

## PENGEMBANGAN MODEL AKTUALISASI KEPRAMUKAAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

### DEVELOPMENT OF SCOUTING ACTUALIZATION MODEL IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING IN SENIOR HIGH SCHOOL

Achmad Irfandi<sup>1\*</sup>, Bambang Yulianto<sup>2</sup>, Maria Mintowati<sup>3</sup>

Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

[Achmadirfandi16070835081@mhs.unesa.ac.id](mailto:Achmadirfandi16070835081@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [bambangyulianto@unesa.ac.id](mailto:bambangyulianto@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [mintowati@unesa.ac.id](mailto:mintowati@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

\*penulis korespondensi

Info Artikel	ABSTRAK
<b>Sejarah artikel:</b> Diterima: 29 November 2020 Direvisi: 5 Januari 2021 Disetujui: 20 Januari 2021	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Model Aktualisasi Kepramukaan. Model Aktualisasi Kepramukaan hadir dalam Permendikbud nomor 63 tahun 2014 tentang Ekstrakurikuler Wajib Pendidikan Kepramukaan yang memuat integrasi muatan KI 1 hingga KI 4 dalam kegiatan Kepramukaan. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan validasi menggunakan instrumen angket kepada beberapa validator ahli. Selain itu, dalam penerapannya juga diukur keefektifan dan kepraktisannya. Kevalidan model ini mendapat nilai 87% (berkategori sangat baik). Penelitian ini menemukan bahwa model aktualisasi kepramukaan dapat menghasilkan pola belajar yang berbeda dan tidak membosankan bagi siswa. Model ini juga memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.
<b>Kata kunci:</b> <i>Aktualisasi, Bahasa, Siswa SMA</i>	
Article Info	ABSTRACT
<b>Article history:</b> Received: 29 November 2020 Revised: 5 January 2021 Accepted: 20 January 2021	This study aims to develop Indonesian language learning using the Scouting Actualization Model. The Scouting Actualization Model is in Permendikbud number 63 of 2014 concerning Scouting Education Compulsory Extracurricular which includes the integration from KI 1 to KI 4 content in Scouting activities. This research applies qualitative methods with validation using a questionnaire instrument to several expert validators. In addition, its effectiveness and practicality are also measured in its application. The validity of this model gets a score of 87% (categorized as very good). This study found that the scouting actualization model can produce different learning patterns and is not boring for students. This model also provides meaningful learning for students.
<b>Keywords:</b> <i>Actualization, Language, Senior High School Student</i>	

Copyright © 2021, Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra  
DOI: <http://dx.doi.org/10.30651/st.v14i1.6561>

## PENDAHULUAN

Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia secara konvensional hanya berpatokan pada teks dan diajarkan hanya dalam kelas dengan

metode yang cenderung sama. Pengajar kurang menyuguhkan pengalaman nyata dalam belajar bahasa pada peserta didik. Pengajar tidak berusaha menyuguhkan kondisi aktual yang

menyokong pemerolehan pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik kurang memperoleh pengalaman yang lengkap dan detail. Saat siswa memasuki dirinya kepada aktivitas yang nyata dan penuh pengalaman, mereka akan mampu merasakan pengalaman nyata dan detail. Dari pengalaman tersebut siswa mampu mengingat apa yang dilakukannya, daripada hanya sekedar menghafalkannya. Hal ini tidak banyak ditemukan pada pembelajaran bahasa. Pembelajaran berbasis pengalaman dirasa kurang banyak hadir dalam pembelajaran bahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan sekaligus kualitas pengembangan model aktualisasi kepramukaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Aktualisasi Kepramukaan telah diamanahkan dalam Permendikbud no 63 tahun 2014 namun dalam implementasinya di lapangan, khususnya di SMA Negeri di Kabupaten Sidoarjo tidak maksimal diterapkan bahkan terjadi penyimpangan konsep penerapan.

Model pembelajaran merupakan sebuah sistem pembangunan lingkungan belajar yang membuat siswa mampu berinteraksi antar peserta didik serta mengalami perkembangan diri ke arah positif (Amri, 2013). Desain pembelajaran meliputi semua aspek belajar dan pengolahan wilayah belajar yang dilakukan oleh guru.

Kerangka pemikiran yang memiliki tujuan, bahan dan alat pengajaran, proses pengajaran, tindak-tanduk pengajaran serta desain lingkungan belajarnya disebut sebagai model pembelajaran. Konsep ini tentu jauh lebih tinggi dari pada konsep metode, strategi, prosedur, teknik, dan sebagainya. (Trianto, 2009).

Penguatan pendidikan karakter oleh Kemendikbud telah dipercayakan kepada Gerakan Pramuka. Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 ekstrakurikuler ini menjadi hal yang wajib diikuti semua siswa, bukan hanya menjadi. Kemendikbud telah membuat sebuah desain induk pendidikan kepramukaan untuk satuan-satuan pendidikan. Desain induk tersebut meringkaskan pengembangan ekstrakurikuler kepramukaan dalam implementasi kurikulum 2013.

Menurut Kemendikbud (2014), kesamaan arah antara tujuan pendidikan nasional dan tujuan Gerakan Pramuka telah tercantum dalam diagram konseptual pendidikan kepramukaan. Pembudayaan sikap sosial, sikap spiritual, keterampilan atau kecakapan sebagai anak bangsa yang berakhlak mulia berdasar Pancasila merupakan salah satu di antaranya.

Terdapat beberapa model pengembangan pendidikan kepramukaan di satuan pendidikan dalam pelaksanaan kurikulum 2013. Tiga model di antaranya adalah Model Blok, Reguler, dan Aktualisasi. Model Blok merupakan jenis model pertama. Model ini mempunyai ciri khas, dilaksanakan sekali dalam setahun, terkelola dalam jadwal, dan diberikan penilaian umum untuk siswa. Model aktualisasi merupakan model kedua yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Aktualisasi adalah kunci pembelajaran yang sedang dikaji ini. Aktualisasi mata pelajaran dianggap mampu memfasilitasi siswa belajar secara aktua dan nyata. Peserta didik di setiap kelas wajib mengikutinya. Dalam konsep Pendidikan Kepramukaan model aktualisasi kepramukaan merupakan internalisasi materi ajar (mata pelajaran) dalam

wilayah sikap dan keterampilan yang dilakukan melalui kegiatan kepramukaan. Proses interaktif dan saling menguatkan akan terjadi secara berkualitas dalam proses ini (Kemendikbud, 2014)

Metode merupakan sebuah cara yang mengandung taktik alternatif dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini mampu mempengaruhi proses belajar mengajar (Djamarah, 2010). Metode yang dipakai dalam model aktualisasi ini adalah metode kepramukaan. Menurut Suyatno, (2015) aspek yang merupakan intisari dari aktivitas kepramukaan tidak lain merupakan metode kepramukaan. Metode ini mempunyai pengaruh signifikan dalam menghasilkan kegiatan kepramukaan yang berkualitas. Metode kepramukaan memiliki sembilan pilar yang harus dilaksanakan secara utuh dalam pembelajaran. Metode kepramukaan identik dan erat kaitannya dengan pembelajaran berbasis pengalaman. Pembelajaran berbasis pengalaman adalah pembelajaran yang memposisikan siswa pada aktivitas aktual dan nyata.

Piaget menunjukkan apabila anak diajak belajar dalam situasi nyata dan sebenarnya, maka ia akan dapat mengabstraksi konsep dalam pikiran mereka ketika masuk dalam usia dewasa atau remaja (Siberman, 2007). Siberman juga mengemukakan terdapat keterikatan berkualitas antara pembelajaran abstrak dan pengalaman nyata. Dewey (1938) mengemukakan tentang kesengajaan yang diperbuat agar terjadi pertemuan antara hal yang dilakukan dan dampak yang dihasilkan merupakan definisi dari berpikir. Keduanya begitu berkaitan, sampai dalam aktivitas berbasis pengalaman, siswa diajak untuk mengambil refleksi dari aktivitas yang telah terlaksana.

Hingga saat ini hampir belum bisa ditemukan pembelajaran bahasa yang menggunakan aktualisasi kepramukaan. Hal ini menjadi sesuatu yang baru dan unik dalam pembelajaran. Pembelajaran bahasa dikolaborasikan dengan kegiatan di alam terbuka berbasis pembelajaran pengalaman.

Penelitian tentang pembelajaran yang identik dengan penelitian ini salah satunya merupakan penelitian mahasiswa bernama Wati (2014) yang meneliti kajian berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Pendekatan Konstruktivistik Area Kompetensi Seni Rupa dan Prakarya SD Al Hikmah Surabaya”. Kajian ini dilakukan pada tahun 2014 dan bertujuan menggambarkan proses pembelajaran berbasis konstruktivistik dalam model tematik. Pengembangan yang dilakukan Wati menggunakan desain instruksional 4-D yang dipopulerkan oleh Thiagarajan. Dalam pemetaan hasil, peneliti mendapatkan fakta berupa gabungan dari kualitas, validitas proses, keefektifan pembelajaran dan hasil belajar memperoleh persentase 91,9 %.

Uraningsari adalah peneliti selanjutnya yang pada 2015 melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran ABC dengan Permainan untuk Menulis Cerita Pendek bagi Siswa SMP kelas VII”. Kajian ini memiliki tujuan mendapatkan model pengajaran melalui permainan yang menarik dan memiliki kualitas tinggi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik SMP kelas VII dalam pengajaran materi menulis cerita pendek. Uraningsari mendapatkan hasil tingkat keefektifan yakni mempunyai persentase 86,5 % ketuntasan hasil

belajarpeserta didik pun mendapat persentase 100%.

Penelitian selanjutnya merupakan kajian ketiga dilaksanakan oleh Angriuni (2016). Kajian ini bertajuk “Penerapan Model Pembelajaran Aktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Diskusi Siswa Kelas VIII SMP SATAP Mantar Sumbawa Barat”. Tahun 2016 adalah tahun pelaksanaan penelitian tersebut. Penelitian tersebut bertujuan menggenjot ketuntasan belajar peserta didik yaitu keterampilan berdiskusi peserta didik kelas VIII SMP. Kesimpulan dalam kajian ini adalah bahwa pengaruh positif dan efektif diberikan dalam implementasi model pembelajaran aktif pada pembelajaran bahasa Indonesia.

## **METODE**

Kombinasi antara pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif merupakan jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan bentuk data yang dikaji adalah dua jenis data yang mempunyai karakteristik berbeda yaitu jenis deskripsi (hasil wawancara, dan lain sebagainya) serta data statistik berbentuk angka (nilai, skor, dan sebagainya).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan level 4, yakni penelitian yang mengembangkan hal baru yang belum ada sebelumnya. Model pengembangannya menggunakan model intruksional ADDIE yang melalui lima tahap pengembangan.

Dalam mengukur kualitas, digunakan beberapa instrumen diantaranya adalah angket, instrumen wawancara, soal tes, dan lain sebagainya. Kevalidan produk diukur dengan validasi yang melibatkan

beberapa validator ahli dan validator praktisi. Kepraktisan diukur dengan menggunakan instrumen lembar respon siswa dan respon guru serta keterlaksanaan RPP. Keefektifan diukur dengan hasil belajar serta pengamatan aktivitas siswa.

Sumber data penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dari siswa SMA Negeri 1 Wonoayu kelas XI. Kegiatan yang dilaksanakan adalah pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di area persawahan Desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo. Siswa yang melakukan pembelajaran terbatas sejumlah 20 orang karena pembatasan di masa pandemi *covid 19*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Proses Pengembangan**

Proses Pengembangan dalam penelitian ini dijabarkan dalam lima tahapan sesuai tahapan dalam model ADDIE yakni:

#### **1. Tahap *Analysis***

Pada tahap *Analysis* (analisis) terdapat beberapa aspek yang dianalisis secara komprehensif yaitu analisis penerapan kurikulum 2013 di sekolah tersebut. Pada implementasi K13 di sekolah yang menjadi objek penelitian tersebut, pengajar mempunyai beberapa kendala, salah satu di antaranya adalah jenis kompetensi peserta didik. Guru harus melihat betul ciri khas belajar masing-masing siswa. Kendala itu diutarakan oleh Bapak Waluya, M.Pd. yang berperan sebagai pengajar Bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Menurut informan kedua yang juga guru di sekolah

tersebut, kesulitan yang terjadi dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 adalah sulitnya penerapan penilaian kompetensi keterampilan. Kompetensi keterampilan dianggap merupakan kompetensi yang paling sukar diterapkan di antara kompetensi lainnya.

Hal yang menjadi analisis kendala pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kebutuhan munculnya kreasi pendidik dalam menyajikan pembelajaran bahasa indonesia. Hal tersebut mengingat tidak adanya laboratorium bahasa di sekolah tersebut. Tentu saja kondisi ini mengharuskan guru Bahasa Indonesia berkreasi dan berinovasi.

Data wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa terjadi kebosanan karena kurang menariknya pelajaran bahasa indonesia di sekolah tersebut. Permasalahan tersebut dapat dilihat dalam penerapan metode yang membuat siswa tertarik dan menyenangkan sangat kurang sekali.

Pada pembelajaran LHO di SMA tersebut terdapat beberapa permasalahan yang menghambat. Guru pertama sebagai informan mengungkapkan permasalahan yang muncul adalah teks LHO adalah teks yang dalam pengajarannya memerlukan aktivitas observasi langsung. Teks LHO merupakan teks yang harus memiliki basis data. Tentu saja data dalam teks ini merupakan data yang dihasilkan dari aktivitas observasi secara langsung.

Masalah selanjutnya adalah permasalahan siswa yang cenderung memiliki karakter praktis. Siswa tidak mau terlalu berat dalam berfikir. Dalam pengerjaan tugas, siswa juga banyak menjiplak pekerjaan temannya.

Permasalahan selanjutnya adalah analisis konsep penerapan model aktualisasi. Model aktualisasi belum dapat diterapkan secara maksimal di sekolah ini dan terdapat kesalahpahaman dalam penerapan ekstrakurikuler wajib pendidikan kepramukaan.

## 2. Tahap *Design*

Pada tahap ini disusun perencanaan pembelajaran, buku model, serta modul ajar. Ketiga produk ini didesain sedemikian rupa dan memiliki fungsi masing-masing. Bertepatan dengan perumusan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, di bulan ke lima tahun 2020, disusun tujuan pembelajaran. RPP yang dibuat di bulan Mei 2020 terus diperbaiki dan direvisi oleh peneliti. Sama halnya dengan tujuan belajar yang tengah disusun. Produk Modul belajar siswa didesain pada bulan ke enam tahun 2020. Pada awalnya format modul adalah buku siswa namun diubah karena pertimbangan keseluruhan aktivitas pembelajaran dilakukan di lingkungan yang terbuka. Format buku kemudian diubah menjadi modul ajar yang selain materi, juga memandu siswa belajar di alam terbuka.

Produk Buku Model merupakan petunjuk buat guru atau pengembang pendidikan dalam mengimplementasikan model pengajaran tersebut. Buku ini memberikan alasan munculnya model ini, dasar teori, penggambaran karakteristik serta lingkungan pembelajaran. Sebagai panduan, buku model ini mengajak para pembaca atau pengembang pembelajaran memahami alur dari sintak pembelajaran. Dalam setiap model pembelajaran, pasti terdapat konsep urutan yang disajikan dalam sebuah sintak. Hal ini lantas menjadi ciri spesifik dari model pembelajaran. Buku model ini secara terang menjelaskan sebuah sintak bertajuk SEPUR. SEPUR merupakan kependekan dari urutan *Siapkan – Eksekusi – Periksa – Unduh – dan Rayakan*. Perangkat pengajaran lainnya yang dibuat adalah perangkat panduan guru (modul ajar guru), *Pre test* dan *post test*, instrumen observasi data-fakta di lapangan, surat perintah bagi siswa, serta suluh perjalanan.

### 3. Tahap *Development*

Tahap ini adalah tahap pengembangan. Di dalamnya terdapat proses validasi produk yang telah di desain pada tahap sebelumnya. Validator yang berperan dalam proses pengembangan ini berjumlah empat orang. Sebagian di antaranya merupakan validator ahli dan sebagian yang lain adalah validator praktisi. Validator pertama Dr. Syamsul Sodiq, M.Pd. menyumbangkan

masukan dan saran terhadap perbaikan perangkat pengajaran agar diperbanyak ranah-ranah pembelajaran Bahasa Indonesia. Validator kedua memberikan saran yaitu: penggunaan istilah-istilah kepramukaan harus diperjelas sehingga tidak menimbulkan kerancuan. Validator praktisi yang pertama dan kedua memberikan saran serta masukan yang sama yakni perbaikan ejaan dan tata bahasa dalam perangkat pembelajaran.

### 4. Tahap *Implementation*

Pengimplementasian model pengembangan ini dilakukan di sebuah wilayah desa di Kecamatan Wonoayu, Tepatnya Desa Pagerngumbuk 02/03 pada tanggal 24 oktober 2020. Kegiatan pembelajaran dihadiri oleh teman sejawat sebagai pengamat yakni Siti Mardiyah dan Moh Noer yang merupakan pengajar di SMA negeri 1 Wonoayu dan Pembina Ekstrakurikuler Kepramukaan. Kegiatan yang sedianya dilaksanakan dalam dua jam, mengalami perpanjangan waktu hingga empat jam. Sehingga pembelajaran ini menghabiskan waktu dari pukul 08.00 hingga pukul 12.00 WIB. Kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan sintaks dan perencanaan yang dibuat. Dalam pengamatan aktivitas dan keterlaksanaan RPP pengamat memendang perlu memberikan banyak kritik dan saran dalam pelaksanaan pembelajaran.

## 5. Tahap *Evaluation*

Evaluasi dilakukan pada bulan oktober tepatnya tanggal 24-31 oktober 2020. Pada tanggal tersebut diadakan diskusi antara peneliti dan pengamat pada saat selesainya aktivitas pembelajaran dalam rangka penelitian ini. Pembicaraan tersebut mengemukakan kendala, permasalahan, dan gejala yang terjadi dalam pembelajaran tersebut. Permasalahan yang menjadi penting adalah pengajaran ini memakan waktu yang sangat banyak sehingga ke depannya aktivitas pengajaran macam ini harus dilakukan penataan waktu yang mendetail. Bukan hanya masalah waktu pembelajaran yang terlalu panjang yang menjadi evaluasi dalam pembelajaran ini, namun juga perlunya pembahasan yang mendalam mengenai KD yang diajarkan. Minimnya pertanyaan siswa juga menjadi evaluasi selanjutnya dalam pembelajaran ini. Evaluasi terakhir adalah kurang terjadinya hubungan timbal balik antara siswa dan guru.

### **Kualitas Hasil Pengembangan**

Kualitas hasil pengembangan meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Dalam aspek kevalidan produk yang diukur kevalidannya meliputi RPP, Buku Model, dan Modul Ajar. Dalam aspek kepraktisan hal yang diukur adalah keterlaksanaan RPP serta respon siswa dan guru. Dalam aspek keefektifan terdapat pengukuran terhadap pengamatan aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa.

Kualitas kevalidan mendapat skor 87%, didalamnya dapat dirinci, Kevalidan Buku Model mendapat skor persentase 85%, Kevalidan RPP mendapat persentase 89 %, dan kevalidan Modul ajar mendapat persentase 90,4%. Ranah kualitas kepraktisan mendapatkan persentase 90%, rinciannya adalah sebagai berikut; keterlaksanaan RPP mendapat persentase 93%, respon siswa mendapat persentase 84%, dan respon guru mendapat persentase 93%. Kualitas keefektifan mendapatkan skor persentase 93%. Memiliki rincian sebagai berikut: aktivitas siswa berpersentase 93%, aktivitas guru berpersentase 91%, dan ketuntasan belajar berpersentase 95%. Mengacu pada hasil di atas, semua persentase menunjukkan hasil yang bagus. Secara umum, hasil kualitas pengembangan berkategori sangat baik.

Ditinjau dalam perbandingan hasil validasi masing-masing validator, dapat digolongkan beberapa aspek yang mendapat nilai kecil dan perlu mendapat perbaikan pada produknya. Pada Buku Model, ditemukan beberapa poin revisi seperti; 1) ketercapaian KI 1 – KI 4 yang idealnya muncul, dalam Buku Model belum terlalu terlihat; 2) Landasan empiris berupa kajian mutakhir untuk model ini mendapat poin sangat rendah (diragukan oleh hampir semua validator); 3) Dukungan teori dari filsuf seperti Skinner, Piaget, juga kurang diyakini oleh validator teman sejawat kedua.

Perbandingan penilaian antar validator menghasilkan beberapa poin yang mendapat nilai rendah pada modul ajar. Aspek yang nilainya paling rendah adalah poin tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dalam modul ajar tersebut. Pada poin struktur kalimat validator teman sejawat pertama juga

memberi nilai rendah. Validator teman sejawat kedua juga memberikan nilai rendah untuk penulisan simbol. Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan bahwa kekurangan dalam RPP ini lebih banyak tentang tata bahasa tulis.

Pada perangkat RPP banyak dikomentari oleh validator ahli pertama terutama tentang aspek KI-KD yang belum berpatokan pada Permendikbud nomor 37 tahun 2018 serta poin pemuatan materi ajar. Validator teman sejawat juga memberikan penilaian yang tidak terlalu tinggi pada poin pemuatan materi pembelajaran tersebut, sedangkan pada aspek pemuatan penilaian, pembelajaran remedial, dan pengayaan, juga diberikan nilai rendah oleh kedua validator teman sejawat.

Dalam model ini, respon guru dan siswa tentang kemudahan belajar dalam KD, tergolong dalam status kurang. Ini adalah bukti bahwasannya pembelajaran ini merupakan model ajar yang mempunyai proses ajar yang tidak *instan*. Pengajaran dalam KD menulis jadi proses yang kompleks dikarenakan siswa harus mengalami berbagai langkah sebelum memproduksi tulisan. Pembelajaran yang mengadopsi cara pembelajaran dalam kepramukaan ini memang memungkinkan siswa keluar kelas dan melakukan hal yang kompleks daripada hanya sekadar duduk dalam ruang kelas seperti biasanya. Harapan dari peneliti adalah semua pelaku pembelajaran paham bahwa proses pembelajaran tergolong panjang karena mengutamakan kualitas proses pembelajaran.

Aspek keefektifan adalah bahan diskusi hasil penelitian ini selanjutnya. Aspek *keefektifan* memandang pengaruh terhadap ketuntasan belajar peserta didik yang ditimbulkan model

pembelajaran ini. Ditinjau dari hasil belajar peserta didik didapatkan hasil yang lebih tinggi pada KD keterampilan daripada KD Pengetahuan. Unjuk karya siswa adalah hal yang diukur untuk mengetahui kompetensi keterampilan peserta didik. Peserta didik memproduksi teks LHO secara langsung dengan mengusahakan penggalian informasi dan data valid tentang sesuatu yang diteliti. Tentu saja ini menjadikan kualitas pekerjaan siswa banyak memperoleh angka tinggi. Angka 100% didapatkan dalam ketuntasan dalam ranah keterampilan.

Selanjutnya dapat dikaji tentang salah satu respon siswa terhadap pembelajaran. Mengacu pada hasil respon peserta didik, tanggapan peserta didik mengenai kemenarikan dan kesenangan dalam belajar mendapat persentase 85-92%. Hasil ini merupakan hasil yang bagus sebagai daya tarik sebuah pengajaran yang didapatkan dari respon siswa. Pembelajaran konvensional biasa kurang disukai siswa karena tidak menarik dan begitu membosankan. Kalau dilihat dalam hasil catatan reflektif peserta didik, sebagian besar menunjukkan perasaan bahagia dalam menjalani proses belajar ini.

Gambaran pengajaran menulis teks LHO yang dikemukakan dalam tahap analisis (model ADDIE) cenderung dominan memiliki cara yaitu mempelajari narasi yang telah tersaji, menganalisis tata ejaan dan bahasa, dan mengkaji isinya cukup dengan membaca sajian teks. Pengajar sangat kurang mengimplementasikan cara belajar yang langsung mengaktualisasikan pembuatan teks dengan bahan data valid. Peserta didik lebih banyak berkutat di ruangan dengan hanya membaca narasi bertopik tertentu.



Cara belajar baru ini meminta peserta didik mengalami urutan yang berkualitas saat membuat teks. Peserta didik diarahkan mendapatkan data melalui pengamatan sebagai bahan membangun teks. Selanjutnya peserta didik paham aturan membuat teks LHO adalah dengan penggalan data kemudian mengolahnya dalam tulisan. Dalam proses ini peserta didik dan guru akan belajar hal baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

Pembelajaran berbasis aktualisasi kepramukaan merupakan perpaduan antara mata pelajaran umum dengan metode kepramukaan. dalam hal pelaksanaannya perlu banyak kolaborasi lintas disiplin ilmu dan lintas sektor. Kolaborasi guru mata pelajaran dengan pembina pramuka atau antara sekolah dengan Gugus Depan Gerakan Pramuka. Selain itu, pembelajaran ini memerlukan banyak tenaga dan durasi. Pada tahap implementasi, perencanaan yang digagas dalam 2x45 menit, pada akhirnya memakan durasi panjang yaitu 4 jam. Ini bisa terjadi karena disebabkan aktivitas di alam terbuka membutuhkan banyak sekali waktu untuk bergerak menjelajahi luasnya medan belajar, meneliti, menggali, dan seterusnya. Pada sisi SDM, kegiatan di alam terbuka sangat memerlukan banyak SDM karena ada banyak lokasi rentan dan beresiko yang perlu diawasi. SDM juga diperlukan untuk pendampingan kelompok. Pada pengajaran ini juga dibutuhkan pengamat aktivitas siswa sehingga kebutuhan tenaga jauh lebih banyak daripada pengajaran pada umumnya

## PENUTUP

Demikian penelitian sederhana ini yang menjawab pentingnya penggunaan aktualisasi kepramukaan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah model ini memiliki kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang berkategori sangat baik.

Inovasi yang ditampilkan oleh peneliti ini semoga mmeberi warna tersendiri bagi pembelajaran bahasa pada khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya. Semoga ke depan penelitian ini bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan, masyarakat, dan Gerakan Pramuka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : Prestasi Pusaka
- Angruni, Dwi Sagita. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Aktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Diskusi Siswa Kelas VIII SMP SATAP Mantar Sumbawa Barat*. Tesis. Prodi PBS, Pascasarjana Unesa
- Djamarah, Syaiful bahri. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no 63 tahun 2014 Tentang Ekstrakurikuler Wajib Pendiikan Kepramukaan*. Jakarta : Kemendikbud
- Silberman, Mel. (2007). *Handbook Of Experiential Learning*. San Fransisco : Pfeiffer
- Suyatno. (2015). *Metode Kepramukaan: Untuk Pembina Dan Pelatih Pramuka*. Tangerang: Mustika Ilmu.

- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana
- Uraningsari, Fitri. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran ABC dengan Permainan untuk Menulis Cerita Pendek bagi Siswa SMP kelas VII*. Tesis. Prodi PBS. Pascasarjana Unesa.
- Wati, Tri Linggo. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Pendekatan Konstruktivistik Area Kompetensi Seni Rupa dan Prakarya SD Al Hikmah Surabaya*. Tesis. Prodi PBS. Pascasarjana Unesa.