



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI KETERAMPILAN KEPRAMUKAAN GOLONGAN PENEGAK DALAM KEGIATAN PENGEMBARAAN

Muhammad Shiddiq Rilo Andito^{1*}, Dedi Supriadi²

¹Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor

*email : muhammad.shiddiq.rilo.andito@live.com

ABSTRAK

arah tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk memudahkan pembelajaran pada kegiatan kepramukaan terutama pada materi pengembaraan pada anggota pramuka golongan penegak dan (2) memotivasi anggota pramuka terutama anggota pramuka golongan penegak untuk mengikuti pendidikan kepramukaan di gugusdepannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model penelitian Borg dan Gall dengan model pengembangan ASSURE. Hasil akhir dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan di PC (*Personal Computer*) dengan aplikasi *Articulate Storyline* versi 2.0, selanjutnya media diuji coba oleh ahli konten, ahli pembelajaran, ahli media dan peserta didik dalam kelompok kecil. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran interaktif mampu memudahkan pembelajaran kepramukaan dengan hasil penilaian kelompok kecil pada isi materi bernilai 89,29%, pembelajaran bernilai 87,50% dan media bernilai 92,31% dan (2) media pembelajaran interaktif ini layak digunakan berdasarkan hasil uji coba media oleh para ahli dan peserta didik.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Keterampilan Kepramukaan, Golongan Penegak.*



ABSTRACT

The aims of this research are: (1) developing a learning media to facilitate learning in scouting activities, especially in the odyssey of scout members of the enforcement group and (2) motivating scout members especially scout members of the enforcement group to participate in scouting education in their clusters. This research is a research and development study with the Borg and Gall research model with the ASSURE development model. The final result of this research is an interactive learning media product that can be operated on a PC (Personal Computer) with the Articulate Storyline application version 2.0, then the media is tested by content experts, learning experts, media experts and students in small groups. Data collection is done by questionnaire and data analysis is done by descriptive analysis.

The results showed that: (1) interactive learning media was able to facilitate scouting learning with the results of small group assessments of the content of the material worth 89.29%, learning worth 87.50% and the media worth 92.31% and (2) this interactive learning media feasible to use based on the results of media trials by experts and students.

Keywords: Learning media, Scouting Skills, Enforcement Classes.

1. PENDAHULUAN

Untuk memperoleh sebuah proses pembelajaran yang efektif dan efisien terutama yang terjadi di dalam ruang kelas, maka perlu diadakan beberapa tindakan untuk merubah atau mengembangkan suasana pembelajaran yang kondusif dan mampu memotivasi para pemelajar untuk ikut serta aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Sedangkan pendidikan non formal adalah pendidikan yang dilakukan diluar jalur pendidikan formal seperti les, bimbingan belajar dan kursus – kursus

keterampilan serta pendidikan kepramukaan pada Gerakan Pramuka.

Tujuan Gerakan Pramuka mengutip dari Undang – Undang Nomor 10 Tahun 2012 Tentang Gerakan Pramuka pada Bab III Pasal 4 adalah:

“Gerakan pramuka bertujuan untuk membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup”.



Berkaitan dengan kurikulum pendidikan nasional yang kini dipakai yaitu kurikulum 2013, kepramukaan menjadi satu – satunya ekstrakurikuler yang diwajibkan di setiap lembaga pendidikan formal mulai dari tingkat SD hingga SMA sederajat baik lembaga pendidikan formal negeri maupun swasta sesuai dengan peraturan kementerian pendidikan dan kebudayaan nomor 63 tahun 2014.

Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 63 tahun 2014, mengisyaratkan tatap muka yang satu minggu satu kali dengan alokasi waktu tiap latihan hanya empat puluh lima menit berakibat pada minimnya latihan kepramukaan, juga menjadikan banyak keterampilan kepramukaan yang tidak dapat tersampaikan karena waktu kurang.

Kurang ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terjadinya kegiatan kepramukaan yang dinamis juga menjadi kendala yang cukup signifikan, Meskipun telah ada beberapa buku tentang kepramukaan, buku t belum

mencakup seluruh materi kepramukaan.

Microsoft powerpoint merupakan aplikasi program yang dikhususkan untuk mempresentasi sesuatu hal dengan berbagai fitur yang cukup banyak dan variatif menjadikan microsoft powerpoint menjadi favorit para pelajar baik di tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi.

Untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif kepramukaan menggunakan perangkat teknologi cukup baik dan dapat diakses pada komputer, tablet dan perangkat pintar lainnya serta program revitalisasi gerakan pramuka maka penyusun berkeinginan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang selanjutnya akan diperindah dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline versi 2.0 untuk materi kepramukaan yaitu pengembaraan. Maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keterampilan Kepramukaan



Golongan Penegak dalam kegiatan Pengembaraan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media interaktif pramuka golongan penggalang pada materi teknik kepramukaan yaitu pengembaraan di Gugusdepan Pondok Pesantren Darus Sa'adah Tahun Pelajaran 2017 – 2018 dan bagaimana kelayakan dari media interaktif yang dikembangkan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) Mengembangkan sebuah media pembelajaran pada kegiatan kepramukaan, materi pengembaraan pada anggota pramuka golongan penegak. (b) Memotivasi anggota pramuka golongan penegak untuk mengikuti pendidikan kepramukaan di gugusdepannya.

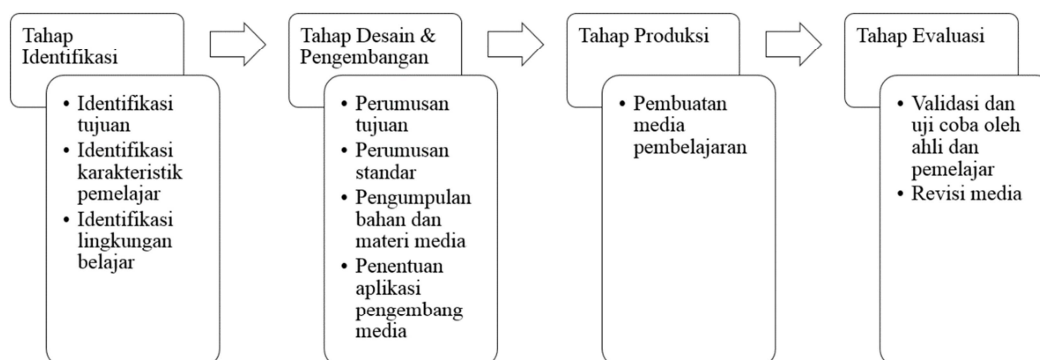
Sedangkan kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk pengembangan media

pembelajaran pada ekstrakurikuler kepramukaan. (b) bahan kajian bagi pengembangan media pembelajaran dengan pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi yang spesifik. (c). Pembantu pembina atau pembina golongan pramuka penegak, eksplorasi dalam pembelajaran yang inovatif namun tetap mengindahkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. (d) Bagi kepala sekolah selaku Ketua Majelis Pembimbing Gugusdepan, diharapkan menjadi bahan rujukan untuk mengarahkan kepada pembina atau pembantu pembina untuk senantiasa mengembangkan potensi dan kompetensi sebagai seorang pembina pramuka. (e) Bagi pemelajar, pembelajaran kepramukaan pada khususnya materi teknik pengembaraan sehingga mampu meningkatkan pemahaman pemelajar pada materi yang diajarkan dan mampu menjadi sebuah batu loncatan dan penyemangat dalam mengikuti kegiatan kepramukaan selanjutnya.



(f) Bagi Gerakan Pramuka, dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dan kajian agar kegiatan kepramukaan dapat

Adapun kerangka berfikir penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

bermetamorfosis menjadi kegiatan yang lebih modern sesuai dengan motto Gerakan Pramuka Satyaku Kudharmakan, Dharmaku Kubaktikan. (g) Bagi anggota gerakan pramuka golongan pandega, sebagai langkah pengabdian diri terhadap komunitas dan pengembangan diri untuk persiapan kehidupan nanti.

Tahapan identifikasi, adalah kegiatan yang akan dilakukan pada tahapan ini adalah meliputi: (1) Identifikasi tujuan :a)Identifikasi karakteristik pemelajar b) Identifikasi lingkungan belajar
Tahapan desain dan pengembangan, pada tahapan ini menggunakan model pengembangan instruksional ASSURE yang telah diadaptasi, yaitu *state objective, select media and materials*, dan *utilize media and materials*. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut: (a) Perumusan tujuan pembelajaran. (b) Perumusan standar pembelajaran. (c) Pengumpulan bahan dan materi untuk media



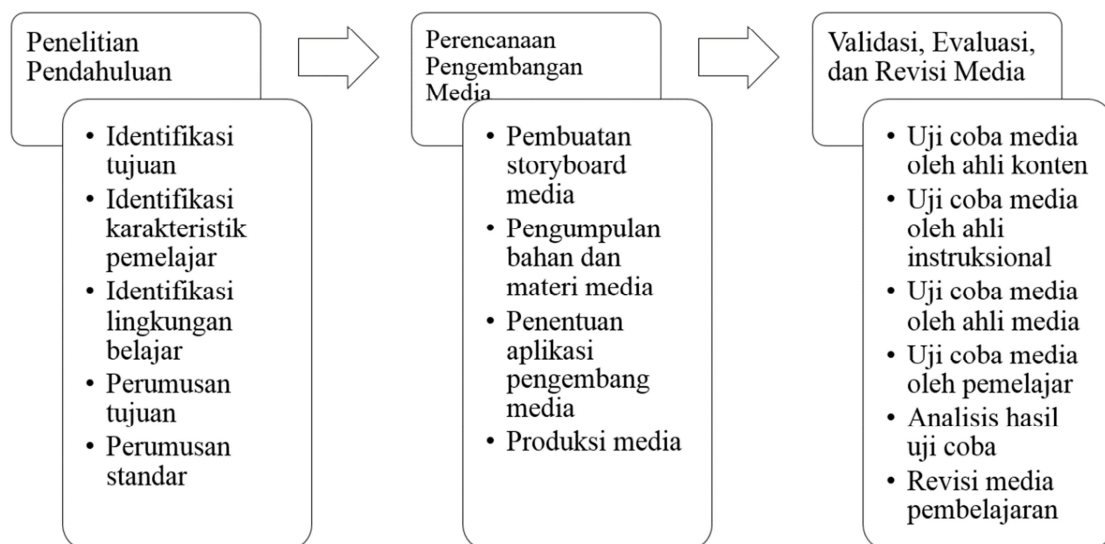
pembelajaran. (d) Penentuan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

Tahapan produksi, adalah membuat seluruh media pembelajaran dari bahan dan materi yang telah dikumpulkan sebelumnya, seperti *mini games*, materi, dan kuis yang akan tersedia pada media pembelajaran nantinya.

perubahan terhadap konten pembelajaran dalam media yang dikembangkan dan (2) hasil revisi berdasarkan uji coba akan dimasukkan pada produk akhir.

METODOLOGI

Dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* menggunakan model Borg dan Gall



Gambar 2. Langkah-Langkah Penelitian

Tahapacn evaluasi : (1) Validasi dan uji coba, meliputi: (a) validasi dari ahli media, ahli konten, dan ahli instruksional, (b) uji coba perorangan dengan metode *one by one test*, dan (c) uji coba kelompok kecil.(2) Revisi terdiri dari dua macam yaitu sebagai berikut: (1)

dengan 1 model ASSURE sebagai model pengembangan media. Adapun langkah – langkah yang akan dilakukan pada penelitian pengembangan ini disajikan dalam Gambar 2 di atas..

Kegiatan pada penelitian pendahuluan meliputi analisis kebutuhan dan perumusan tujuan



pembelajaran. Pada perencanaan pengembangan media meliputi pembuatan storyboard media, pengumpulan bahan dan materi, penentuan penggunaan aplikasi untuk mengembangkan media dan tahapan produksi media pembelajaran. Pada validasi, evaluasi dan revisi media meliputi kegiatan uji coba yang dilakukan ahli konten, ahli instruksional dan ahli media serta uji coba oleh beberapa pemelajar dalam kelompok kecil yang beranggotakan 6 (enam) pemelajar dari Gugusdepan Gerakan Pramuka Pondok Pesantren Darus Sa'adah.

Model ASSURE sebagai model pengembangan media dapat masuk secara utuh kedalam model Borg dan Gall. Untuk tahapan *analyze learners* dan *state objective* dapat masuk kepada penelitian pendahuluan. *Analyze learners* pada tahapan ini mencakup identifikasi tujuan pembelajaran, identifikasi karakteristik pemelajar dan identifikasi lingkungan belajar. Sedangkan *state objective* mencakup perumusan tujuan

pembelajaran dan perumusan standar pembelajaran. Selanjutnya tahapan *select method, media and materials* akan masuk kepada perencanaan pengembangan media dari mulai tahapan pembuatan storyboard media pembelajaran sampai pada produksi media pembelajaran, tahapan *utilize media, require learners participation* dan *evaluate and revise* akan masuk ke dalam tahapan validasi, evaluasi dan revisi media. Tahapan *utilize media* meliputi seluruh kegiatan uji coba media pembelajaran baik dari pihak ahli maupun pihak pemelajar sebagai yang dianggap mewakili pengguna nantinya, tahapan *require learners participation* masuk kepada tahap uji coba yang dilakukan oleh pemelajar sebagai pengguna dan tahapan *evaluate and revise* meliputi seluruh kegiatan uji coba dan revisi media pembelajaran setelah seluruh kegiatan uji coba dilakukan dan perlu adanya penambahan atau perbaikan pada media pembelajaran yang telah dibuat dan dikembangkan.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kelayakan dari media pembelajaran ini dilihat dari hasil pengujian beberapa ahli dan kelompok kecil sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif ini sebagaimana telah dipaparkan pada bab III. Adapun pengujian sekaligus validasi media pembelajaran ini terdiri dari pengujian oleh ahli konten, ahli pembelajaran, ahli media, dan kelompok kecil. Data yang didapatkan dari pengujian ini akan dijadikan sebagai acuan untuk

melakukan perbaikan atau revisi pada media pembelajaran ini. Adapun data dari pengujian dan validitas media pembelajaran interaktif materi keterampilan kepramukaan golongan penegak pada kegiatan pengembaraan adalah sebagai berikut:

Hasil Uji Ahli Konten, aspek – aspek yang diuji oleh ahli konten terhadap media pembelajaran ini terdiri dari: (1) isi materi, dan (2) pembelajaran. hasil penilaian dari pengujian oleh ahli konten dari Pembina Pramuka Mahir Golongan Penegak yang akan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Ahli Konten

No	Aspek	Skor Observasi	Skor yang Diharapkan	Kelayakan (%)
1	Isi Materi	27	32	84,38
2	Pembelajaran	13	16	81,25
Jumlah		40	48	82,81

Hasil Uji Ahli Pembelajaran, Adapun aspek – aspek yang diuji oleh ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran ini

terdiri dari . Berikut ini hasil penilaian dari pengujian oleh ahli

pembelajaran dari Dosen Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor Program Studi Teknologi Pendidikan yang akan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang sebagai berikut:



Tabel 2. Hasil Uji Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Pembelajaran	28	32	87,50
Jumlah		28	32	87,50

Hasil Uji Ahli Media, Adapun aspek – aspek yang diuji oleh ahli media terhadap media pembelajaran ini terdiri dari: (1) komunikasi, (2) desain teknis, (3) format tampilan, dan (4) operasi.

Berikut ini hasil penilaian dari pengujian oleh ahli media dari Dosen Fakultas Teknik Informatika Universitas Ibn Khaldun Bogor yang akan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Media

No	Aspek	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Komunikasi	15	20	75,00
2	Desain Teknis	18	24	75,00
3	Format Tampilan	16	20	80,00
4	Operasi	20	24	83,33
Jumlah		69	88	78,33

Hasil Uji Kelompok Kecil

Adapun aspek – aspek yang diuji oleh kelompok kecil yang terdiri dari 6 (enam) peserta didik terhadap media pembelajaran ini terdiri dari: (1) isi materi, (2) pembelajaran, dan (3) media.

Berikut ini hasil penilaian dari pengujian oleh Peserta didik yaitu anggota Gerakan Pramuka Pondok Pesantren Darus Sa'adah golongan penegak yang akan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang sebagai berikut:



Tabel 4. Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Aspek	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan (%)
1	Isi Materi	25	28	89,29
2	Pembelajaran	14	16	87,50
3	Media	48	52	92,31
Jumlah		87	96	89,70

SIMPULAN

kesimpulan bahwa: (1) Media pembelajaran interaktif keterampilan kepramukaan golongan penegak materi pengembaraan mampu memudahkan pembelajaran kepramukaan di Gugusdepan Gerakan Pramuka Pondok Pesantren Darus Sa'adah Golongan penegak dalam kegiatan latihan rutin. Dalam uji coba kelompok kecil, didapatkan hasil sebagai berikut: 1) isi materi bernilai 89,29%, 2) pembelajaran bernilai 87,50%, dan 3) media bernilai 92,31%. Secara keseluruhan, hasil nilai uji coba media pembelajaran interaktif kepramukaan golongan penegak materi pengembaraan oleh peserta didik dalam kelompok kecil adalah 89,70% sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

mampu memudahkan pembelajaran dalam kepramukaan di Gugusdepan Pondok Pesantren Darus Sa'adah golongan penegak keterampilan kepramukaan materi pengembaraan. (2). Media pembelajaran interaktif keterampilan kepramukaan golongan penegak pada materi pengembaraan layak untuk digunakan karena dinilai mampu memotivasi anggota pramuka khususnya anggota golongan penegak untuk mengikuti pendidikan kepramukaan di Gugusdepan Pondok Pesantren Darus Sa'adah.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, Zainal Arifin. (2017). Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan, Studi Aneka Sumber Belajar yang Berorientasi pada Student Centre dan Student Creator. Bogor: UIKA Press.



- _____ (2011). *Media dan Teknologi Pembelajaran Inovatif, Perspektif Paradigma Baru dalam Pendidikan*. Bogor: Graha Widya Sakti.
- Arief, Sadiman S., (2002). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Manajemen PT. Raja Grafindo Persada.
- Articulate. _____. *Storyline 2: System Requirements*. [Online]. Tersedia di: <https://articulate.com/support/article/system-requirements-for-articulate-storyline-2> . Diakses 26 Juni 2018.
- Bob Sunardi, Andri. (2016). *BOYMAN, Ragam Latih Pramuka*. Cetakan X. Bandung: Darma Utama.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Bretz, Rudy. (1969). *Communication Media: Properties and Uses*. Santa Monica, CA: The Rand Corporation.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Cetakan I*. Bandung: Satu Nusa.
- Dick, Walter. ddk. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson.
- Ertmer, Peggy A., dan Newby, Timothy J. (2013). *Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features From an Instructional Design Perspective*. [Online]. Tersedia di: <https://www.uwplatt.edu/files/ttc/idarticle.pdf> . Diakses 16 April 2018.
- Gall, M. D. Gall, J. P. Borg, W. R. (1963). *Educational Research, An Introduction, seventh edition*. Boston, MA: Pearson Education Inc.
- Grider, Clint. (1993). *Foundations of Cognitive Theory: A Concise Review*. [Online]. Tersedia di: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED372324.pdf> . Diakses 16 April 2018.
- Haviz, M. (2013). Research and Development: Penelitian di Bidang kependidikan yang Inovatif, Produktif, dan Bermakna. *Ta'dib* (Vol. 16 No. 1 Juni 2013). Online. Tersedia di: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=250863&val=6746&title=RESEARCH%20AND%20DEVELOPMENT:%20%20PENELITIAN%20DI%20BIDANG%20KEPENDIDIKAN%20YANG%20%20INOVATIF> Diakses 04 April 2018
- Isman, Aytekin. dkk. (2005). A New Model for the World of Instructional Design: A New Model. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET* (Volume 4 Issue 3 Article 6). [Online]. Tersedia di: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED495698.pdf> . Diakses 09 April 2018.



- Junaidi. (2011). Desain Pengembangan Mutu Madrasah. Yogyakarta: Teras.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. (2013). Keputusan Musyawarah Nasional Gerakan Pramuka No. 11/munas/2013 Tentang Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2007). Petunjuk Penyelenggaraan Kecakapan Khusus, Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 134/KN/76 Tahun 1976. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2007). Syarat – Syarat dan Gambar Tanda Kecakapan Khusus Gerakan Pramuka, Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 132 Tahun 1979. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2007). Petunjuk Penyelenggaraan Hubungan Masyarakat Gerakan Pramuka, Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 229 Tahun 2007. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2011). Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2011). Syarat – Syarat Kecakapan Umum Pramuka Golongan Penegak, Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 198 Tahun 2011. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2011). Panduan Penyelesaian Syarat Kecakapan Umum Pramuka Golongan Penegak, Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 199 Tahun 2011. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- _____, . (2012). Petunjuk Penyelenggaraan Pakaian Seragam Anggota Gerakan Pramuka, Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 174 Tahun 2012. Jakarta: Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.
- Leow, Fui Theng. dan Neo, Mai. (2014). Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, (Vol. 13 Issue 2). [Online]. Tersedia di: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/>



- EJ1022913.pdf . Diakses 09 April 2018.
- Liu, C. C. M. Jou. (2008). An Interactive Web Based Learning System for Assisting Machining Technology Education. *International Journal of Online Engineering* (Vol. 04 No. 2). [Online]. Tersedia di: <http://online-journals.org/index.php/i-joe/article/view/484/418> . Diakses 10 April 2018.
- Miarso, Yusufhadi. (2005). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Molenda, Michael. (2003). *In Search of the Elusive ADDIE model*. [Online]. <http://writertech.com/files/MolendaADDIEModelOriginsUnknown.pdf>. 22 November 2017 . Diakses 26 Maret 2018.
- Muflihini, M. H. (2009). Aplikasi dan Implikasi Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran (Analisis Strategis Inovasi Pembelajaran). [Online]. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/620> . Diakses 16 April 2018.
- Olusegun, Steve. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research and Method in Education (IOSR-JRME)* (Vol. 5, Issue 5). [Online]. <https://pdfs.semanticscholar.org/1c75/083a05630a663371136310a30060a2afe4b1.pdf> . Diakses 16 April 2018.
- Pramoto, WD. dkk. (2016). Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* (Vol. 4 No. 2).
- Pusat Pendidikan dan Latihan Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Bogor. (2016). *Scout Skill Orienteering*. Kabupaten Bogor: Kwartir Cabang Gerakan Pramuka Kabupaten Bogor.
- Riyadi, Amru Salam. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin CNC Dasar di SMK negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta (Skripsi) Universitas negeri Yogyakarta.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. (2010). Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 Tentang Gerakan Pramuka. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Smaldino, Sharon E., dkk. (2004). *Instructional Technology and Media For Learning, Eighth Edition*. Columbus, OH: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Smaldino, Sharon E., dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning, Ninth Edition*. Terjemahan oleh Rahman, Arif. Jakarta: Kencana.