kualitas Pendidikan pramuka Indonesia akan melesat lebih maju.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Fajriani, R., & Setiawati, S. (2018). Hubungan antara Minat Siswa terhadap Kegiatan Pramuka dengan Partisipasinya Mengikuti Kegiatan Pramuka di SMPN 12 Padang. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 6(3), 363. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i3.100528>
- HERNI. (2020). STIMULASI MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF MELALUI INOVASI PERMAINAN ENKLEK DAN DADU.
- Kasiram, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Mahara Arigayo, Cici Cahyati, & Neneng Sulastri. (2023). The Effect of Quartet Nusantara Media on Learning Outcomes of Social Studies on the Diversity of Indonesian Ethnic Groups and Cultures. *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, 13(1), 124–130. <https://doi.org/10.37630/jpi.v13i1.999>
- Nurfitasari, D., & Putri, M. A. (2022). Engklek edukatif: penggunaan permainan tradisional engklek sebagai media pengajaran bahasa dan sastra indonesia. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Prasetyo, S. A., & Hadi, H. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka. 114–121.
- Sabar, R. (2010). *Pengantar Metodologi Penelitian*. FKIP: Universitas Muria Kudus.
- Salamah, Y. O. S. S. and E. I. and U. (2022). Tecnology Literacy in the Development of Mathematics Learning in Indonesia During the Covid-19 Pndemic. *Proceedings of the 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021, 640(Iccie 2021), 137–142*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.025>
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan : (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (This. 6). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- TIKA, V. (2021). PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI. UIN Raden Intan.
- Yuliani, R., Halimah, M., & Bakhraeni, R. (2016). PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI GERAKAN PRAMUKA. 238–247.