

PENGEMBANGAN MODUL LATIHAN PRAMUKA PENGGALANG BERBASIS SIMULATION BASED LEARNING DI SDN 6 POREHU

Isyah Nurma Indah¹, Hisbullah², Lilis Suryani³

¹ Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Palopo

e-mail: ¹12202050072@uinpalopo.ac.id, ²hisbullah@uinpalopo.ac.id,
³lilis_suryani@uinpalopo.ac.id,

Abstract

This research is a development research that aims to determine the needs analysis, design, validity, practicality, and effectiveness of the Scout Penggalang training module based on Simulation Based Learning at SDN 6 Porehu, North Kolaka Regency. This learning model emphasizes direct learning experiences through simulation activities that resemble real conditions in scouting activities so that students can understand the material more concretely and directed. The type of research used is Research and Development with the ADDIE model which includes the stages of analyze, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted in 2025 involving 10 Scout Penggalang students as research subjects, while the object of the research was the Scout Penggalang training module. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and tests. The data obtained were analyzed qualitatively and quantitatively. The results of the needs analysis showed that Scout activities require systematic and contextual teaching materials to support students' practical skills. The developed module was validated by design experts, material experts, and language experts with a very valid category. The practicality test results showed a 95.2% response from instructors and 91% from students, categorized as very practical. The effectiveness test results showed an increase in student learning outcomes based on a comparison of pretest and posttest scores of 95.65%, categorized as highly effective, indicating that the module is suitable for use in Scouting learning activities at school.

Keywords: *Module, Scout Penggalang, Student Practical Skills*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, rancangan, validitas, kepraktisan, dan efektivitas modul latihan Pramuka Penggalang berbasis *Simulation Based Learning* di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara. Model pembelajaran ini menekankan pengalaman belajar langsung melalui kegiatan simulasi yang menyerupai kondisi nyata dalam aktivitas kepramukaan sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih konkret dan terarah. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2025 dengan melibatkan 10 siswa Pramuka Penggalang sebagai subjek penelitian, sedangkan objek penelitian adalah modul latihan Pramuka Penggalang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa kegiatan Pramuka memerlukan bahan ajar yang sistematis dan kontekstual untuk mendukung keterampilan praktik siswa. Modul yang dikembangkan divalidasi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon pembina sebesar 95,2% dan respon siswa sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 95,65% dengan kategori efektivitas tinggi sehingga modul layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pramuka di sekolah.

Kata Kunci: Modul, Pramuka Penggalang, Keterampilan Praktik Siswa

PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa di luar kegiatan pembelajaran di kelas (Fitriyani dkk., 2023). Permendikbud Nomor 63 Tahun 2014, menetapkan Pendidikan Kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib untuk jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah dalam penerapan kurikulum 2013 (Pendidikan & Nomor, t.t.). Kegiatan ekstrakurikuler berperan dalam memberikan pengalaman belajar tambahan yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang di nyatakan oleh S .Nasution (Nasution, 2023). Oleh karena itu, ekstrakurikuler Pramuka memiliki peran strategis dalam mendukung proses pendidikan karakter dan pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

Kegiatan Pramuka pada jenjang pendidikan dasar menjadi sarana yang efektif untuk melatih kerja sama, kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab, serta kemampuan sosial siswa melalui kegiatan yang aktif, menarik, dan menyenangkan.(Mascambuan, 2024) Gerakan kepramukaan pada dasarnya dinaungi oleh gerakan pramuka seperti yang terdapat dalam pasal 5 kepres no. 24 Thn 2009 yang berbunyi: “tugas pokok gerakan pramuka yaitu melansungkan kepramukaan tentang pemuda guna membentuk generasi yang lebih baik, bertanggung jawab dalam membangun dunia pada periode kedepannya, serta mampu mengisi kemerdekaan.(Nursyamsi & Alawiah, 2023)

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di sekolah, pelaksanaan kegiatan Pramuka masih menghadapi beberapa kendala. Kegiatan yang dilakukan masih lebih banyak menggunakan metode penjelasan dibandingkan dengan praktik secara langsung. Selain itu, belum tersedianya bahan ajar atau modul yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan latihan Pramuka juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kegiatan belum berjalan secara optimal. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Hal tersebut diperlukan suatu bahan ajar yang dapat membantu pembina dalam melaksanakan kegiatan latihan Pramuka, secara lebih terarah dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan modul latihan Pramuka Penggalang berbasis Simulation Based Learning.

Menurut Sudjana modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk membantu proses pembelajaran agar lebih terarah dan mudah dipahami oleh peserta didik (Padwa & Erdi, 2021). Modul memuat berbagai komponen seperti tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah kegiatan, serta latihan dan evaluasi yang dapat digunakan sebagai panduan dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan itu, Daryanto menjelaskan bahwa modul adalah bahan ajar yang dirancang secara runtut dan menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam menguasai kompetensi tertentu melalui panduan belajar yang jelas (Famulaqih & Lukman, 2024). Dengan adanya modul, proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta didik memiliki pedoman yang jelas dalam memahami materi dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Simulation Based Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan simulasi yang menyerupai kondisi nyata sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung (Dewi & Dianti, 2026). Melalui kegiatan simulasi, siswa tidak hanya menerima penjelasan materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam praktik yang menggambarkan situasi sebenarnya. Seperti yang di jelaskan David A. Kolb, pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui praktik atau simulasi, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih nyata melalui proses mengalami, merefleksi, dan menerapkan kembali pengalaman tersebut (Yudha, 2025).

Penelitian ini dilakukan terkait pengembangan bahan ajar berupa modul. Sebelum melakukan penelitian, terdapat penelitian terlebih dahulu yang dijadikan referensi seperti yang dilakukan oleh (Kusmarheni dkk., 2022) mengatakan bahwa perlunya mengembangkan modul pramuka penggalang yang inovatif, praktis dan efektif. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (DS dkk., 2022) menunjukkan bahwa bahan ajar latihan Pramuka yang dikembangkan pada tingkat penggalang di sekolah dasar dinilai praktis digunakan dalam proses pelaksanaan latihan. Penelitian lainnya (Andira, 2024) menyatakan pengembangan modul pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler Pramuka Penggalang bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 6 Porehu, Kabupaten Kolaka Utara, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kepramukaan karena kegiatan latihan yang dilakukan masih didominasi oleh metode penjelasan dan belum didukung oleh

bahan ajar yang memadai. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan latihan serta kurang memahami materi yang diberikan.

Tujuan penelitian di SDN 6 Porehu adalah untuk mengembangkan modul latihan Pramuka Penggalang berbasis *Simulation Based Learning* yang dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka, serta untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas penggunaan modul tersebut dalam meningkatkan pemahaman materi, keterampilan praktik, dan keaktifan siswa selama mengikuti latihan Pramuka di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara.

METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini adalah *Research & Development* atau penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yakni : *Analyze, Design, Development, Implementation, & Evaluation*. Jenis penelitian ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan dan mengembangkan produk pembelajaran yang dapat diuji Kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, sebelum digunakan secara lebih luas.

Tahap *analyze* di lakukan peneliti untuk menggali informasi terkait kebutuhan pengembangan latihan pramuka di SDN 6 Porehu. Tahap *design* dilakukan peneliti untuk merancang struktur modul latihan agar sesuai dengan kebutuhan. Perancangan dilakukan dengan menyusun langkah-langkah dalam proses pembelajaran, meliputi informasi umum, komponen inti, kegiatan pelatihan, isi materi dan LKPD. Tahap *development* yaitu peneliti melakukan pengembangan desain modul. Tahap *development* yaitu peneliti melakukan pengembangan desain modul. Tahap *evaluation* atau tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah modul yang diterapkan di SDN 6 Porehu sudah sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan (*Analyze*) Melalui Pengembangan Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kinerja, mengkontruksi penilaian performance, analisis tujuan, serta analisis setting intruksiaonal.

a. Analisis Kinerja

Analisis kebutuhan menggunakan instrumen berupa angket siswa dan wawancara

guru. wawancara guru dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pramuka penggalang di SDN 6 Porehu. Adapun hasil angket analisis kebutuhan terdapat pada diagram berikut :



Gambar 1 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan Diagram 1, diperoleh data bahwa 80% atau 8 orang siswa menyatakan belum pernah belajar simulasi seperti, materi P3K, tali-temali, pionerong, semaphore, LKBB dan upacara penggalang. Sementara itu, sebanyak 20% atau 2 Pernah melakukan materi simulasi.



Gambar 2 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan Diagram 2, diperoleh data bahwa 90% atau 9 orang siswa menyatakan membutuhkan modul yang memuat langkah-langkah kegiatan pramuka agar lebih mudah belajar secara mandiri maupun berkelompok. Sementara itu, sebanyak 10% atau 1 orang siswa menyatakan tidak membutuhkan modul dalam pembelajaran pramuka.

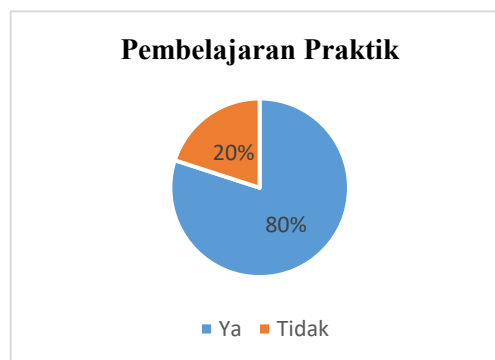


Gambar 3 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan Diagram 3, diperoleh data bahwa 80% atau 8 orang siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami materi pramuka. Maka di perlukan pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif, sistematis dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, 20% atau 2 orang siswa menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi pramuka.

b. Mengontruksi Penilaian Performance

Berikut ini hasil angket penilaian performance terdapat pada diagram berikut:



Gambar 4 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan Diagram 4, diperoleh data bahwa 80% atau 8 orang siswa menyatakan lebih suka pembelajaran praktik daripada mendengar penjelasan. Selain itu, 20% atau 2 orang siswa menyatakan tidak suka pembelajaran praktik.



Gambar 5 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan Diagram 5, diperoleh data bahwa 100% atau 10 orang siswa menyatakan bahwa siswa ingin kegiatan pramuka dilakukan lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 6 Diagram hasil angket siswa

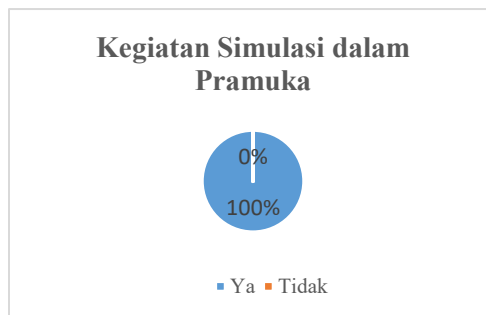
Berdasarkan Diagram 6. diperoleh data bahwa 100% atau 10 orang siswa menyatakan bahwa latihan pramuka dilakukan melalui simulasi, Seperti pertolongan pertama pada kecelakaan, Semaphore, Tali-temali, Pionering dan lain sebagainya

c. Analisis Tujuan

Berdasarkan analisis tujuan pada pelatihan pramuka penggalang di SDN 6 Porehu, peneliti menggunakan dokumen berupa capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) dan (ATP).

d. Analisis *Setting* Intruksional

Berikut ini hasil angket Analisis *Setting* Intruksional terdapat pada diagram berikut:



Gambar 7 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan Diagram 7. diperoleh data bahwa 100% atau 10 orang siswa menyatakan bahwa jarang melakukan kegiatan simulasi dalam pramuka.

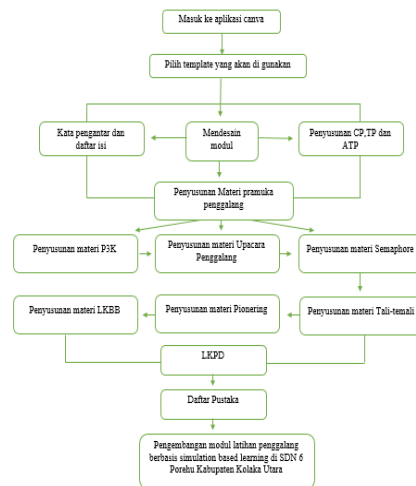


Gambar 8 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan Diagram 8. diperoleh data bahwa 100% atau 10 orang siswa menyatakan kegiatan pramuka di sekolah lebih sering penjelasan daripada praktek.

Desain (*Design*) Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

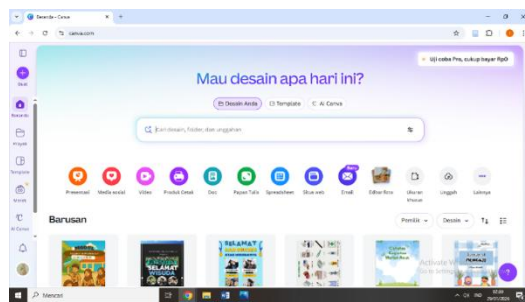
Tahap ini berisi kegiatan desain atau perancangan Modul dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar serta kebutuhan pembelajaran berbasis praktik, sehingga mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan kepramukaan melalui kegiatan simulasi yang menyerupai situasi nyata. Berikut ini langkah-langkah perancangan modul.



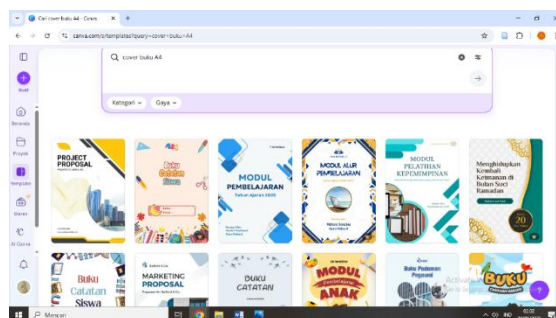
Gambar 9 Bagan Desain Modul

Adapun langkah-langkah penyusunan modul sebagai berikut:

- Tahap awal pembuatan modul diawali dengan membuka aplikasi canva sebagai media desain utama.

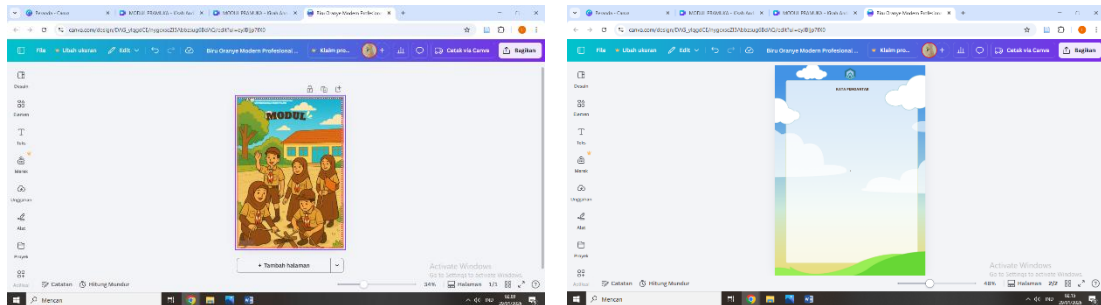


- Setelah aplikasi dibuka, peneliti memilih template yang sesuai dengan karakteristik modul latihan pramuka penggalang agar tampilan modul menarik, rapi dan mudah di pahami siswa.

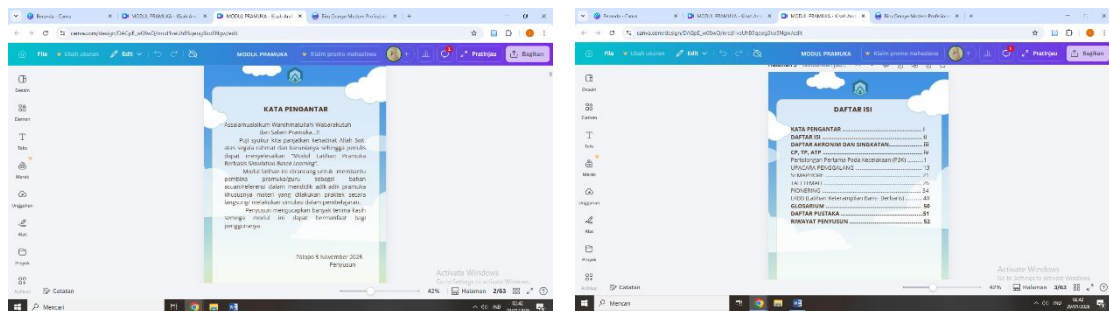


- Selanjutnya, peneliti mendesain sampul modul dengan menentukan judul, identitas judul,

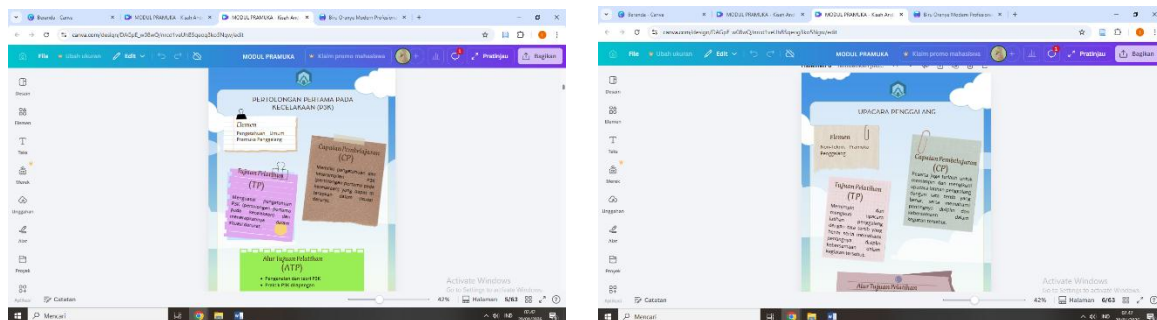
serta memilih elemen dan gambar yang relevan dengan materi kepramukaan serta mampu memberikan kesan awal yang informatif dan menarik.



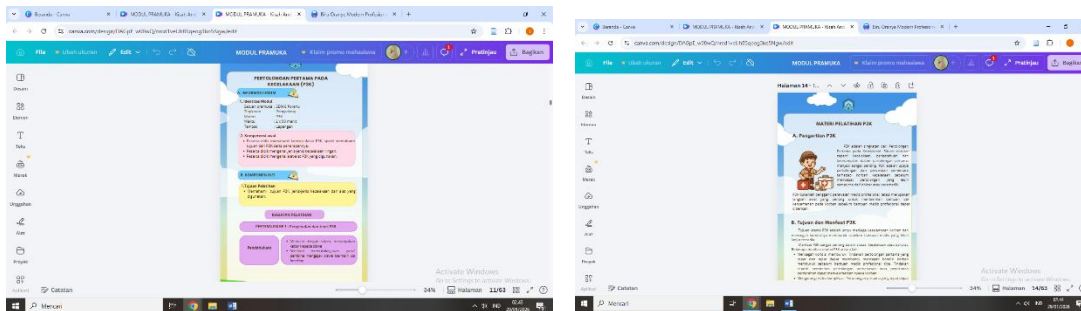
- d. Setelah sampul selesai, peneliti menyusun bagian awal modul yang meliputi kata pengantar dan daftar isi sebagai pengantar bagi pengguna modul.



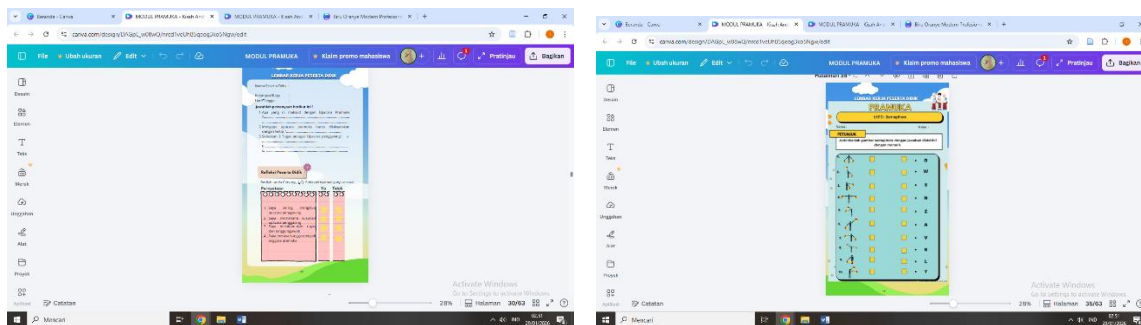
- e. Tahap berikutnya adalah menyusun capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta alur tujuan pembelajaran (ATP), yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran pramuka penggalang.



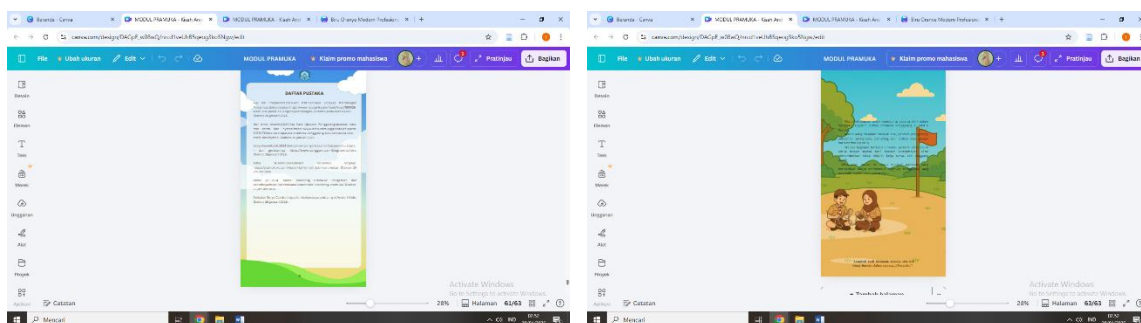
- f. Selanjutnya, peneliti menyusun materi pembelajaran secara sistematis dan bertahap agar mudah dipahami serta mendukung proses pembelajaran berbasis latihan dan simulasi.



- g. Setelah materi tersusun, peneliti melengkapi modul dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai sarana latihan dan evaluasi untuk mengukur pemahaman serta keterampilan peserta didik.



- h. Tahap akhir dalam penyusunan modul adalah menyusun daftar pustaka sebagai sumber rujukan yang digunakan, mendesain sampul belakang modul, serta melakukan pengecekan akhir untuk memastikan seluruh komponen modul tersusun secara lengkap, sistematis, dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Validitas (*Development*) Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Produk yang telah dikembangkan, selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 1 Hasil Validasi Modul

No	Ahli Pakar	Validitas
1.	Desain	85 %
2.	Materi	95 %
3.	Bahasa	82 %

Berdasarkan hasil validasi modul pramuka penggalang oleh tiga pakar ahli dibidangnya yang di olah dengan rumus data kuantitatif, diperoleh presentase ahli desain sebesar 85%, ahli materi sebesar 95% dan ahli bahasa sebesar 82% dengan kategori sangat valid.

Praktikalitas (*Implementation*) Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah tahap uji coba produk. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul latihan Pramuka Penggalang yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini, uji coba dilakukan dalam skala kelompok kecil, dengan melibatkan sejumlah siswa dan guru sebagai subjek penelitian. Uji coba kelompok kecil atau uji kepraktisan dilaksanakan dengan cara mempraktikkan atau mensimulasikan salah satu materi yang terdapat dalam modul latihan Pramuka Penggalang. Melalui kegiatan simulasi ini, peneliti memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan modul berdasarkan persepsi siswa dan guru.

Berdasarkan hasil praktikalitas oleh praktisi oleh pembina pramuka SDN 6 Porehu terhadap pengembangan modul latihan pramuka memperoleh presentase sebesar 95,2% dengan kategori sangat praktis. Kemudian data hasil respon angket siswa pramuka di SDN 6 Porehu terhadap pengembangan modul latihan pramuka memperoleh presentase sebesar 91% dengan

kategori sangat praktis.

Efektifitas (*Evaluation*) Produk Pengembangan Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Berdasarkan data hasil penilaian yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian, dapat disimpulkan bahwa modul latihan Pramuka berbasis *Simulation-Based Learning* yang telah dikembangkan memiliki tingkat keefektifan pada kategori efektif. Pengukuran keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan modul, yaitu melalui pemberian pretest dan posttest. Hasil perhitungan nilai pretest dan posttest dianalisis dengan menghitung persentase peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh nilai persentase keefektifan yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah penggunaan modul.

Jumlah keseluruhan nilai pretest sebesar 460 dan jumlah nilai posttest sebesar 900, dengan total nilai N-Again 8,25. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa modul latihan pramuka penggalang yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan kategori efektivitas tinggi.

PEMBAHASAN

Kebutuhan Pengembangan Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Berdasarkan kondisi pembelajaran di lapangan, pelaksanaan pembinaan Pramuka belum sepenuhnya didukung oleh ketersediaan bahan ajar yang memadai. Pada tahap analisis kondisi awal, ditemukan bahwa belum tersedianya bahan ajar yang secara khusus dirancang untuk membina kegiatan Pramuka, terutama bahan ajar yang berorientasi pada kegiatan praktik. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran masih bergantung pada penjelasan pembina tanpa adanya panduan tertulis yang dapat digunakan siswa secara mandiri (YULI, 2022). Keterbatasan bahan ajar tersebut berdampak pada kurang optimalnya pelaksanaan kegiatan Pramuka, khususnya pada materi yang membutuhkan keterampilan praktik.

Hasil analisis kebutuhan siswa yang diperoleh melalui angket dan observasi, diketahui bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang bersifat praktik dibandingkan dengan

pembelajaran yang hanya berupa penjelasan lisan. Siswa merasa lebih mudah memahami materi ketika terlibat langsung dalam kegiatan praktik karena dapat melihat dan melakukan secara nyata setiap langkah pembelajaran.

Desain Melalui Pengembangan Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Tahap perancangan, peneliti mengembangkan produk berupa modul latihan pramuka sesuai dengan tahap analysis yang kemudian dirancang untuk membantu proses pembinaan Pramuka agar berjalan lebih terarah dan sistematis, khususnya pada materi yang menekankan keterampilan praktik. Menurut Arsyad, bahan ajar yang dirancang dengan memperhatikan aspek visual, seperti pemilihan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan penggunaan gambar, dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik (Khotimah dkk., t.t.). Sejalan dengan pendapat tersebut, desain bahan ajar mencakup pemilihan baground, font yang mudah dipahami, ukuran font yang sesuai, elemen-elemen, gambar serta langkah-langkah dalam kegiatan Pramuka. Modul disusun secara berurutan untuk memudahkan siswa memahami dan mempraktikkan setiap kegiatan, sehingga desain bahan ajar selaras dengan pengembangan pembelajaran berbasis praktik.

Validitas Melalui Pengembangan Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh peneliti sebelum digunakan di lapangan untuk meningkatkan kevalidan modul Pramuka. Validasi dilakukan untuk memastikan modul sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Suatu penelitian dikatakan valid apabila instrumen atau produk yang digunakan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara akurat (Widiana dkk., 2023). Uji validitas yang digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu angket. Angket dikatakan valid jika pertanyaan pada koesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh koesioner tersebut.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga validator sesuai bidangnya masing-masing tentang materi pramuka dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Modul

pramuka dinyatakan valid dari segi desain pembelajaran karena penyajian bahan berupa penulisan materi dan ilustrasi dalam media yang baik dan menarik, melatih keterampilan praktik siswa, serta bahan ajar mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Modul pramuka dinyatakan valid dari segi bahasa karena menggunakan kaidah bahasa Indonesia sesuai dengan pedoman bahasa Indonesia (PUEBI) bahasa materi mudah, dan bahasa yang digunakan komunikatif. Sedangkan dari segi materi yang terdapat dalam media dinyatakan sangat valid karena materi sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, materi mudah dipahami.

Praktikalitas Melalui Pengembangan Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respon siswa dan guru terhadap bahan ajar yang dikembangkan yaitu modul latihan pramuka penggalang, menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut memenuhi kriteria sangat praktis setelah diuji coba. Uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan 10 siswa sebagai responden untuk menilai modul pramuka yang dikembangkan oleh peneliti. Hasilnya, para siswa dinyatakan bahwa Modul latihan pramuka penggalang sangat praktis dalam proses pembelajaran terutama pada segi kemudahan pemahaman dari bahan ajar, efektivitas waktu dan kegunaan waktu, dan kegunaan modul ajar tersebut. Sementara itu hasil wawancara pembina pramuka SDN 6 Porehu menyatakan modul latihan pramuka sangat mudah digunakan, serta sangat membantu pembina dalam menyampaikan materi yang melakukan praktek secara langsung.

Modul latihan pramuka penggalang yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dan positif bagi siswa dan guru. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa modul telah memenuhi tingkat kepraktisan. Menurut Nieveen, kepraktisan suatu produk pembelajaran ditunjukkan oleh kemudahan penggunaan serta penerimaan yang baik dari pengguna (Putri & Lutfi, 2025). Respon positif yang didapat dari siswa dan guru menunjukkan bahwa modul tidak hanya memenuhi kebutuhan pembelajaran tetapi juga mampu menyampaikan materi dengan menarik, mudah dipahami serta belajar dengan praktik secara langsung yang memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa.

Efektifitas Melalui Pengembangan Modul Latihan Pramuka Penggalang Berbasis *Simulation Based Learning* Di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara

Hasil dari keefektifan produk modul telah dilakukan melalui uji perbandingan antara hasil postes dan pretest, hasilnya menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan modul latihan Pramuka Penggalang masih tergolong rendah. Nilai pretest siswa berada pada rentang 30–60 dengan jumlah nilai sebesar 460, yang mencerminkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih belum optimal. Setelah penerapan modul latihan Pramuka Penggalang, nilai posttest siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari nilai posttest yang berada pada rentang 80–100 dengan jumlah nilai sebesar 900. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan modul latihan Pramuka Penggalang memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Hake, efektivitas pembelajaran dapat diukur menggunakan Normalized Gain (N-Gain) yang berfungsi untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa (Guntara, 2021). Setelah diberikan perlakuan, nilai N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dengan kriteria rendah ($< 0,30$), sedang ($0,30-0,69$), dan tinggi ($\geq 0,70$). Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai N-Gain siswa berkisar antara 0,60 hingga 1,00, dengan total nilai N-Gain sebesar 8,25. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan modul latihan Pramuka Penggalang berbasis *Simulation Based Learning* di SDN 6 Porehu Kabupaten Kolaka Utara menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan mampu mendukung kegiatan pembelajaran Pramuka yang lebih terarah dan berbasis praktik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul memiliki tingkat validitas yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli desain, media, dan bahasa, serta memperoleh respon sangat baik dari siswa dan pembina sehingga dinyatakan praktis digunakan dalam kegiatan latihan. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan yang berada pada kategori tinggi. Kelebihan modul ini terletak pada penyajian materi yang sistematis, dilengkapi langkah-langkah kegiatan simulasi yang menyerupai kondisi

nyata sehingga membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu pengujian modul yang dilakukan pada jumlah subjek yang terbatas dan hanya pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan modul dengan cakupan materi yang lebih luas, menguji pada sekolah yang berbeda, serta mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih inovatif agar pembelajaran Pramuka menjadi lebih menarik dan efektif.

REFERENSI

- Andira, N. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang untuk Meningkatkan Keterampilan dan Karakter Siswa di SD Negeri 104267 Pegajahan. *JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi*, 3(3), 1383–1388.
- Dewi, J., & Dianti, P. (2026). Dampak Penerapan Model Simulation Based Learning terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 1666–1672.
- DS, F. F., Nursyamsi, N., & Permatasari, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Latihan Pramuka pada Tingkat Penggalang di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 11(1), 17–24.
- Famulaqih, S., & Lukman, A. (2024). Pengembangan bahan ajar modul pembelajaran. *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1(2), 01–12.
- Fitriyani, F., Kurnia, I. R., & Saripah, S. (2023). Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Persari Siaga di Sekolah Dasar. *EduBase: Journal of Basic Education*, 4(1), 1–9.
- Guntara, Y. (2021). Normalized gain ukuran keefektifan treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 1–3.
- Khotimah, K., Margareta, R., Liu, F. M., Sebayang, T. B., Salfara, A. J., Ananta, A. T., & Hindida, D. A. H. (t.t.). *Pengembangan Media Visual untuk Pembelajaran Interaktif*. GUEPEDIA. Diambil 6 Maret 2026,
- Kusmarheni, F., Wiarsih, N., & Meliantina, M. (2022). Pengembangan Modul Pramuka Penggalang Di Sd Islam Kebunrejo Genteng. *AT TA'LIM: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 094–106.
- Mascambuan, T. D. (2024). Efektivitas Program Pramuka Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1104–1112.
- Nasution, K. (2023). Pembentukan Karakter Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler

Pendidikan Agama Islam di MTs Negeri 4 Mandailing Natal. *ISLAMIKA*, 5(3), 925–942.

Nursyamsi, N., & Alawiah, I. R. (2023). Pengembangan Modul Pendidikan Kepramukaan Berbasis Kearifan Lokal. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2 Mei), 87–102.

Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan e-modul dengan sistem project based learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 21–25.

Pendidikan, P. M., & Nomor, K. R. I. (t.t.). *Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepra-mukaan sebagai Ekstrakurikuler Wajib*.

Putri, F. N., & Lutfi, A. (2025). Kepraktisan E-Komik Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(2), 498–550.

Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2023). *Validasi penyusunan instrumen penelitian pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.

Yudha, A. S. (2025). Komparasi Contextual Learning dan Experiental Learning dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Social Culture*, 1(1), 32–39.

YULI, D. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pramuka Penggalang Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas 5 Sd/Mi* [Phd Thesis, Uin Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/18540>