

INOVASI MODEL PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER PRAMUKA BERBASIS PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA

INNOVATION OF SCOUTING EXTRACURRICULAR LEARNING BASED ON THE CULTURING OF RELIGIOUS VALUES

Irawan¹, Suhaeni²

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Syekh-Yusuf, Indonesia
Email: irawan@unis.ac.id,

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Syekh-Yusuf, Indonesia
suhaeni@unis.ac.id

Abstract

Problem: scouts still carry out ancient activities, namely scouts still use simple tools and ancient games and scouts are also considered far from religious values and their implementation is still traditional.

Methodology: This study uses research and development (R&D)

Results/ Findings: The results of the trial, resulted in an average score of 43% for the evaluation of the old learning model while the new learning model with the acquisition of a score of 72%. So it can be concluded that the trial results of the scout learning model based on the planting of new religious values or products are better than the old model learning. As for the results of the effectiveness test, it can be found that $t_{count} = -16.57$ and $t_{table} = 1.86$ with the right-hand test, where the t_{count} falls in the acceptance area of H_a , so it can be concluded that there is a significant difference in the effectiveness of the old and new learning models, where the model new learning is more effective than the old learning model. Likewise, the results of the usage test through experiments using the control class and experimental class methods resulted in t_{count} greater than t_{table} ($15.05 > 2,262$) so that it can be concluded, there was a significant increase in learning outcomes using the new scout learning model.

Research Type: Research and Development (R&D)

Keywords: Innovation, Model, Extracurricular, Scouts, Religious Values

Abstrak

Masalah: pramuka masih melaksanakan kegiatan-kegiatan kuno, yakni pramuka masih saja menggunakan alat-alat sederhana dan permainan kuno dan pramuka juga dianggap jauh dari nilai-nilai agama serta pelaksanaannya masih secara tradisional.

Metodologi: Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D)

Temuan/Hasil Penelitian: Hasil uji coba, menghasilkan skor rata-rata evaluasi model pembelajaran lama sebesar 43% sedangkan model pembelajaran baru dengan perolehan angka sebesar 72%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba model pembelajaran pramuka berbasis penanaman nilai-nilai agama yang baru atau produk lebih baik dari pembelajaran model lama. Adapun dari hasil uji efektifitas di dapat $t_{hitung} = -16,57$ dan $t_{tabel} = 1,86$ dengan uji fihak kanan, dimana nilai t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan H_a , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan efektivitas model pembelajaran lama dan baru, dimana model pembelajaran baru lebih efektif dari model pembelajaran lama. Begitupun hasil uji pemakaian melalui eksperimen dengan menggunakan metode kelas kontrol dan kelas eksperimen dihasilkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15,05 > 2,262$) sehingga dapat disimpulkan, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran pramuka yang baru.

Jenis Penelitian: Research and Development (R&D)

Kata Kunci: Inovasi, Model, Ekstrakurikuler, Pramuka, Nilai Agama.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri, dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas dan kreatif (Saiful Sagala, 2012:3). Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh program kurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pengayaan dan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler dan intrakurikuler. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai wadah bagi peserta didik yang memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler dapat membentuk sikap positif terhadap kegiatan yang diikuti oleh para peserta didik.

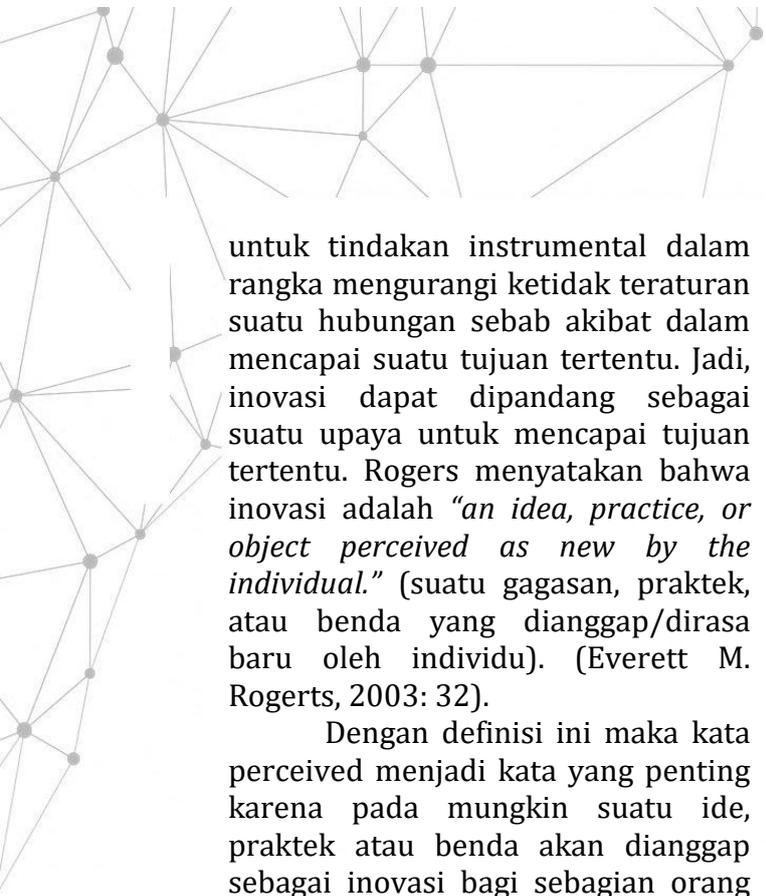
Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan kesiswaan. Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti dan dilaksanakan oleh peserta didik baik disekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar peserta didik dapat memperkaya dan memperluas diri. Memperluas diri ini dapat dilakukan dengan memperluas wawasan pengetahuan dan mendorong pembinaan sikap dan penerapan nilai-nilai agama Islam.

Kepramukaan adalah pendidikan nonformal yang dilakukan melalui pembinaan dan pengembangan praktis diluar lingkungan sekolah (formal) dan keluarga (informal) yang dilakukan di alam bebas dalam bentuk kegiatan yang menarik, menantang, menyenangkan, sehat, teratur, dan terarah yang berdasarkan prinsip dasar dan metode kepramukaan (Zuli

Agus Firmansyah, 2015:12). Kepramukaan dilandasi prinsip dasadarma. Isi dasadarma tersebut adalah selaras dengan ajaran Islam, seperti taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa selaras dengan ajaran agama Islam untuk selalu beriman dan bertaqwa, serta orang yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah SWT adalah orang yang paling bertaqwa. Cinta alam dan kasih sayang sesama manusia sebagai makhluk Tuhan yang lengkap dengan akal, budi, karsa dan karya serta dengan kelima indera maka manusia patut mengetahui seluruh ciptaan-Nya dan melimpahkan cinta kepada alam sekitarnya (benda, alam, satwa dan tumbuh - tumbuhan), serta kasih sayang kepada sesama manusia, hidup dalam menjaga kelestariannya. Adapun nilai patriot dan kesatria, tolong menolong, sopan santun, patuh, tabah, hemat, rajin, suka bermusyawarah dan lain sebagainya. Dalam agama Islam hal tersebut sangat dianjurkan, sebab manusia diutus ke muka bumi untuk menjadi rahmat semesta alam dan saling menghormati sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Karena mereka tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain dan kelangsungan hidup mereka sangat tergantung dengan alam (Tim PAH, 2015:56).

1. Konsep Inovasi

Inovasi berasal dari "*innovation*" yang diterjemahkan dengan arti segala hal yang baru atau pembaharuan. Secara umum, inovasi didefinisikan sebagai suatu ide, praktek atau obyek yang dianggap sebagai sesuatu yang baru oleh seorang individu atau satu unit adopsi lain. Inovasi sama dengan teknologi, yaitu suatu desain yang digunakan



untuk tindakan instrumental dalam rangka mengurangi ketidak teraturan suatu hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Jadi, inovasi dapat dipandang sebagai suatu upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Rogers menyatakan bahwa inovasi adalah “*an idea, practice, or object perceived as new by the individual.*” (suatu gagasan, praktek, atau benda yang dianggap/dirasa baru oleh individu). (Everett M. Rogers, 2003: 32).

Dengan definisi ini maka kata *perceived* menjadi kata yang penting karena pada mungkin suatu ide, praktek atau benda akan dianggap sebagai inovasi bagi sebagian orang tetapi bagi sebagian lainnya tidak, tergantung apa yang dirasakan oleh individu terhadap ide, praktek atau benda tersebut. Sedangkan menurut Udin Syaefudin Sa’ud yang dikutip oleh Muhamad Rasyidi mendefinisikan inovasi yaitu suatu hal yang baru atau segala sesuatu hal yang baru atau pembaharuan artinya hasil kreasi manusia. (Rasyidi, 2019: 35).

2. Proses Keputusan Inovasi

Rogers menggambarkan proses keputusan inovasi sebagai kegiatan individu untuk mencari dan memproses informasi tentang suatu inovasi sehingga dia termotivasi untuk mencari tahu tentang keuntungan atau kerugian dari inovasi tersebut yang pada akhirnya akan memutuskan apakah dia akan mengadopsi inovasi tersebut atau tidak. Proses keputusan inovasi memiliki lima tahap, yaitu : *knowledge* (pengetahuan), *persuasion* (kepercayaan), *decision* (keputusan), *implementation* (penerapan), dan *confirmation* (konfirmasi).

Inovasi memiliki beberapa sifat perubahan yaitu:

- a. Penggantian (*substitution*), inovasi dalam penggantian jenis sekolahan penggantian bentuk perabot, alat-alat atau system ujian yang lama diganti dengan yang baru;
- b. Perubahan (*alternation*), merubah tugas guru yang tadinya hanya bertugas mengajar, juga harus bertugas menjadi guru pembimbing. Perubahan yang bersifat sebagian komponen dari sekian banyak komponen yang masih dapat dipertahankan dalam sistem lama;
- c. Penambahan (*addition*), inovasi yang bersifat penambahan tidak ada penggantian atau perubahan. Kalaupun ada yang berubah, maka perubahan tersebut hanya dalam lingkup komponen dalam system yang masih dipertahankan;
- d. Penyusunan kembali (*restructuring*). Upaya penyusunan kembali sebagai kmponen yang telah ada dalam system dengan maksud agar mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan dan kebutuhan;
- e. Penghapusan (*elimination*). Upaya perubahan dengan cara menghilangkan aspek-aspek tertentu dalam pendidikan atau pengurangan komponen-komponen tertentu dalam pendidikan atau penghapusan pola atau cara-cara lama.

3. Konsep Model

Model adalah rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep, yang sering kali berupa

penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik (market), bentuk portotipe, model citra (gambar rancangan, citra komputer), atau rumusan matematis. Model juga diartikan sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan suatu teori sekaligus merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut. (Pribadi, 2010: 57).

4. Model Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib Kepramukaan

Model pelaksanaan Pendidikan Kepramukaan sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib dijelaskan dalam Pasal 3 Permendikbud 63/2014 yaitu dilaksanakan dalam 3 (tiga) Model : Model Blok, Model Aktualisasi, dan Model Reguler.

5. Ekstrakurikuler Pramuka

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam belajar biasa yang bertujuan agar siswa lebih menghayati apa yang dipelajari dalam kegiatan intrakurikuler (Sudirjo, 1987:86). Dengan demikian, yang dimaksud kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam tatap muka, bisa untuk menunjang realisasi kurikulum agar memperluas wawasan, pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam menghayati apa yang telah dipelajari dalam kegiatan intrakurikuler. Di samping itu melalui kegiatan ekstrakurikuler dikembangkan bakat

dan minat peserta didik dalam upaya pembinaan pribadi.

Kata "*pramuka*" merupakan singkatan dari Praja Muda Karana, yang memiliki arti orang muda yang berkarya (Tim PAH, 2015:12). Pramuka adalah nama organisasi kepanduan Indonesia yang secara umum didirikan dengan tujuan untuk mengembangkan akhlak dan kewarganegaraan yang baik pada anak-anak (Sam Rizky, 2012:32).

6. Tujuan Gerakan Pramuka

Adapun tujuan gerakan pramuka di Indonesia sesuai dengan Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 203 Tahun 2009 tentang Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga adalah Manusia yang berwatak, berkepribadian, berakhlak mulia, tinggi kecerdasan dan keterampilannya serta jasmaninya. Warga negara yang berjiwa pancasila, setia dan patuh kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia serta menjadi anggota masyarakat yang baik dan berguna, yang dapat membangun dirinya sendiri secara mandiri serta bersama-sama bertanggungjawab atas pembangunan bangsa dan negara, memiliki kepedulian terhadap sesama hidup dan alam lingkungan baik tingkat lokal, nasional maupun internasional (Tim PAH, 2015:13).

7. Pendidikan Islam

Muhamad Athiyah Al-Abrasi memberikan pengertian bahwa "pendidikan Islam mempersiapkan manusia hidup dengan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, segenap jasmaniyahnya, sempurna budi pekertinya (akhlaknya), teratur pikirannya, halus perasaannya, mahir

dalam pekerjaannya, mahir tutur katanya dengan lisan dan tulisan (Eneng Muslihah, 2010:2). Menurut Musthafa Al-Gulayani bahwa pendidikan Islam ialah menanamkan akhlak yang mulia di dalam jiwa anak dalam masa pertumbuhannya dan menyiraminya dengan air petunjuk dan nasehat, sehingga akhlak itu menjadi salah satu kemampuan (meresap dalam) jiwanya kemudian buahnya berwujud keutamaan, keutamaan dan cinta bekerja untuk kemanfaatan tanah air (Eneng Muslihah, 2010:3).

8. Nilai-nilai Agama Islam

Nilai adalah kadar, banyak atau sedikit isi (Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 2012:963). Menurut Louis O. Kattsoff dalam bukunya "*Pengantar Filsafat*" disebutkan bahwa nilai merupakan objek keinginan, mempunyai kualitas yang dapat menyebabkan orang mengambil sikap meyetujui ataupun menolak sifat nilai tertentu (Louis O. Kattsoff, 2004:332). Nilai juga diartikan sebagai konsepsi abstrak yang ideal bukan fakta, bukan konkrit, tidak hanya persoalan salah atau benar yang menuntut pembuktian empirik, melainkan soal penghayatan yang dikehendaki dan tidak dikehendaki, disenangi dan tidak disenangi (M. Chabib Thoha, 1996:61). Sedangkan konsepsi Islam dalam system nilai menurut Jusuf Amir Faisal mencakup tiga komponen nilai (norma) yaitu : nilai aqidah, nilai ibadah (syari'ah) dan nilai akhlak (Jusuf Amir Faisal, 1995:230)

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian

penelitian Pengembangan atau *Research and development* (R&D). Mengutip definisi dari Sugiono tentang penelitian dan pengembangan atau R & D adalah metode penelitian yang dipergunakan untuk menghasilkan suatu produk termasuk menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2011: 409). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Model Pembelajaran Pramuak

Model pelaksanaan ekstrakurikuler wajib kepramukaan dalam kurikulum 2013. Seiring dengan diberlakukannya kurikulum 2013, kepramukaan (latihan pramuka) ditetapkan menjadi

ekstrakurikuler wajib di tingkat Sekolah Dasar (SD/MI), SMP dan MTs, serta SMA, MA, dan SMK. Sebagai ekstrakurikuler wajib, kepramukaan harus diikuti oleh seluruh peserta didik dalam sekolah tersebut. Karenanya, pelaksanaan kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib dalam kurikulum 2013 diorganisasikan dalam model-model tertentu.

Penetapan kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib di tingkat Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah adalah Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Dalam Permen ini salah satunya mengatur tentang pengorganisasian model pelaksanaan ekstrakurikuler kepramukaan pada kurikulum 2013.

Dalam Kurikulum 2013, pendidikan kepramukaan ditetapkan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib. Hal ini mengandung makna bahwa pendidikan kepramukaan merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang secara sistemik diperankan sebagai wahana penguatan psikologis-sosial-kultural (reinforcement) perwujudan sikap dan keterampilan kurikulum 2013 yang secara psikopedagogis koheren dengan pengembangan sikap dan kecakapan dalam pendidikan kepramukaan. Dengan demikian pencapaian Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI-1), Sikap Sosial (KI-2), dan Keterampilan (KI-3) memperoleh penguatan bermakna (meaningfull learning) melalui fasilitasi sistemik-adaptif

pendidikan kepramukaan di lingkungan satuan pendidikan.

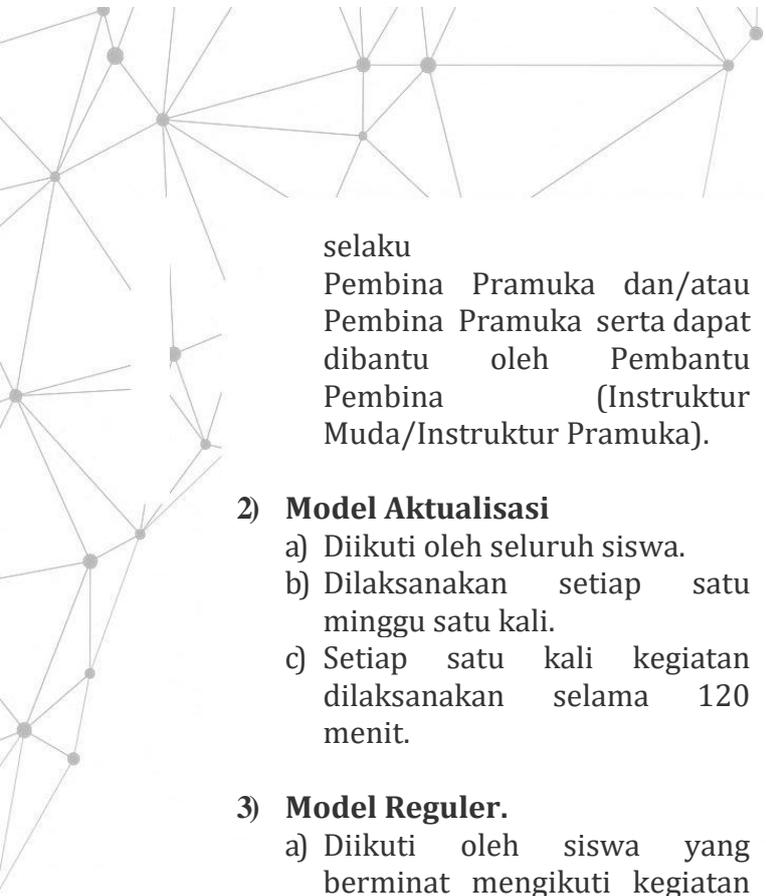
Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan kegiatan-kegiatan melalui di lingkungan sekolah (intramural) dan di luar sekolah (ekstramural) sebagai upaya memperkuat proses pembentukan karakter bangsa yang berbudi pekerti luhur sesuai dengan nilai dan moral Pancasila. Pendidikan Kepramukaan dinilai sangat penting. Melalui pendidikan kepramukaan akan timbul rasa memiliki, saling tolong menolong, mencintai tanah air dan mencintai alam.

a. Model Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib Kepramukaan

Model pelaksanaan Pendidikan Kepramukaan sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib dijelaskan dalam Pasal 3 Permendikbud 63/2014 yaitu dilaksanakan dalam 3 (tiga) Model : Model Blok, Model Aktualisasi, dan Model Reguler.

1) Model Blok

- a) Diikuti oleh seluruh siswa.
- b) Dilaksanakan pada setiap awal tahun pelajaran.
- c) Untuk kelas I, kelas VII, dan kelas X diintegrasikan di dalam Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS).
- d) Untuk SD/MI dilaksanakan selama 18 Jam, SMP/MTs dan SMA/MA/SMK/MAK dilaksanakan selama 36 Jam.
- e) Penanggungjawab kegiatan adalah Kepala Sekolah selaku Ketua Majelis.
- f) Pembina kegiatan adalah Guru Kelas/Guru Mata pelajaran



selaku Pembina Pramuka dan/atau Pembina Pramuka serta dapat dibantu oleh Pembantu Pembina (Instruktur Muda/Instruktur Pramuka).

2) Model Aktualisasi

- a) Diikuti oleh seluruh siswa.
- b) Dilaksanakan setiap satu minggu satu kali.
- c) Setiap satu kali kegiatan dilaksanakan selama 120 menit.

3) Model Reguler.

- a) Diikuti oleh siswa yang berminat mengikuti kegiatan Gerakan Pramuka di dalam Gugus Depan.
- b) Pelaksanaan kegiatan diatur oleh masing-masing Gugus Depan.

b. Prosedur Pelaksanaan

1) Model Blok

- a) Peserta Didik dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok didampingi oleh seorang Pembina Pramuka dan atau Pembantu Pembina.
- b) Pembina Pramuka melaksanakan Kegiatan

Orientasi Pendidikan Kepramukaan.

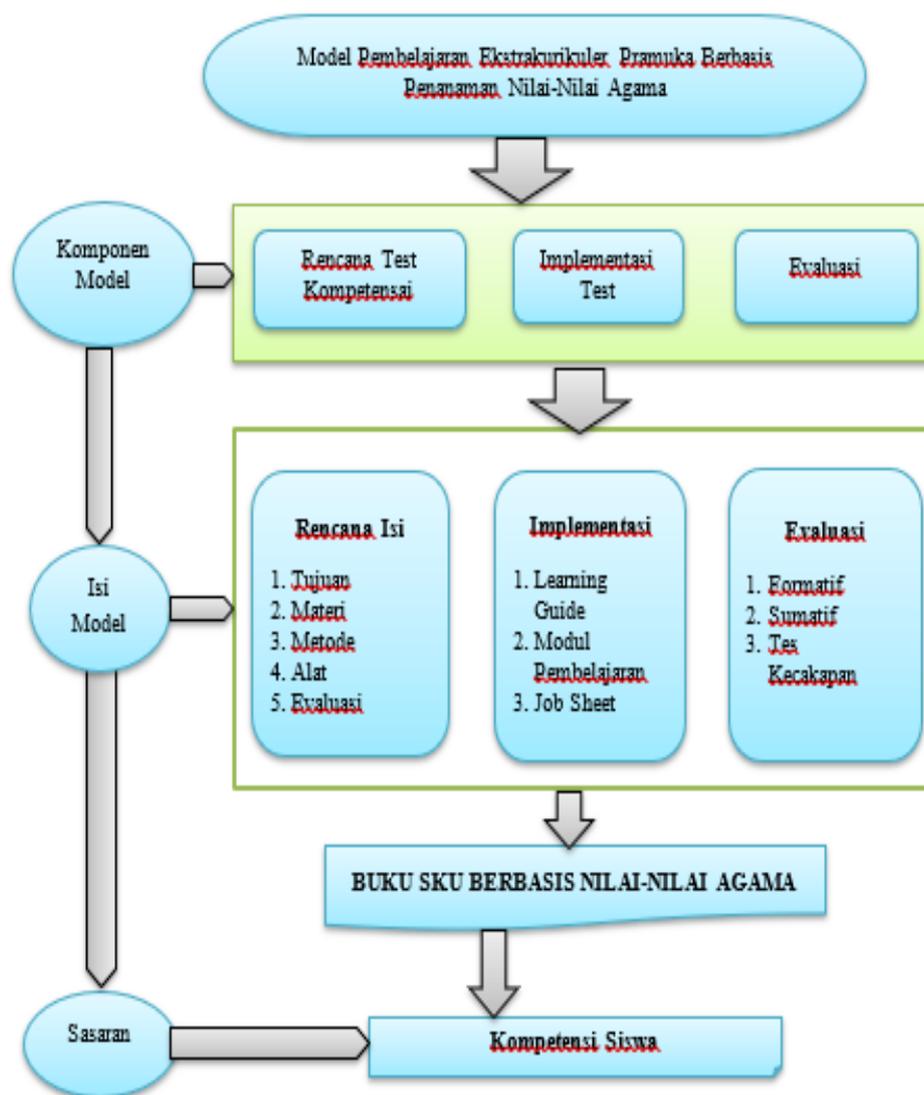
- c) Guru kelas/Guru Mata Pelajaran yang bukan Pembina Pramuka membantu pelaksanaan kegiatan Orientasi Pendidikan Kepramukaan.

2) Model Aktualisasi

- a) Guru kelas/Guru Mata Pelajaran mengidentifikasi muatan-muatan pembelajaran yang dapat diaktualisasikan di dalam kegiatan Kepramukaan.
- b) Guru menyerahkan hasil identifikasi muatan-muatan pembelajaran kepada Pembina Pramuka untuk dapat diaktualisasikan dalam kegiatan Kepramukaan.
- c) Setelah pelaksanaan kegiatan Kepramukaan, Pembina Pramuka menyampaikan hasil kegiatan kepada Guru kelas/Guru Mata Pelajaran.

3) Model Reguler

Pada Permendikbud 63/2014, prosedur pelaksanaan model aktualisasi tidak dijelaskan. Hal ini mungkin karena pola pelaksanaan diserahkan kepada Gugusdepan.



2. Hasil Validasi Desain

Inovasi model pembelajaran pramuka berbasis nilai-nilai agama di madrasah sangat baik untuk digunakan dan di implementasikan, terbukti dari hasil validasi menunjukkan perolehan skor rata-rata ahli/pakar pramuka sebesar 4,01, ahli muatan panduan sebesar 4,4 dan ahli desain panduan sebesar 4,4. Ini menunjukkan bahwa produk layak untuk di uji cobakan.

3. Hasil Uji Coba Produk

Dari hasil analisis data terhadap pengguna model

pembelajaran, untuk uji coba terhadap Pembina pramuka menghasilkan skor rata-rata evaluasi pembelajaran lama sebesar 43% sedangkan model pembelajaran baru dengan penanaman nilai-nilai agama diperoleh angka sebesar 72%. Adapun hasil uji coba peserta didik dihasilkan efektifitas pembelajaran pramuka lama sebesar 39% dan hasil efektifitas pembelajaran baru sebesar 57%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba terhadap pembina maupun kepada peserta didik, pembelajaran baru atau produk lebih baik dari pembelajaran lama. Adapun

dari hasil uji hipotesis, uji coba terhadap pembina di dapat $t_{hitung} = -16,57$ dan $t_{tabel} = 1,86$ dan uji coba terhadap peserta didik di dapat $t_{hitung} = -3,52$ dan $t_{tabel} = 1,86$ dengan uji fihak kanan, di mana nilai t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan H_a , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan efektivitas pembelajaran lama dan baru, dimana model pembelajaran baru lebih efektif dari model pembelajaran lama. Begitupun dari hasil uji pemakaian melalui eksperimen dengan menggunakan metode kelas kontrol dan kelas eksperimen dihasilkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15,05 > 2,262$) sehingga dapat disimpulkan, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada pembelajaran pramuka dengan menggunakan model pembelajaran baru

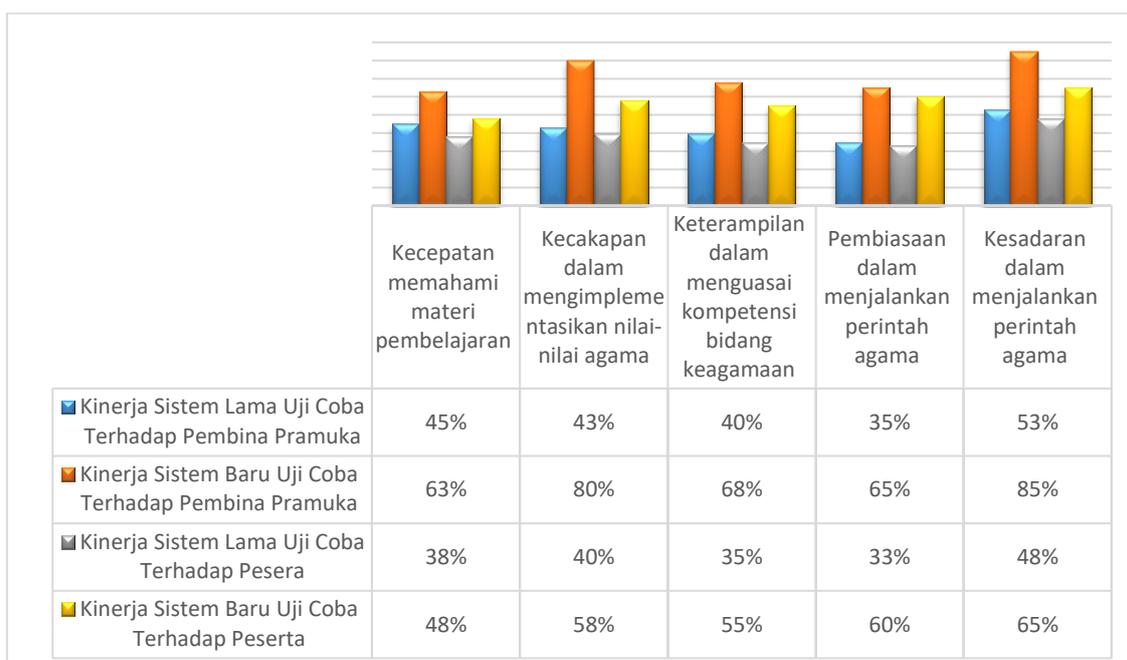
4. Hasil Uji Coba Pemakaian

Hasil uji pemakaian melalui eksperimen dengan menggunakan metode kelas kontrol dan kelas

eksperimen dihasilkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15,05 > 2,262$) sehingga dapat disimpulkan, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada pembelajaran pramuka dengan menggunakan model pembelajaran baru.

5. Evaluasi Pembelajaran Pramuka dengan Membandingkan Hasil Uji Terhadap Pembina dan Peserta

Setelah di uji coba produk terhadap user baik kepada Pembina pramuka maupun terhadap peserta di MTs Yabika Kabupaten Tangerang, yang merupakan sebagai locus penelitian, dapat disimpulkan dari dua pengujian di atas yang dilakukan terhadap user bahwa model pembelajaran pramuka yang baru lebih efektif dari model pembelajaran pramuka yang lama. Sebagaimana tergambar dalam grafik sebagai berikut.



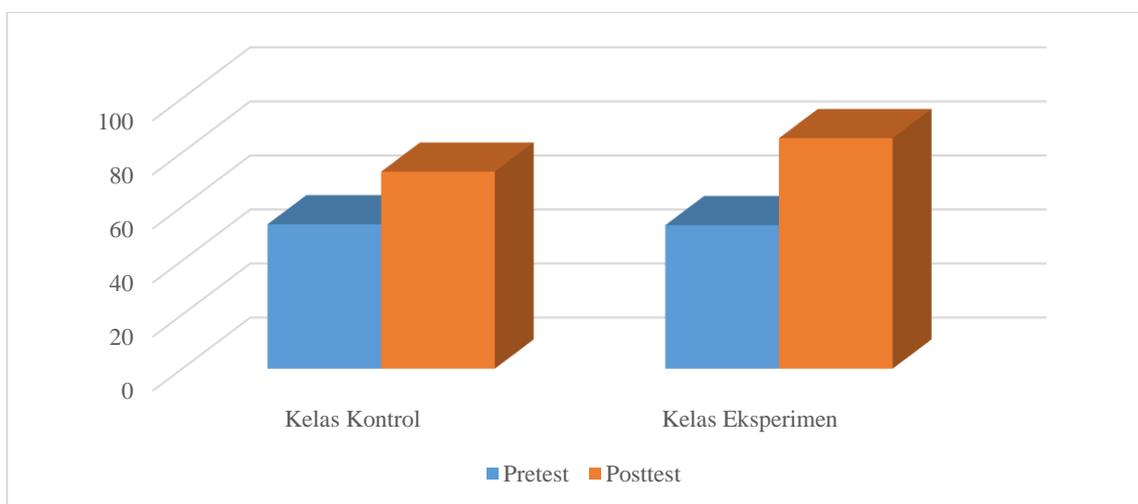
Grafik 1

Perbandingan Hasil Uji Coba terhadap Pembina Pramuka dan Peserta

Dari grafik di atas terlihat jelas ada perbandingan antar uji coba terhadap Pembina pramuka dengan uji coba terhadap peserta pramuka, walaupun pada posisi uji coba terhadap peserta grafik kenaikan tidak begitu tinggi, tetapi masih masuk pada taraf signifikan dari segi efektifitas.

6. Efektifitas Model Pembelajaran Pramuka dengan Membandingkan Hasil Uji Pemakaian

Setelah dilakukan uji coba terhadap user pembelajaran pramuka yang terdiri dari Pembina pramuka dan peserta, maka dilanjutkan dengan uji pemakaian pembelajaran pramuka terhadap peserta pramuka. Dari hasil uji pemakaian dengan menggunakan eksperimen kelas kontrol dengan kelas eksperimen dihasilkan sebagaimana grafik berikut ini.



Grafik 2

Perbandingan Hasil Nilai Pretest-Posttest Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen

Hasil uji pemakaian melalui eksperimen dengan menggunakan metode kelas kontrol dan kelas eksperimen dihasilkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15,05 > 2,262$) sehingga dapat disimpulkan, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada pembelajaran pramuka menggunakan model pembelajaran baru. Sedangkan hasil uji sumbangan efektif dan sumbangan relatif dengan menggunakan uji korelasi didapat $r_{hitung} = 0,651$. Sehingga koefisien determinasinya $r^2 = 0,651^2 = 0,4238$ berarti peningkatan

hasil belajar siswa 42,38% dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran pramuka baru (sumbangan efektif) dan sisanya 57,62% ditentukan oleh faktor lain (sumbangan relatif).

D. KESIMPULAN

Inovasi model pembelajaran pramuka berbasis nilai-nilai agama di madrasah sangat baik untuk digunakan dan di implementasikan, terbukti dari hasil validasi menunjukkan perolehan skor rata-rata ahli/pakar pramuka sebesar 4,01, ahli

muatan panduan sebesar 4,4 dan ahli desain panduan sebesar 4,4. Hasil uji coba terhadap Pembina dan peserta, model pembelajaran baru atau produk lebih baik dari model pembelajaran lama, terbukti dari skor rata-rata evaluasi pembelajaran lama sebesar 43% sedangkan pembelajaran baru sebesar 72% dan hasil uji coba terhadap peserta didik dihasilkan efektifitas pembelajaran lama sebesar 39% dan pembelajaran baru sebesar 57%. Adapun dari hasil uji efektifitas uji coba terhadap pembina di dapat $t_{hitung} = -16,57$ dan $t_{tabel} = 1,86$ dan uji coba terhadap peserta didik di dapat $t_{hitung} = -3,52$ dan $t_{tabel} = 1,86$ dengan uji fihak kanan, dimana nilai t_{hitung} jatuh pada daerah penerimaan H_a , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan efektifitas pembelajaran lama dan baru, dimana pembelajaran baru lebih efektif dari pembelajaran lama. Begitupun hasil uji pemakaian melalui eksperimen dengan menggunakan metode kelas kontrol dan kelas eksperimen dihasilkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($15,05 > 2,262$) sehingga terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada pembelajaran pramuka menggunakan model pembelajaran baru. Sedangkan hasil uji sumbangan efektif dan sumbangan relatif dengan menggunakan uji korelasi didapat $r_{hitung} = 0,651$. Sehingga koefisien determinasinya $r^2 = 0,651^2 = 0,4238$ berarti peningkatan hasil belajar siswa 42,38% dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran baru (sumbangan efektif) dan sisanya 57,62% ditentukan oleh faktor lain (sumbangan relatif).

DAFTAR PUSTAKA

- , *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- , *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*, Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2004.
- _____. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2012), Cet. XV
- _____. *Pengelolaan Perpustakaan: Jilid 2*. (Bandung: Penerbit Alumni, 1988), Jilid 2
- Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Jakarta: Pustaka Al-Mubin, 2013)
- Abdullah Bin Abdil Hamid, (2006) *Intisari Aqidah Ahlus Sunnah Wal Jama'ah*, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i,
- Agus Dani dan Budi Anwari, (2015) *Buku Panduan Pramuka Siaga*. Yogyakarta: Andi Offset
- Ali Abdu Halim Mahmud, (1996). *Karakter Umat Terbaik Telaah Manhaj dan Harakah*, Jakarta: Gema Insani.
- Asep Saepul Hamdi, (2016). *Dasar-dasar Agama Islam*, Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Eneng Muslihah, (2010). *Ilmu pendidikan Islam*, Jakarta: Diadit Media
- Jusuf Amir Faisal, (1995). *Reorientasi Pendidikan Islam*. Jakarta: Gema Insani Pers
- Louis O. Kattsoff, (2004). *Pengantar Filsafat, Teji Soejono Soemargono*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- M. Chabib Thoha, (1996). *Kapita Selektia Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Andi Offset

- 
- Misbahus Surur, (2009). *Dahsyatnya Shalat Tasbih*, Jakarta: Qultum Media
- PAH Tim, (2015). *Panduan Lengkap Gerakan Pramuka*. Surabaya: Pustaka Agung Harapan.
- Raghib As-Sirjani, (2011). *Sumbangan Perdaban Islam Pada Dunia*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Sam Rizky, (2012). *Buku Wajib Tunas Mengenal Dunia Pramuka*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher
- Sudirjo, (1987). *Penelitian Kurikulum*, Yogyakarta: IKIP YK
- Syaiful Sagala, (2012) *Administrasi Pendidikan Kontemporer*, Bandung: Alfabeta
- Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Wahyudin, (2009). *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*, Surabaya: Grasindo
- Zuli Agus Firmansyah, (2015). *Panduan Resmi Pramuka*, Jakarta: Wahyu Media