



Media Pembelajaran Aba-Aba Baris Berbaris Tiga Bahasa (Arab, Inggris, Indonesia) Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Android

Muhammad Fakhruzzaini^{*}, Faisal Reza Pradhana², Oddy Virgantara Putra³
Universitas Darussalam Gontor

Muhammad.fakhruzzaini@unida.gontor.ac.id^{*}, faisalrezapradhana@unida.gontor.ac.id²,
oddy@unida.gontor.ac.id³

Received: 21 October 2020; Revised: 28 November 2020; Accepted: 25 February 2022

Abstrak: Organisasi kependuan di Indonesia disebut dengan Gerakan Pramuka yang meliputi banyak kegiatan di ruang terbuka seperti baris berbaris (BB). BB dalam kegiatan pramuka dapat meningkatkan kreatifitas, melatih disiplin, dan kepribadian bagi anggota pramuka. Manfaat itu bisa diperoleh baik melalui penghayatan diri, pembinaan maupun kerjasama dengan anggota lainnya. Dalam ruang lingkup pendidikan yang mempelajari bahasa asing, latihan BB dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran untuk peningkatan penguasaan bahasa Arab dan Inggris dengan menerapkan teknologi multimedia. Penelitian ini menggunakan metode waterfall dan black-box untuk pengujian. Uji aplikasi yang kedua menggunakan perangkat keras yaitu smartphone yang berbeda-beda dan menunjukkan hasil yang baik dan berjalan sebagaimana fungsinya dengan minimal layar 5 inci. Uji materi dalam aplikasi oleh pembina pramuka Universitas Darussalam Gontor dan mendapat penilaian yang bagus sehingga dapat dijadikan media pembelajaran. Pengujian selanjutnya dengan penyebaran aplikasi dan kuesioner ke pembina pramuka dengan jumlah 55 responden. Dari hasil kuesioner diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5. Bahkan, mayoritas responden memberikan feedback yang baik dan sangat menerima aplikasi untuk dijadikan sebagai media pembantu dalam pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, dapat ditambahkan materi pramuka seperti sandi-sandi, tali temali dan kegiatan pramuka lainnya.

Kata Kunci: Gerakan pramuka, aba-aba baris berbaris, Aplikasi pramuka berbahasa Arab dan Inggris

Three Languages Media For Learning Coping Lines (Arab, English, Indonesia) Using Android-Based Audio Visual Media

Abstract: Scouting organizations in Indonesia are called the Pramuka Movement which includes many activities in open spaces such as marching lines (BB). BB in scouting activities can increase creativity, train discipline, and personality for scout members. These benefits can be obtained either through self-appreciation, coaching or cooperation with other members. In the scope of education that studies foreign languages, BB training is used as a learning medium. The purpose of this research is to develop instructional media to increase mastery of Arabic and English by applying multimedia technology. This study uses the waterfall and black-box methods for testing. The second application test used different hardware devices, which was a different smartphone and it showed good results and worked as it should with a minimum screen of 5 inches. Test the material in the application by the University of Darussalam Gontor scout coach and get a good assessment so that it can be used as a learning medium. Further testing by distributing applications and questionnaires to scout coaches with a total of 55 respondents. From the results of the questionnaire obtained an average value of 88.5. In fact, the majority of respondents gave good feedback and really accepted applications to be used as supporting media in learning. For further research, scouting materials can be added such as codes, rigging and other scout activities.

Keywords: Scouting, Marching Cue, Scout application in Arabic and English



PENDAHULUAN

Saat ini banyak sekali perkembangan teknologi yang mengembangkan metode pembelajaran, salah satunya terkait dengan pramuka. Gerakan Pramuka adalah nama sebuah organisasi pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan kepramukaan di Indonesia. Pramuka adalah singkatan dari Praja Muda Karana yang artinya jiwa muda yang suka bekerja. Pramuka adalah sebutan bagi anggota gerakan pramuka, antara lain: pramuka siaga, pramuka penggerak, pramuka penegak, dan pramuka pandega. Pramuka merupakan proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga. Materi pembelajaran pramuka bermacam-macam, seperti kode, sejarah pramuka, BB dan masih banyak lagi pelajaran dalam kegiatan pramuka (Sumantra S.pd.I & Juwita Santi SP, 2017). Kegiatan dan agenda dalam pramuka selalu dipublikasikan dengan cara dan metode yang menarik, sehat, teratur, dan terarah. Tujuan pramuka adalah pembentukan karakter dan karakter (Yogyakarta, n.d.). Kegiatan pramuka dapat dilakukan di ruang terbuka maupun ruang tertutup dengan prinsip dasar kepramukaan dan nilai-nilai di dalamnya. Mayoritas instruksi dalam kegiatan pramuka menggunakan komunikasi verbal.

Komunikasi verbal dalam kegiatan pramuka seperti BB dapat menjadi media pengembangan bahasa asing. Di BB, bahasa Arab dan bahasa Inggris merupakan ilmu pengembangan kemampuan komunikasi melalui komunikasi lisan dan tertulis (Septian, Hidayat, & Rahmatulloh, 2017). Perkembangan pembelajaran bahasa asing dapat diasah melalui praktek berbaris selama gerak tubuh.

Salah satu pendukung dalam pembelajaran lini adalah multimedia. Multimedia adalah segala sesuatu yang dapat mengirimkan pesan dari orang yang menyampaikan pesan kepada orang yang menerima pesan dengan baik, baik itu perangkat keras maupun perangkat lunak. Selain itu penggunaan media ini sangat membantu dalam pembelajaran jalur

pramuka karena memudahkan anggota untuk menerima dan memahami pesan yang disampaikan (Fujiyanto, Jayadinata, & Kurnia, 2016). Media yang digunakan adalah audio sebagai contoh pelafalan gerak tubuh dan visual sebagai penjelasan gerak. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan perhatian member dengan tampilan yang menarik. Selain menyajikan praktik materi BB, media audio visual juga memberikan pengalaman nyata kepada member saat melihat dan mempelajarinya sehingga mendorong aktivitas diri untuk belajar.

Smartphone merupakan salah satu teknologi yang berbentuk perangkat untuk memenuhi keinginan para penggunanya. Teknologi smartphone telah diadopsi oleh berbagai sektor industri, seperti perbankan, kesehatan, kuliner, transportasi, yang akan meningkatkan pengalaman pengguna terhadap teknologi baru. Alasan smartphone begitu populer adalah karena banyaknya manfaat yang bisa didapat dari penggunaan smartphone yang juga bisa menggantikan penggunaan komputer. Keunggulannya adalah: ruang penyimpanan data yang besar, kecepatan prosesor yang tinggi, kamera, permainan, navigasi dan aplikasi lain yang dianggap menguntungkan. Di smartphone sendiri, pengguna dapat memilih sistem operasi yang diinginkan, misalnya Android, iOS, dan Windows. Hal ini juga memberikan keuntungan bagi smartphone karena terdapat banyak pilihan yang bisa dipilih oleh pengguna dimana setiap Sistem Operasi memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dari setiap sistem operasi yang ada, disediakan pasar aplikasi (tempat mengunduh aplikasi) di mana pengguna dapat dengan bebas mengembangkan atau mengunduh aplikasi favoritnya. Setiap sistem operasi juga menyediakan sistem keamanan yang dapat melindungi data di smartphone dari kehilangan atau pencurian data, misalnya dengan sistem keamanan dengan password, dan menggunakan sistem antivirus untuk mencegah smartphone dari serangan malware yang merusak smartphone dan

data di dalamnya. Itu. Dengan sistem keamanan ini, data menjadi lebih aman.

Aplikasi Seluler adalah perangkat lunak yang dibuat dan ditujukan untuk perangkat smartphone portabel yang memerlukan proses pengunduhan perangkat lunak seluler di toko aplikasi agar dapat digunakan. Sedangkan jenis toko aplikasinya pun bermacam-macam, seperti Apple App Store, Play Store, atau Blackberry App. Namun saat ini pasar toko aplikasi yang mampu mendominasi pasar aplikasi adalah Google Playstore atau Playstore sehingga kita yang ingin menggunakan aplikasi atau mempublikasikan aplikasi dapat dengan mudah melihat dan mendownloadnya di Playstore yang didalamnya terdapat banyak aplikasi yang ditawarkan mulai dari aplikasi toko. online seperti Lazada, Tokopedia, Shopee dan aplikasi aplikasi lainnya.

Aplikasi Seluler memiliki kinerja yang lebih cepat jika dibandingkan dengan Web Seluler. Karena Aplikasi Mobile hanya memiliki 1 domain dan jauh lebih menarik dari segi visual (Intan, Saputra, & Widayat, 2013). Dan pengguna juga memiliki akses penuh ke Aplikasi Seluler ini. Sedangkan keamanan dan kualitas Aplikasi Seluler ini jauh lebih terjamin karena dikontrol oleh masing-masing vendor. Perlu juga diingat bahwa dalam Aplikasi Seluler tidak selalu memungkinkan atau sangat jarang dapat dioperasikan ketika pengguna sedang online. Namun, ini dapat digunakan secara offline. Hanya saja ada beberapa macam aplikasi yang tidak bisa digunakan di platform iOS lain. Dan biaya pengembangan yang jauh lebih mahal jika dibandingkan dengan Web Seluler dan Aplikasi Seluler juga memerlukan persetujuan dan pembatasan konten yang berlaku untuk setiap toko aplikasi.

Dengan belajar kita dapat memperluas wawasan kita tentang pengetahuan, sehingga kita dapat diakui oleh lingkungan masyarakat yang ada di sekitar kita. Selain daripada itu, menuntut ilmu juga merupakan salah satu bentuk ibadah yang diwajibkan di dalam Islam. Hal tersebut sesuai dengan sabda Rasulullah

Muhammad S.A.W dimana beliau berkata bahwa :

مُسْلِمٌ كُلٌّ عَلَى فَرِيضَةِ الْعِلْمِ طَلَبُ

Rasululloh Bersabda : " Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim" [H.R. Ibnu Majah]

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

"Barang siapa menginginkan soal-soal yang berhubungan dengan dunia, wajiblah ia memiliki ilmunya ; dan barang siapa yang ingin (selamat dan berbahagia) di akhirat, wajiblah ia mengetahui ilmunya pula; dan barangsiapa yang menginginkan kedua-duanya, wajiblah ia memiliki ilmu kedua-duanya pula". (HR. Bukhari dan Muslim)

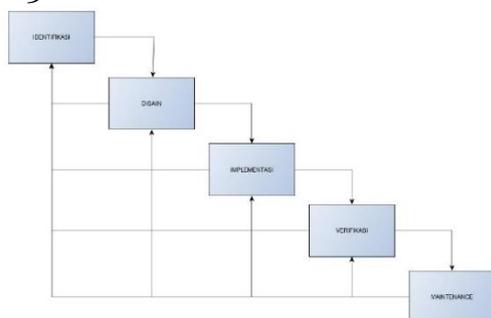
Materi dan bahan dalam penelitian ini dari buku karangan Ahmad Hasan Albanna yaitu buku "Penjabaran SKU & ABA-ABA ISYARAT" yang berisikan penjabaran dari syarat kecakapan umum dan aba-aba isyarat, iterangkan secara terperinci dan jelas, ditambah dengan istilah kepramukaan dalam Bahasa Arab dan Inggris, juga dilengkapi dengan gambar(Hasan Albanna, 2006).

Target dari penelitian ini adalah pembina pramuka yang kesulitan dalam mengajarkan dan melafadzkan aba-aba dalam bahasa Arab dan Inggris dalam pelatihannya.. Berdasarkan hasil dari 45 kuesioner yang disebar kepada para pembina pramuka aktif, mereka merasa sulit dalam mencari materi tentang aba-aba berbahasa asing dan pengucapannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan media perkembangan bahasa asing dalam Latihan aba-aba baris berbaris menggunakan Bahasa Arab dan Bahasa Inggris melalui audio visual berbasis android. Langkah-langkah dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall (Verawati & Liksha, 2018) untuk proses pembuatannya, karena sesuai dengan proses pembuatan aplikasi dan tujuan penelitian.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan *waterfall* atau pendekatan air terjun, ada 5 tahapan utama dalam *waterfall* pada gambar 1 dan hasil dari semua tahapan pada bab 3.



Gambar 1 Metode *waterfall*

1) Identifikasi (analisis kebutuhan)

Pada fase ini dilakukan analisa mengumpulkan kousioner yang berkaitan dengan kebutuhan dalam perancangan aplikasi. Dari hasil 45 kuesinoer yang disebar ke Pembina pramuka, Pembina merasa sulit dalam mencari materi aba-aba baris berbaris yang menggunakan Bahasa asing yaitu Bahasa Arab dan bahasa Inggris, dan merasa sulit dalam pelafalannya.

2) Desain (Rancangan)

Fase ini adalah pembuatan disain berdasarkan pada kebutuhan perangkat lunak untuk dapat di implementasikan.

3) Implementasi (Penerapan)

Fase inilah merupakan tahapan nyata untuk mengerjakan sistem. Tahapan dalam pembuatan desain diubah menjadi program diintegrasikan menjadi sistem secara keseluruhan serta perangkat lunak telah terpenuhi.

4) Verifikasi (pengetesan)

Pada tahap ini, merupakan final untuk pembuatan sebuah sistem. Yaitu tahapan verifikasi oleh pengguna. Pengguna akan mengguji aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5) Maintenance (Pemeliharaan)

Tahap akhir yaitu pemeliharaan berupa instalasi dan proses perbaikan sistem berdasarkan kebutuhan pengguna.

Materi

1) Baris berbaris dalam Gerakan pramuka Peraturan Baris Berbaris yang digunakan di lingkungan Pramuka ada dua macam yakni, Baris berbaris menggunakan tongkat dan tanpa tongkat. Untuk baris berbaris menggunakan tongkat memiliki tata cara tersendiri di lingkungan Pramuka. Adapun baris berbaris tanpa menggunakan tongkat mengikuti tata cara yang telah diatur dalam Peraturan Baris Berbaris milik TNI/POLRI .(Wijaya, n.d.)

a. Pengertian Baris berbaris adalah suatu wujud latihan fisik, yang diperlukan guna menanamkan kebiasaan dalam tata cara kehidupan yang diarahkan kepada terbentuknya suatu perwatakan tertentu.

b. Maksud dan tujuan

1) Guna menumbuhkan sikap jasmani yang tegap tangkas, rasa disiplin dan rasa tanggung jawab.

2) Yang dimaksud dengan menumbuhkan sikap jasmani yang tegap tangkas adalah mengarahkan pertumbuhan tubuh yang diperlukan oleh tugas pokok, sehingga secara jasmani dapat menjalankan tugas pokok tersebut dengan sempurna.

3) Yang dimaksud rasa persatuan adalah adanya rasa senasib sepenanggungan serta ikatan yang sangat diperlukan dalam menjalankan tugas.

4) Yang dimaksud rasa disiplin adalah mengutamakan kepentingan tugas di atas kepentingan pribadi yang pada hakikatnya tidak lain daripada keikhlasan penyisihan pilihan hati sendiri.

5) Yang dimaksud rasa tanggung jawab adalah keberanian untuk bertindak yang mengandung resiko terhadap dirinya, tetapi menguntungkan tugas atau sebaliknya tidak mudah melakukan tindakan-tindakan yang akan dapat merugikan.

- 2) Pengertian Aba-aba adalah suatu perintah yang diberikan oleh seseorang pemimpin kepada yang dipimpin untuk dilaksanakannya pada waktunya secara serentak atau berturut-turut.

Aba-aba ada tiga macam aba-aba yaitu:

- a. Aba-aba petunjuk
Aba-aba petunjuk dipergunakan hanya jika perlu untuk menegaskan maksud dari pada aba-aba peringatan /pelaksanaan. Contoh:
a) Kepada Pemimpin Upacara-Hormat - GERAK
b) Untuk amanat istirahat di tempat - GERAK
- b. Aba-aba peringatan
Aba-aba peringatan adalah inti perintah yang cukup jelas, untuk dapat dilaksanakan tanpa ragu-ragu. Contoh:
a) Lencang kanan - GERAK
b) Istirahat di tempat - GERAK
- c. Aba-aba pelaksanaan
Aba-aba peringatan adalah inti perintah yang cukup jelas, untuk dapat dilaksanakan tanpa ragu-ragu. Contoh:
a) Lencang kanan - GERAK
b) Istirahat di tempat - GERAK
Aba-aba pelaksanaan adalah ketegasan mengenai saat untuk melaksanakan aba-aba pelaksanaan yang dipakai ialah: GERAK, JALAN, MULAI
- a. GERAK: adalah untuk gerakan-gerakan kaki yang dilakukan tanpa meninggalkan tempat dan gerakan - gerakan yang memakai anggota tubuh lain. Contoh: jalan ditempat-GERAK, siap-GERAK, hadap kanan-GERAK, lencang kanan-GERAK
- b. JALAN: adalah utuk gerakan yang dilakukan dengan meninggalkan tempat. Contoh: haluan kanan/ kiri - JALAN, dua langkah ke depan - JALAN, satu langkah ke belakang - JALAN Catatan: Apabila gerakan meninggalkan tempat itu tidak dibatasi jaraknya, maka aba aba

harus didahului dengan aba-aba peringatan MAJU Contoh: maju - JALAN, haluan kanan/hadap kanan/kiri maju - JALAN, melintang kanan/kiri maju -JALAN

- c. MULAI : adalah untuk dipakai pada pelaksanaan perintah yang harus dikerjakan berturut-turut. Contoh: hitung -MULAI, tiga bersaf kumpul -MULAI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Requirement

Tahapan ini merupakan tahapan untuk mulai penggalian dan perumusan hingga solusi dari masalah yang akan dikembangkan dalam penelitian aba-aba baris berbaris berbahasa Arab, Indonesia dan Inggris berbasis android.

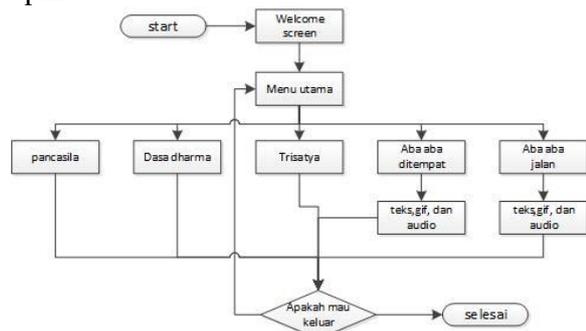
Tabel 1 kebutuhan aplikasi

No	Kegiatan	Hasil
1	Identifikasi masalah	Sulitnya pembina dalam mencari materi aba-aba baris berbaris menggunakan Bahasa asing (Arab dan Inggris), dan sulit dalam pelafalannya
2	Isi dari aplikasi	Referensi buku penjabaran sku dan aba aba isyarat pondok modern darussalam gontor
3	Solusi yang ditawarkan	Aplikasi aba-aba baris berbaris tiga Bahasa (Indonesia, Arab, dan Inggris) dengan audio visual berbasis android
4	Teknologi yang digunakan	Media pembelajaran aba-aba baris berbaris berbasis <i>mobile</i>

Setelah tahapan ini, selanjutnya tahapan perumusan dan pengumpulan data dari aba-aba baris berbaris sebagai materi. Desain semestara untuk *interface dan user experience*, dengan bantuan dari ahli materi pramuka dalam penyusunan konten.

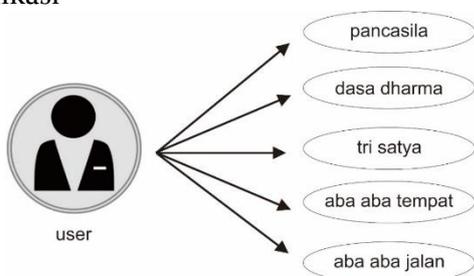
Design

Setelah mengetahui konten yang sudah dirancang konten yang telah disusun, selanjutnya pembuatan alur Langkah-langkah penggunaan aplikasi atau media pembelajaran. Dimulai dari *splashscreen*, menu utama, Pancasila, tri satya, dasa dharma, aba-aba ditempat, aba-aba jalan, dan menu kuis. Gambar 2, alur penggunaan aplikasi.



Gambar 2 alur penggunaan aplikasi (flowchart)

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program dari awal penggunaan sampai selesai (Verawati & Liksha, 2018). Gambar 2, adalah alur dari aplikasi



Gambar 3 use case diagram

Diagram use case menggambarkan fungsi-fungsi yang ada pada sistem. Diagram ini berfokus pada fitur sistem dari sudut pandang pihak luar dalam hal penggunaan aplikasi. Gambar 3 merupakan gambar Use case aplikasi (Arismunandar, Sofwan, & Christyono, n.d.).



Gambar 4 Hierarki model

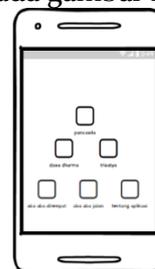
Hierarki merupakan model data yang dimana data tersebut diatur dengan

struktur data tree atau pohon. Struktur ini dapat mewakili informasi menggunakan hubungan anak dan orang tua: setiap orang tua dapat memiliki banyak anak, tetapi setiap anak hanya boleh memiliki satu orang tu (yang dikenal juga dengan hubungan 1-ke-banyak). Seluruh atribut dari yang disimpan yang ditentukan telah diatur dengan tipe entitas yang terhubung, seperti pada gambar 4.



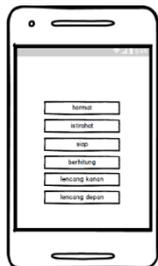
Gambar 5 mock up welcome screen

Welcome screen atau tampilan pertama ketika menjalankan aplikasi digunakan dalam pengembangan aplikasi android untuk menampilkan sebuah pesan text maupun gambar ketika user membuka pertama kali aplikasi aba-aba dalam baris berbaris pramuka tiga Bahasa, berikut tampilannya pada gambar nomor 4.



Gambar 6 mock up menu utama

Halaman menu utama ini adalah halaman setelah *welcome screen* yang menyediakan 5 icon pilihan yaitu: Pancasila, Dasa dharma, Tri sayta, aba-aba ditempat, dan aba-aba jalan. Setiap icon berisikan text dan gambar masing masing. Berikut tampilan dari halaman menu utama aplikasi aba aba dalam baris berbaris pramuka seperti pada gambar 5.



Gambar 7 mock up aba-aba

Pada gambar 7, terdapat beberapa aba-aba disetiap aba-aba berisi penjelasan contoh pelafalan dalam Bahasa asing yaitu Bahasa arab dan inggris, dilengkapi dengan video sebagai contoh dan penjelasan gerakan aba-aba, seperti pada gambar 7 mock up dari aba-aba.



Gambar 8 mock up aba-aba hormat

Perencanaan tampilan dalam aplikasi yang biasa disebut mock up. Rancangan system dari pembuatan aplikasi aba aba baris berbaris pramuka tiga Bahasa (Indonesia, Arab, dan Inggris) yang tertera pada tabel 2.

Tabel 2 menu aplikasi

No	NAMA MENU	KETERANGAN
1	Welcome screen	Merupakan tampilan dari aplikasi
2	Halaman utama	Berisi semua menu yang ada diaplikasi seperti Pancasila, Dasa darma, Tri satya, aba-aba ditempat, aba-aba jalan, dan tombol keluar
3	Halaman Pancasila	Berisikan Pancasila dengan tiga Bahasa
4	Halaman dasa darma	Berisikan sepuluh dasa darma pramuka dengan tiga Bahasa

5	Halaman trisatya	Berisikan trisatya pramuka dengan tiga Bahasa
6	Aba-aba ditempat	Berisikan aba-aba ditempat yang dilengkapi dengan gambar, suara Bahasa Arab dan Inggris
7	Aba-aba jalan	Berisikan aba-aba jalan beserta gambar dan suara aba-aba Bahasa Arab dan Inggris

Tabel 3 Aba-aba bahasa Indonesia, Arab, dan Inggris

No	INDONESIA	ARAB	INGGRIS
1	SIAP GERAK	مَجْمُوعَةٌ اِنْتِبَاه	ATTENTION
2	BERHITUNG MULAI	مَجْمُوعَةٌ عِدْ	READY, COUNT
3	LENCANG KANAN	ذِرَاعٌ يَمْنَى	RIGHT DRESS
4	SETENGAN LENGAN LENCANG KANAN	نِصْفُ ذِرَاعٍ يُعْنَى اسْتَقِيم	DRESS READY
5	HADAP KANAN GERAK	إِلَى الْيَمِينِ دُرْ	EYES RIGHT
6	HADAP KIRI GERAK	إِلَى الشِّمَالِ دُرْ	EYES LEFT
7	MAJU JALAN	إِلَى الْأَمَامِ سِيرْ	READY MARCH
8	BERHENTI GERAK	قِفْ	HALT
9	BELOK KANAN GERAK	إِلَى الْيَمِينِ دُرْ	RIGHT FACE
10	BELOK KIRI GERAK	إِلَى الشِّمَالِ دُرْ	LEFT FACE
11	BALIK KANAN	إِلَى الْخَلْفِ دُرْ	TO THE RIGHT
12	LANGKAP TEGAP	حُطْوَةٌ مُنْتَضِبَةٌ سِيرْ	STEP FORWARD
13	ISTIRAHAT DITEMPAT GERAK	فِي الصُّفُوفِ اسْتِرْحَاء	STAND EASY
14	HORMAT GERAK	سَلَامًا قِفْ	SALUTE UP/DOWN
15	HORMAT KANAN	إِلَى الْيَمِينِ سَلَامًا	SALUTE RIGHT

16	SERONG KANAN	إلى اليمين مَيْلًا	SLANT RIGHT
17	SERONG KIRI	إلى الشمال مَيْلًا	SLANT LIFE
18	GANTI LANGKAH	حَوَّلَ الْخُطْوَةَ	CHANGE OF FACE
19	JALAN DITEMPAT	في المكان سير	MARCH IN PLACE
20	BUKA BARISAN	أَفْتَحَ الصُّفُوفَ	OPEN RANKS
21	TUTUP BARISAN	إغلق الصُّفُوفَ	CLOSE RANKS
22	LENCANG DEPAN	ذِرَاعًا إِلَى الْأَمَامِ لِسَنَقِمِ	COLUMN FORWARD
23	DUA LANGKAH KEDEPAN	خُطُوَتَيْنِ إِلَى الْأَمَامِ سير	TO STEP FORWARD, MARCH
24	PADA BENDERA MERAH PUTIH HORMAT GERAK	إلى العلم سلامًا	NATIONAL FLAG SALUTE AT

Tabel 4 Pancasila dalam tiga bahasa

No.	Pancasila	Bahasa
1	KETUHANAN YANG MAHA ESA	Indonesia
	الإيمان بالله الواحد	Arab
	BELIEF IN GOD ALMIGHTY	Inggris
2	KEMANUSIAAN YANG ADIL DAN BERADAB	Indonesia
	الإنسانية العادلة المهذبة	Arab
	HUMANITY THAT IS JUST AND CIVILIZED	Inggris
3	KEMANUSIAAN YANG ADIL DAN BERADAB	Indonesia
	الوحدة الإندونيسية	Arab
	THE UNITY OF INDONESIA	Inggris
4	KERAKYATAN YANG DIPIMPIN OLEH HIKMAT DAN KEBIJAKSANAAN DALAM PERMUSYAWARATAN DAN PERWAKILAN	Indonesia
	سلطة الشعب الموجهة بالحكمة والحصافة الشورى والنيابة	Arab
	DEMOCRACY GUIDED BY THE WISDOM OF	Inggris

	REPRESENTIVE DELIBERATION	
5	KADILAN SOCIAL BAGI SELURUH RAKYAT INDONESIA	Indonesia
	العدالة الإجتماعية لكافة الشعب الإندونيسي	Arab
	SOCIAL JUSTICE FOR ALL INDONESIA	Inggris

Tabel 5 Tri Satya dalam tiga bahasa

No.	Tri Satya	Bahasa
1	MENJALANKAN KEWAJIBANKU TERHADAP TUHAN DAN NEGARA KESATUAN REPUBLIK INDONESIA DAN MENGAMALKAN PANCASILA	Indonesia
	أَنْ أَقُومَ بِوَجْهِ رَبِّي وَوَطَنِي وَأَنْفِذَ مَبَادِيءَ الْوَطَنِ الْخُمْسَةَ	Arab
	TO PERFORM DUTIES TOWARDS GOD AND THE REPUBLIC OF INDONESIA	Inggris
2	MENOLONG SESAMA HIDUP DAN MEMPERSIAPKAN DIRI MEMBANGUN MASYARAKAT	Indonesia
	أَنْ أَسَاعِدَ الْأَخْرِيْنَ وَأَكُونَ جَاهِرًا لِخِدْمَةِ الْمُجْتَمَعِ	Arab
	TO HELP ALL LIVING BEINGS AND BE READY TO BUILD NATIONS TO HELP FELLOW MAN DEVELOP SOCIETY	Inggris
3	MENEPATI DASA DHARMA	Indonesia
	وَأَنْ أَطِيعَ التَّعْلِيمَ الْكَشْفِيَّ الْعَشْرَ	Arab
	TO OBEY THE DASA DHARMA/TO FULFILL THE SCOUT LAW	Inggris

Tabel 6 Dasa Dharma dalam tiga bahasa

No.	Tri Satya	Bahasa
1	TAQWA KEPADA TUHAN YANG MAHA ESA	Indonesia
	يَتَّقَى الله الواحد الأحد	Arab
	REVERENT TOWARD GOD	Inggris

Diklus : Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 1 (6), Maret 2022 – 9
 Muhammad Fakhruzzaini, Faisal Reza Pradhana, Oddy Virgantara Putra

2	CINTA ALAM DAN KASIH SAYANG KEPADA MANUSIA	Indonesia
	يُحِبُّ الطَّيْبَةَ وَ يَلْطَفُ بِالنَّاسِ	Arab
	LOVING TI THE NATURE AND AFFECTIVE TO HIS FELLOW MAN	Inggris
3	PATRIOT YANG SOPAN DAN KESATRIA	Indonesia
	مُجَاهِدٌ مُهَدَّبٌ وَ عَفِيفٌ	Arab
	A COURTEOUS AND KNIGHT PATRIOT	Inggris
4	PATUH DAN SUKA BERMUSYAWARAH	Indonesia
	مُطِيعٌ وَ يُجِيبُ الْمُسْتَوْرَةَ	Arab
	OBEDIENT AND KEEN ON MUSYAWARAH (CONSULTATION AND DELIBERATION)	Inggris
5	RELA MENOLONG DAN TABAH	Indonesia
	مُخْلِصٌ فِي تَقْدِيمِ الْمُسَاعَدَةِ وَ مُتَحَمِّلٌ	Arab
	WILLING TO HELP AND FIRM	Inggris
6	RAJIN TERAMPIL DAN GEMBIRA	Indonesia
	ثَبِيْطٌ مَاهِرٌ وَ مَسْرُوْرٌ	Arab
	DILLIGENT SKILLFUL AND CHEERFUL	Inggris
7	HEMAT CERMAT DAN BERSAHAJA	Indonesia
	مُقْتَصِدٌ وَ مُتَوَنٌّ وَ بَسِيْطٌ	Arab
	THRIFTY ACCURATE AND SIMPLE	Inggris
8	DISIPLIN BERANI DAN SETIA	Indonesia
	مُنْتَضِمٌ وَ شُجَاعٌ وَ نَاصِحٌ	Arab
	DISCIPLINE BRAVE AND FAITHFUL	Inggris
9	BERTANGGUNG JAWAB DAN DAPAT DIPERCAYA	Indonesia
	مَسْؤُوْلٌ وَ مُؤْتَمَنٌ	Arab
	RESPONSIBLE AND TRUSTWORTHY	Inggris
10	SUCI DALAM PIKIRAN	Indonesia

PERKATAAN DAN PERBUATAN	
سَلِيْمُ الْاَفْكَارِ وَ الْاَقْوَالِ وَ الْاَفْعَالِ	Arab
CLEAN IN THOUGHT WORD AND ACTION	Inggris

Implementasi



Gambar 9 halaman welcomescreen

Gambar 9, menunjukkan tampilan ketika pengguna membuka pertama kali media ini, berisi keterangan aba-aba, bahasa dan pramuka.



Gambar 10 halaman menu utama

Gambar 10, halaman yang menunjukkan menu dari aplikasi yaitu menu Pancasila, trisatya, dasa dharma, aba-aba ditempat, aba-aba jalan, dan kuis.



Gambar 11 halaman pancasila, tri satya, dan dasa dharma

Gambar 11, pada halaman Pancasila, tri satya, dan dasa dharma dengan tiga Bahasa yaitu Bahasa Arab, Bahasa Inggris, dan Bahasa Indonesia.



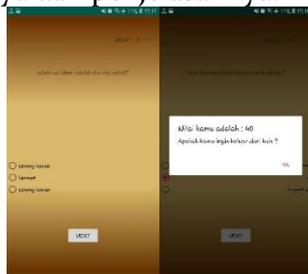
Gambar 12 halaman aba-aba ditempat

Gambar 12, pada halaman ini berisikan 13 macam aba-aba ditempat dan pada gambar disebelah kanan adalah halaman aba-aba didalamnya ada fitur audio untuk contoh pelafalan dalam Bahasa Arab dan Inggris, vidio beserta penjelasan dari aba-aba.



Gambar 13 halaman aba-aba jalan

Gambar 13, halaman tertang 13 macam aba-aba jalan, gambar disebelahnya adalah halaman dari salah satu aba-aba jalan berisikan teks dari aba-aba dan fitur suara berbahasa Arab dan Inggris. Vidio setiap gerakannya dan penjelasannya.



Gambar 14 halaman kuis

Gambar 14, merupakan kumpulan dari soal-soal pilihan ganda untuk pengujian hasil pembelajaran materi untuk mengetahui sejauh mana pengguna menguasai materi. Pada gambar sebelah kanan berisikan info nilai dari hasil kuis.

Verification

• Uji Blackbox

Pengujian yang dilakukan pada aplikasi Aba aba baris berbaris tiga bahasa ini menggunakan metode *Black Box Testing*. Pengujian Black Box dilakukan dengan cara menguji beberapa aspek system, dengan sedikit memperhatikan struktur logika internal pada perangkat lunak atau aplikasi tersebut (Rouf, n.d.). Aplikasi akan mendapatkan hasil baik, apabila *input* yang diberikan dan *output* sesuai dengan system yang dibuat.

Dalam system pengujian atau percobaan terhadap aplikasi yang dibangun harus ditentukan tingkat keberhasilan disetiap kasus uji coba perangkat lunak. Ada dua kategori keberhasilan :

- 1) Berhasil
 Kategori berhasil apabila dalam uji coba sudah memenuhi tujuan pengujian yang telah ditetapkan, dan sesuai dengan fitur yang diharapkan.
- 2) Belum memenuhi
 Dalam kategori belum memenuhi syarat keberhasilan jika dalam kasus uji coba tidak memenuhi tujuan pengujian yang sudah ditetapkan, maka perlu adanya perbaikan ulang dan dimasukkan dalam ketegori belum memenuhi.

Pada pengujian aplikasi Aba-aba baris berbaris tiga bahasa ini yang diutamakan adalah pengujian pada user interface, maka dari itu metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing* (Rouf, n.d.). Tabel 2, menunjukkan hasil dari pengujian dengan metode *blackbox*.

Tabel 7 pengujian blackbox

No	Menu	Proses	keterangan
1	Welcome screen	Menampilkan halaman <i>splashscreen</i>	Berhasil
		Menampilkan halaman <i>welcome 1 screen</i>	Berhasil
		Menampilkan halaman <i>welcome 2 screen</i>	Berhasil

Dikus : Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 1 (6), Maret 2022 – 11
 Muhammad Fakhruzzaini, Faisal Reza Pradhana, Oddy Virgantara Putra

		Menampilkan halaman <i>welcome 3 screen</i>	Berhasil			Aba-aba lencang depan	Berhasil
		Melewati <i>welcome screen</i> dengan pengguna mengeklik tombol <i>skip</i>	Berhasil			Aba-aba hormat pada bendera Nasional	Berhasil
2	Menu utama	Menampilkan menu utama setelah halaman pembuka	Berhasil	7	Menu aba-aba jalan	Menampilkan 11 aba-aba jalan	Berhasil
3	Menu Pancasila	Menampilkan menu Pancasila	Berhasil			Aba-aba maju jalan	Berhasil
4	Menu Dasa Dharma	Menampilkan menu Dasa Dharma	Berhasil			Aba-aba berhenti	Berhasil
5	Menu Tri Satya	Menampilkan menu Tri Satya	Berhasil			Aba-aba belok kanan	Berhasil
6	Menu aba-aba ditempat	Menampilkan 13 menu aba-aba ditempat	Berhasil			Aba-aba belok kiri	Berhasil
		Aba-aba siap <i>grak</i>	Berhasil			Aba-aba Langkah tegap	Berhasil
		Aba-aba berhitung	Berhasil			Aba-aba hormat kanan	Berhasil
		Aba-aba lencang kanan	Berhasil			Aba-aba ganti langkah	Berhasil
		Aba-aba setengan lencang kanan	Berhasil			Aba-aba jalan ditempat	Berhasil
		Aba-aba hadap kanan	Berhasil			Aba-aba buka barisan	Berhasil
		Aba-aba hadap kiri	Berhasil			Aba-aba tutup barisan	Berhasil
		Aba-aba balik kanan	Berhasil			Aba-aba dua Langkah kedepan	Berhasil
		Aba-aba istirahat ditempat	Berhasil			Mampilkan tombol "mulai" untuk memulai pertanyaan	Berhasil
		Aba-aba hormat	Berhasil	Menampilkan 10 pertanyaan acak	Berhasil		
		Aba-aba serong kanan	Berhasil	Menampilkan jumlah nilai di pojok atas sebelah kanan	Berhasil		
		Aba-aba serong kiri	Berhasil	Menampilkan <i>toast</i> apabila jawaban benar dan salah	Berhasil		
						8	Menu kuis

		sebelum kuis selesai	
		Menampilkan jumlah nilai Ketika selesai menjawab 10 pertanyaan	Berhasil
8	Menu kuis	Mampilkan tombol “mulai” untuk memulai pertanyaan	Berhasil
		Menampilkan 10 pertanyaan acak	Berhasil

• Uji fungsionalitas software

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, aplikasi aba-aba baris berbaris ini sudah memenuhi kriteria untuk tujuan yang diharapkan. Pengujian fungsionalitas pada setiap menu ataupun fitur nya menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari sisi lain aplikasi ini telah sesuai perencanaan dan perancangan, tetapi masih terdapat kendala dalam *source code* untuk mengaplikasikan size gambar dari aplikasi yang telah dibuat dan belum bisa diupload ke *playstore*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa system dari aplikasi aba-aba baris berbaris ini bekerja dengan baik dan benar. Dapat digunakan sesuai fungsionalitasnya. Pengujian yang telah dilakukan menggunakan beberapa media *Handphone/smartphone* sebelum dicoba oleh pembina pembina atau guru-guru sekolah untuk mencoba apakah aplikasi ini benar-benar dapat dijalankan dengan sistem operasi Android, media tersebut diantaranya adalah

Tabel 8 media pengujian aplikasi

No	Merek Hp	Android versi	Ukuran layar	Ket.
1.	Asus Zenfone Max Pro M1	Android 9	6 inci	Berhasil
2.	Oppo A11 pro	Android 10	6.53 inci	Berhasil
3.	Oppo A7	Android 8.1	5.2 inci	Berhasil

4.	Redmi S2	Android 9	5.99 inci	Berhasil
5.	Samsung a30s	Android 10	5,0 inci	Berhasil
6.	Xiaomi redmi 4x	Android 7.1	5 inci	Berhasil

Kesesuain perangkat dan berbagai jenis media yang digunakan dalam percobaan aplikasi pada table 3. Menunjukkan aplikasi dapat diinstal dan sesuai perangkat dengan minimum layer 5 inci.

• Uji materi

Uji materi pramuka dan aba-aba baris berbaris oleh Kak Thoriq Hidayat, S.E, selaku pembina UKM pramuka di Universitas Darussalam. Materi pembelajaran aba-aba baris berbaris ini telah disetujui oleh pembina berdasarkan penilaian aplikasi penelitian ini; dipublikasikan dan dijadikan media pembelajaran.

• Uji desain aplikasi

Uji desain aplikasi oleh Ustadz Syifaurrehman, S.Ag, pengamat seni rupa dan sastra, menilai bahwa aplikasi penelitian ini layak dipublikasikan dan dijadikan media pembelajaran untuk siapapun yang menggunakannya

• Uji terhadap pembina pramuka

Hasil dari kuesioner diperuntukkan bagi Pembina pramuka yang tersebar luas di Indonesia. Dari 55 respondent yang bersedia, mereka menyambut baik aplikasi ini dikarenakan belum adanya aplikasi yang dikhususkan membahas aba-aba baris berbaris ditambah lagi dengan fitur suara dan gambar yang menggunakan tiga bahasa yaitu bahasa Arab, bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris.

Pada nilai kepuasan diberikan parameter poin A sampai dengan E. Setiap poin memiliki poin yaitu poin A bernilai 100, poin B bernilai 80, poin C bernilai 60, poin D bernilai 40, dan poin E bernilai 0. setiap jumlah elemen dikalikandengan nilai masing masing poin dan dibagi jumlah responden. Table 3, adalah table kriteria kepuasan

No	Nilai	kriteria
1	100-85	Sangat puas
2	84-70	Puas
3	69-55	Cukup puas
4	54-40	Tidak puas
5	39-0	Sangat tidak puas

Setelah dilakukan pengujian dengan melakukan survey terhadap 55 responden, didapatkan hasil dengan penilaian yang varian. Table 5, merupakan hasil survey terhadap responden.

Tabel 10 hasil dari 55 responden

Jenis pertanyaan	A	B	C	D	E
Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang	3 2	2 0	3	0	0
Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang	2 9	2 4	1	1	0
Ketepatan ukuran tulisan	2 7	2 2	4	2	0
Ketepatan pemilihan jenis tulisan	2 5	2 2	8	0	0
Kesesuaian ukuran tombol	2 7	2 5	2	1	0
Kesesuaian warna tombol	3 0	19	4	2	0
Kesesuaian bentuk tombol	2 6	2 3	4	2	0
Ketepatan fungsi tombol dan menu dengan tujuan yang diinginkan	2 7	2 5	3	0	0
Ketepatan penamaan tombol dan menu	2 6	2 5	4	0	0
Kemudahan pengoperasian aplikasi	2 8	2 6	1		0
Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan	2 9	2 3	2	1	0
Membantu kegiatan dalam pembelajaran aba-aba baris berbaris	3 0	2 3	2	0	0

Setelah mendapat hasil survey pada table 4, maka dihitung jumlah nilai pada setiap indicator dengan nilai A = 100, B = 80, C = 60, D = 40, dan E = 0. Dikalikan dengan jumlah pemilih dari responden dan dibagi dengan jumlah responden keseluruhan. Dari hasil perhitungan yang didapat jumlah nilai seperti table 6, berikut.

Tabel 11 hasil nilai responden

No	Jenis pertanyaan	Nilai
1	Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang	90,5
2	Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang	89,5
3	Ketepatan ukuran tulisan	86,9
4	Ketepatan pemilihan jenis tulisan	86,2
5	Kesesuaian ukuran tombol	88,4
6	Kesesuaian warna tombol	88,0
7	Kesesuaian bentuk tombol	86,5
8	Ketepatan fungsi tombol dan menu dengan tujuan yang diinginkan	88,7
9	Ketepatan penamaan tombol dan menu	88,0
10	Kemudahan pengoperasian aplikasi	89,8
11	Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan	89,1
12	Membantu kegiatan dalam pembelajaran aba-aba baris berbaris	90,2
Rata-rata		88,5

Dari hasil table 6, dapat dinyatakan bahwa tingkat nilai kepuasan responden 88,5. Dalam penilaian masuk dalam kriteria sangat puas karena penilaian berada diantara 100-85. Dari kesimpulan pengujian kelayakan aplikasi diatas, bahwasannya para pengguna setuju dan tertarik menggunakan aplikasi aba-aba baris berbaris dalam penelitian ini. Penggunaan aplikasi pembelajaran ini dapat membantu para pembina pramuka maupun bukan, yang berada di sekolah ataupun ditempat latihan dapat membantu dalam hal dasar aba-aba dan baris berbaris.

Maintenance

Fase terakhir dilakukan perbaikan kesalahan dari beberapa masukan para pengguna dan para pembina dalam pemakaian.

SIMPULAN

Media pembelajaran ini sesuai untuk android dengan minimal layer 5 inci, dari hasil percobaan aplikasi semua fungsinya berjalan dengan baik. Materi yang dimasukkan sudah sesuai dan mendapat penilaian baik dari pembina pramuka Universitas Darussalam. Penilaian dari 55 pembina pramuka yang aktif dalam mengajar didalam gugus depan, menyambut baik penelitian inidan memberikan 88,5 nilai rata-rata, serta pembina senang dengan danya aplikasi yang membahas tentang aba-aba baris berbaris menggunakan Bahasa asing dikarenakan belum adanya aplikasi tentang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arismunandar, R., Sofwan, A., & Christyono, Y. (n.d.). *Aplikasi naturar pengenalan peraturan dasar baris berbaris (pbb) berbasis augmented reality pada perangkat bergerak android.*
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). *Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antarmakhluk hidup. 1.*
- Hasan Al-Banna, A. (2006). *penjabaran sku dan aba aba isyarat pondok modern darussalam gontor* (edisi keem; S. F. Assegaff & Musyaffa', eds.). ponorogo: koordinator gerakan pramuka Gd 17 Agustus, Pondok Darussalam Gontor Ponorogo Jawa Timur Indonesia.
- Intan, D., Saputra, S., & Widayat, S. W. (2013). *Mobile Application “ Pramuka Dalam Android ” Sebagai. 2013(semnasIF), 1–8.*
- Rouf, A. (n.d.). *Pengujian perangkat lunak dengan menggunakan metode white box dan black box. 1–7.*
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). *Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. 2(2), 71–78.*
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.100>
- Sumantra S.pd.I, M., & Juwita Santi SP, F.

(2017). *Seri keterampilan pramuka peraturan baris-berbaris.*

Verawati, & Liksha, P. D. (2018). *Aplikasi Akuntansi Pengolahan Data Jasa Service Pada Pt. Budi Berlian Motor Lampung. Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSITA), 1(1), 1–14.*

Wijaya, M. D. (n.d.). *peraturan baris beris (PBB).*

Yogyakarta, U. N. (n.d.). *Hubungan antara ketaatan terhadap peraturan baris berbaris dalam kegiatan pramuka dan disiplin siswa the correlation between adherences to regulations marching in scout and student dicipline. 135–145.*