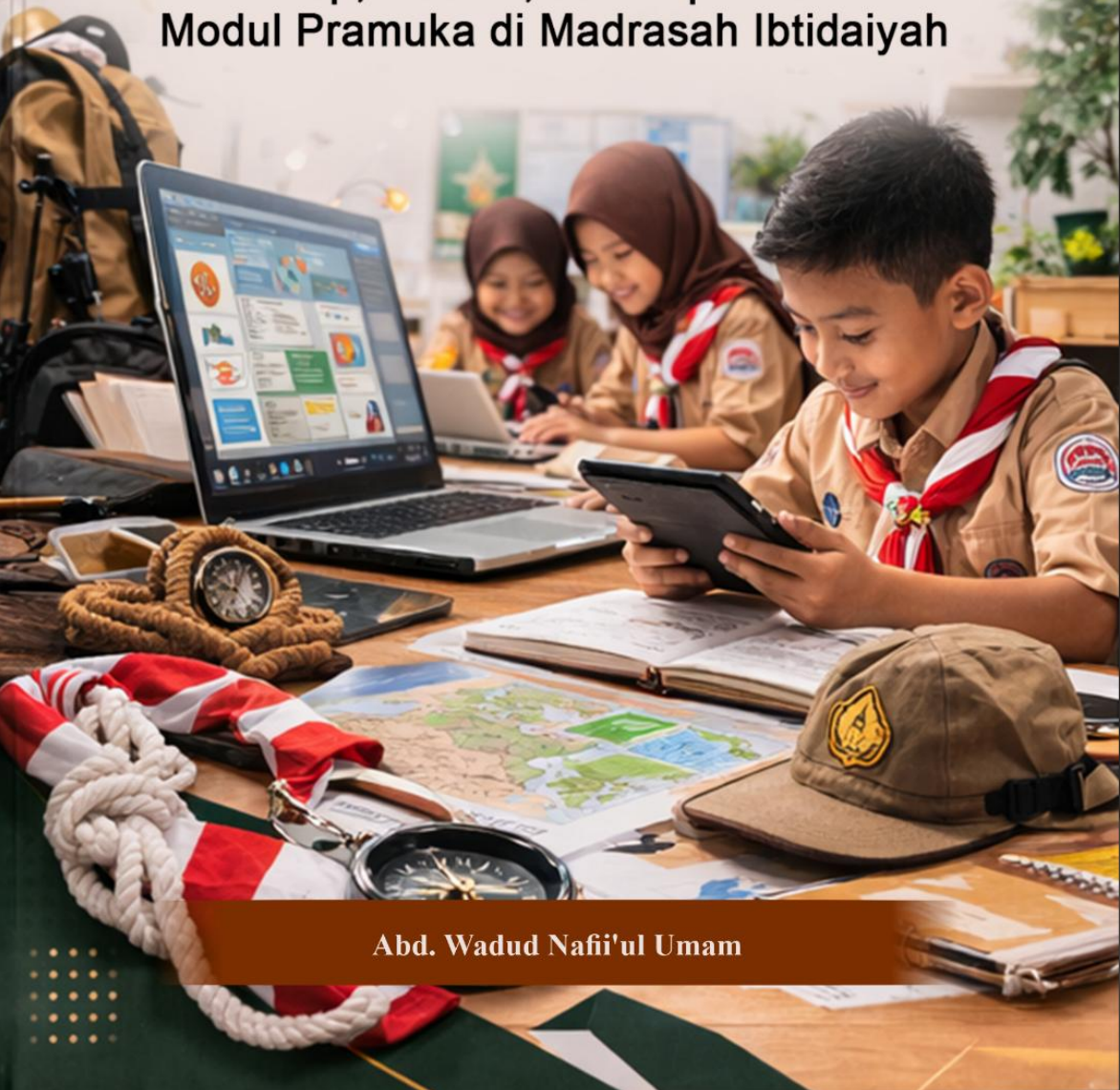




LITERASI KEPRAMUKAAN DI ERA DIGITAL

Konsep, Desain, dan Implementasi
Modul Pramuka di Madrasah Ibtidaiyah



Abd. Wadud Nafii'ul Umam

LITERASI KEPRAMUKAAN DI ERA DIGITAL
Konsep, Desain, dan Implementasi Modul Pramuka
Digital di Madrasah Ibtidaiyah

Abd. Waqud Nafii'ul, M.Pd



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

LITERASI KEPRAMUKAAN DI ERA DIGITAL
Konsep, Desain, dan Implementasi Modul Pramuka Digital
di Madrasah Ibtidaiyah

Penulis:
Abd. Wadud Nafii'ul, M.Pd

Desain Cover:
Tahta Media

Editor:
Muhammad Rifqi Zam Zam, M.Pd

Proofreader:
Tahta Media

Ukuran:
viii, 82, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-634-262-185-1

Cetakan Pertama:
April 2026

Hak Cipta 2026, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2026 by Tahta Media Group
All Right Reserved

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

Perumahan Mitra Utama Residence 3 Blok A no 1, Sawahan, Tempel,
Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557

email: tahtaliterasimedia@gmail.com

website: <http://store.tahtamedia.co.id/>

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku yang berjudul *“Literasi Kepramukaan di Era Digital: Konsep, Desain, dan Implementasi Modul Pramuka di Madrasah Ibtidaiyah”* ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun agar dapat dimanfaatkan oleh kalangan yang lebih luas, khususnya pendidik, pembina pramuka, mahasiswa, serta pemerhati pendidikan dasar.

Di tengah perkembangan teknologi yang begitu pesat, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam menghadirkan proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Pendidikan kepramukaan sebagai salah satu wahana pembentukan karakter peserta didik juga perlu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Pembelajaran kepramukaan tidak lagi cukup disampaikan melalui metode konvensional, tetapi perlu didukung dengan pemanfaatan teknologi digital yang mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman, serta keterampilan peserta didik. (Kartika & Rakhmawati, 2022)

Buku ini hadir sebagai upaya untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran kepramukaan yang lebih inovatif melalui pemanfaatan modul digital. Di dalamnya dibahas berbagai konsep dasar literasi kepramukaan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta desain dan implementasi modul pramuka digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Penulis berharap buku ini dapat menjadi salah satu referensi bagi guru, pembina pramuka, maupun mahasiswa dalam mengembangkan pembelajaran kepramukaan yang lebih kreatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki berbagai

keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif dari para pembaca sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang.

Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam memperkuat literasi kepramukaan serta pembentukan karakter peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
BAB I Pendidikan Kepramukaan di Era Digital	1
A. Transformasi Pendidikan Abad 21	1
B. Tantangan Pendidikan Karakter di Sekolah	3
C. Peran Ekstrakurikuler dalam Pembentukan Karakter	6
D. Urgensi Pendidikan Kepramukaan di Madrasah Ibtidaiyah ..	12
E. Problematika Pembelajaran Pramuka di Sekolah	15
F. Kebutuhan Inovasi dalam Pembelajaran Kepramukaan	17
BAB II Literasi Kepramukaan dalam Pendidikan Dasar	20
A. Konsep Literasi dalam Pendidikan	20
B. Perkembangan Literasi di Era Digital	26
C. Literasi dalam Kurikulum Pendidikan Dasar	27
D. Konsep Literasi Kepramukaan	28
E. Tujuan Literasi Kepramukaan	30
F. Pengaruh Literasi Kepramukaan terhadap Karakter Siswa ...	33
G. Nilai-nilai Karakter dalam Kepramukaan	35
H. Literasi Kepramukaan sebagai Media Pembentukan Karakter	36
BAB III Modul Pramuka Digital Dalam Pembelajaran	38
A. Konsep Modul Digital	38
B. Karakteristik Modul Pramuka Digital	39
C. Keunggulan Modul Digital	40
D. Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan Pramuka	42
E. Model Pembelajaran Berbasis Modul Digital	43
BAB IV Desain Pengembangan Modul Pramuka Digital	46
A. Model Pengembangan Bahan Ajar Digital	46
B. Model ADDIE dalam Pengembangan Modul	47

C. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Kepramukaan	49
D. Perancangan Struktur Modul Pramuka Digital	50
E. Komponen Utama Modul Digital.....	51
F. Integrasi Media Interaktif dalam Modul	52
BAB V Implementasi Modul di Madrasah Ibtidaiyah.....	54
A. Karakteristik Peserta Didik MI	54
B. Strategi Pembelajaran Kepramukaan di MI.....	55
C. Integrasi Modul Digital dalam Kegiatan Pramuka.....	57
D. Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kepramukaan .	59
E. Langkah-langkah Implementasi Modul	60
F. Peran Pembina Pramuka dalam Implementasi Modul Digital	61
G. Tantangan Implementasi Modul Digital di Sekolah Dasar	62
H. Strategi Optimalisasi Penggunaan Modul Digital	64
BAB VI Evaluasi dan Dampak Penggunaan Modul.....	65
A. Evaluasi Efektivitas Modul Pramuka Digital	65
B. Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Modul Digital .	66
C. Dampak Modul terhadap Peningkatan Literasi Kepramukaan	66
D. Perubahan Sikap dan Minat Siswa terhadap Kepramukaan..	67
E. Implikasi Penggunaan Modul Digital dalam Pendidikan Kepramukaan.....	70
F. Analisis Efektivitas Pembelajaran Berbasis Modul Digital.....	71
G. Dampak Modul Digital terhadap Keterampilan Abad 21	73
H. Kontribusi Modul Digital terhadap Penguatan Pendidikan Karakter.....	74
Daftar Pustaka.....	78
Profil Penulis	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kompetensi 4C.....	2
Gambar 2.2 Elemen Literasi Digital	23

BAB I

PENDIDIKAN KEPRAMUKAAN

DI ERA DIGITAL

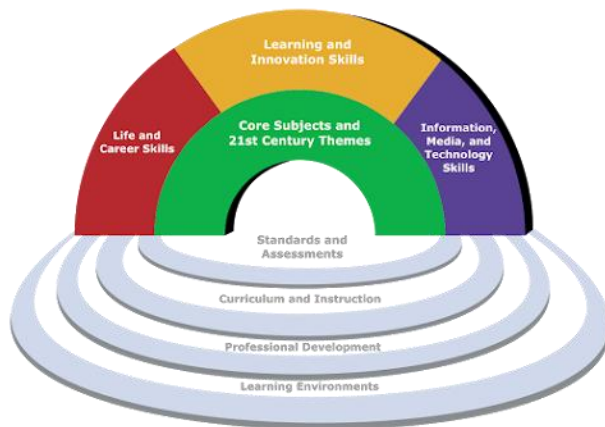
A. TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan abad ke-21 ditandai dengan munculnya berbagai inovasi teknologi digital yang mempengaruhi cara manusia memperoleh, mengelola, dan menyebarkan informasi. Perubahan ini menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi agar mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global yang semakin kompleks (Ja'far et al., 2024).

Pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan TIK. Kecakapan tersebut dapat dikembangkan melalui beberapa model pembelajaran berbasis aktivitas yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan materi pembelajaran. Kecakapan yang dibutuhkan di abad 21 adalah keterampilan berpikir lebih tinggi (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*) yang sangat diperlukan peserta didik dalam menghadapi tantangan global.

Dalam konteks pendidikan modern, proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru kepada

siswa. Sebaliknya, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang dikenal sebagai kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration*). Kompetensi tersebut menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berperan aktif dalam masyarakat yang berbasis pengetahuan(Ratama et al., 2021).



Gambar 1.1 Kompetensi 4C

Selain itu, pendidikan abad ke-21 juga menekankan pentingnya literasi digital, yaitu kemampuan memanfaatkan teknologi informasi secara efektif dan bertanggung jawab. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga harus mampu mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan berbagai sumber informasi digital secara bijak.

Transformasi pendidikan juga terlihat dari perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam pendekatan ini, siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi sebagai individu yang aktif dalam proses belajar. Guru berperan sebagai

fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan secara mandiri (agus hidayat, 2025).

Dengan adanya perubahan tersebut, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Teknologi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih fleksibel, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi perlu terus dikembangkan agar pendidikan mampu menjawab tuntutan zaman (Bahri et al., 2025).

B. TANTANGAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH

Selain menghadapi perkembangan teknologi yang pesat, dunia pendidikan juga dihadapkan pada berbagai tantangan dalam pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga untuk membentuk pribadi yang memiliki nilai moral, etika, serta tanggung jawab sosial.

Dalam beberapa dekade terakhir, berbagai fenomena sosial menunjukkan adanya tantangan serius dalam pembentukan karakter generasi muda. Kasus perundungan di sekolah, menurunnya sikap disiplin, kurangnya rasa tanggung jawab, serta rendahnya kepedulian sosial menjadi beberapa contoh permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan pendidikan. Berikut beberapa Tantangan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar.

1. Kurangnya Pemahaman Guru terhadap Konsep Pendidikan Karakter

Banyak guru yang belum memiliki strategi pedagogis komprehensif untuk mengintegrasikan nilai karakter ke dalam seluruh proses pembelajaran. Nucci (2008) menegaskan bahwa

keterbatasan pemahaman guru terhadap konsep moral menjadi hambatan utama. Hal serupa ditegaskan oleh Tuhuteru et al. (2023), yang menyebut pemahaman guru yang terbatas menyebabkan pelaksanaan pendidikan karakter tidak optimal. Ramadhani et al. (2024) bahkan memperingatkan bahwa tanpa perubahan paradigma, pendidikan karakter hanya akan menjadi rutinitas formal tanpa makna mendalam. Sabri (2018) menambahkan, guru seringkali masih terjebak pada pengajaran moral secara verbal, bukan internalisasi melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, perlu transformasi paradigma guru agar pendidikan karakter tidak dipandang sebagai tambahan, melainkan bagian integral dari pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku siswa (Dewia & Alam, 2020).

2. Keterbatasan Sumber Daya Manusia dan Sarana Prasarana

Berkowitz dan Bier (2005) menegaskan keterbatasan sumber daya menjadi faktor penghambat keberhasilan program pendidikan karakter. Hal ini didukung oleh Yuliani et al. (2024), yang menyebut kurangnya sarana prasarana membatasi kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis karakter. Bachtiar dan Puspitasari (2024) juga menemukan bahwa guru mengalami kesulitan menerapkan metode partisipatif karena fasilitas yang minim. Dengan kondisi ini, dukungan ekosistem pendidikan menjadi penting, baik dalam hal distribusi guru yang merata, pelatihan berkelanjutan, maupun alokasi anggaran yang memadai (Cholifah & Faelasup, 2024). Tanpa dukungan struktural, guru akan tetap menghadapi kesulitan dalam melaksanakan pendidikan karakter secara maksimal.

3. Pengaruh Negatif Lingkungan Sosial dan Media

Banyak siswa terpapar konten digital yang mengandung kekerasan, individualisme, hingga gaya hidup konsumtif. Siswa

cenderung meniru perilaku dari media sosial, yang tidak selalu sesuai dengan norma yang diajarkan di sekolah. Turiel (2002) menegaskan bahwa lingkungan sosial memainkan peran penting dalam pembentukan moral anak. Albet (2024) memperkuat pandangan ini dengan menyatakan bahwa media massa dan lingkungan sosial dapat menjadi faktor penghambat pendidikan karakter. Yusnita et al. (2023) menambahkan, paparan konten digital yang tidak terkontrol dapat mengikis nilai moral yang ditanamkan di sekolah. Lashire dan Ringmu (2024) juga menyoroti bahwa anak-anak yang terlalu lama berinteraksi dengan media cenderung lebih rentan meniru perilaku negatif. Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu dilengkapi dengan literasi digital berbasis etika (Hukubun et al., 2024), agar siswa mampu memilah konten positif dan negatif secara bijak.

Perkembangan teknologi digital di satu sisi memberikan banyak manfaat, namun di sisi lain juga membawa berbagai dampak negatif apabila tidak dimanfaatkan secara bijak. Akses informasi yang sangat luas melalui internet dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku peserta didik jika tidak diimbangi dengan pendidikan karakter yang kuat.

Oleh karena itu, pendidikan karakter menjadi salah satu fokus utama dalam sistem pendidikan nasional. Sekolah memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, disiplin, kerja keras, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan secara sistematis melalui berbagai kegiatan pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler.

Pendidikan karakter tidak dapat dilakukan secara instan. Proses pembentukan karakter membutuhkan pembiasaan yang dilakukan secara berkelanjutan melalui berbagai pengalaman

belajar yang bermakna. Dalam hal ini, kegiatan ekstrakurikuler di sekolah memiliki peran strategis sebagai sarana pembelajaran karakter yang bersifat praktis dan kontekstual.

C. PERAN EKSTRAKURIKULER DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan bagian penting dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik di luar kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan minat, bakat, serta berbagai keterampilan sosial yang tidak selalu dapat diperoleh melalui pembelajaran formal.

Ekstrakurikuler juga menjadi media yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Dalam kegiatan tersebut, siswa belajar bekerja sama dengan teman, menghargai perbedaan, mematuhi aturan, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

1. Konsep dan Tujuan Ekstrakurikuler di Sekolah

Secara konseptual, kegiatan ekstrakurikuler dapat dipahami sebagai kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran formal dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakat peserta didik secara optimal. Kegiatan ini dirancang sebagai pelengkap dari pembelajaran intrakurikuler sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang tidak hanya berkaitan dengan aspek akademik, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional.

Kegiatan ekstrakurikuler pada umumnya memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu bersifat fleksibel, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman langsung. Peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas yang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *experiential learning* yang menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat secara langsung dalam pengalaman nyata.

David Kolb menjelaskan bahwa pembelajaran melalui pengalaman melibatkan empat tahapan utama, yaitu pengalaman konkret, refleksi terhadap pengalaman, pembentukan konsep, serta penerapan konsep dalam situasi baru. Dalam kegiatan ekstrakurikuler, keempat tahapan tersebut dapat berlangsung secara alami melalui berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan minat dan bakat, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Tujuan utama penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial, menumbuhkan sikap disiplin dan tanggung jawab, serta membentuk karakter peserta didik yang mandiri dan kreatif. Melalui keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan, siswa dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan secara bertanggung jawab.

2. Ekstrakurikuler sebagai Media Pembelajaran Karakter

Salah satu fungsi penting kegiatan ekstrakurikuler adalah sebagai media pembelajaran karakter. Pendidikan karakter

merupakan proses penanaman nilai-nilai moral dan etika kepada peserta didik sehingga mereka mampu mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma sosial yang berlaku. Nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial merupakan aspek penting yang perlu ditanamkan sejak dini melalui berbagai aktivitas pendidikan.

Pembelajaran karakter tidak selalu efektif apabila hanya dilakukan melalui penyampaian materi secara teoritis di dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami secara langsung nilai-nilai yang diajarkan. Kegiatan ekstrakurikuler memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam situasi nyata melalui interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok.

Teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg menjelaskan bahwa perkembangan moral individu terjadi secara bertahap melalui pengalaman sosial dan proses pengambilan keputusan moral. Dalam kegiatan ekstrakurikuler, siswa sering dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut mereka untuk mengambil keputusan, menyelesaikan konflik, serta mempertimbangkan kepentingan bersama. Proses ini secara tidak langsung membantu perkembangan moral peserta didik.

Selain itu, teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura juga menegaskan bahwa perilaku manusia banyak dipengaruhi oleh proses observasi dan imitasi terhadap lingkungan sosial. Dalam kegiatan ekstrakurikuler, siswa dapat belajar nilai-nilai karakter melalui pengamatan terhadap perilaku pembina maupun teman sebaya. Interaksi yang terjadi dalam kegiatan tersebut memungkinkan proses internalisasi nilai

berlangsung secara lebih alami dan efektif.

3. Dampak Ekstrakurikuler terhadap Perkembangan Sosial dan Kepemimpinan

Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler memiliki kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan kemampuan kepemimpinan. Aktivitas yang dilakukan secara berkelompok memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan berbagai individu yang memiliki latar belakang dan karakter yang berbeda. Melalui proses interaksi tersebut, siswa belajar memahami perbedaan, membangun komunikasi yang efektif, serta mengembangkan empati terhadap orang lain.

Lev Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan kognitif dan sosial individu sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial. Lingkungan belajar yang melibatkan kolaborasi dan komunikasi antar individu dapat mempercepat perkembangan kemampuan sosial peserta didik. Dalam kegiatan ekstrakurikuler, siswa memiliki kesempatan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai tugas dan tantangan, sehingga kemampuan sosial mereka berkembang secara alami.

Selain perkembangan sosial, kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan kepemimpinan. Dalam berbagai kegiatan kelompok, siswa sering diberikan tanggung jawab tertentu seperti menjadi ketua tim atau koordinator kegiatan. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mengambil keputusan, mengelola kelompok, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berbagai jenis kegiatan ekstrakurikuler dapat ditemukan di sekolah, seperti olahraga, seni, kegiatan ilmiah, dan organisasi siswa. Setiap kegiatan memiliki peran penting dalam

mengembangkan aspek kepribadian peserta didik secara holistik. Dengan demikian, penanaman karakter melalui ekstrakurikuler mencakup motivasi dan sanksi, dan menciptakan dampak sosial yang dapat membentuk perilaku siswa di berbagai aspek kehidupan sekolah. Di kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dampaknya pada siswa mencakup beberapa aspek, antara lain:

- a. Kegiatan ekstrakurikuler diharapkan dapat membentuk sikap sosial siswa. Di kegiatan seperti PMR dan Pramuka, siswa diajarkan tentang kepedulian terhadap sesama manusia yang membutuhkan bantuan. Mereka juga diajak untuk memberikan uluran tangan kepada orang lain. Siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang baik, mendukung berjalannya kegiatan, dan bersikap proaktif untuk memberikan bantuan, terutama di situasi bencana atau musibah.
- b. Pengalaman di kegiatan ekstrakurikuler dapat membantu siswa di perkembangan personal, khususnya berinteraksi dan menyampaikan maksud ke orang lain. Siswa yang berpartisipasi aktif di ekstrakurikuler, seperti Pramuka dan PMR, cenderung lebih mahir dalam berkomunikasi dan aktif di pembelajaran di kelas. Dukungan ini memberikan kepercayaan diri pada siswa yang dapat terlihat dari keaktifan mereka dalam berdiskusi dan berbicara di kelas.
- c. Melalui keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler, siswa secara bertahap akan membentuk diri mereka melalui penerapan pembiasaan-pembiasaan selama kegiatan tersebut.
- d. Kegiatan ekstrakurikuler memberikan dampak positif pada siswa, seperti pembentukan sikap sosial dan peningkatan kemampuan berkomunikasi dengan orang di sekitarnya

(Darmawan et al., 2018).

- e. Siswa dapat menggunakan kegiatan ekstrakurikuler sebagai wadah untuk mengembangkan minat dan bakat sesuai dengan kemampuan individu masing-masing. Perlombaan yang diadakan dalam setiap kegiatan memberikan peluang kepada siswa untuk mengekspresikan potensi dan bakat yang dimiliki.
4. Ekstrakurikuler dalam Sistem Pendidikan Nasional

Dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, kegiatan ekstrakurikuler memiliki kedudukan yang penting sebagai bagian dari proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Pemerintah melalui berbagai kebijakan pendidikan menegaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu sarana yang efektif untuk mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas tambahan di luar pembelajaran formal, tetapi juga sebagai bagian integral dari sistem pendidikan yang membantu proses sosialisasi nilai-nilai pendidikan kepada peserta didik. Talcott Parsons dalam teori sistem sosial menjelaskan bahwa sekolah merupakan lembaga yang berperan dalam mentransmisikan nilai dan norma kepada generasi muda. Melalui berbagai aktivitas yang diselenggarakan di sekolah, termasuk kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik belajar memahami nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat.

Selain itu, konsep *hidden curriculum* yang dikemukakan oleh Philip W. Jackson juga menunjukkan bahwa proses pendidikan tidak hanya terjadi melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi juga melalui pengalaman sosial yang dialami siswa di lingkungan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler menjadi salah satu bentuk

nyata dari kurikulum tersembunyi tersebut karena di dalamnya siswa belajar berbagai nilai seperti kerja sama, kepemimpinan, tanggung jawab, dan kedisiplinan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, kegiatan ekstrakurikuler bahkan menjadi bagian dari kebijakan nasional dalam penguatan pendidikan karakter. Salah satu contohnya adalah penetapan kegiatan kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib di sekolah dasar dan menengah. Kebijakan ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler dipandang sebagai sarana strategis dalam membentuk karakter peserta didik sekaligus mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang memiliki kontribusi besar dalam pembentukan karakter adalah pendidikan kepramukaan. Kegiatan pramuka dirancang untuk melatih kemandirian, kepemimpinan, kerja sama, serta kecintaan terhadap alam dan lingkungan. Melalui berbagai kegiatan seperti perkemahan, permainan kelompok, kegiatan sosial, serta pelatihan keterampilan hidup (*life skills*), pendidikan kepramukaan memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan menyenangkan bagi peserta didik.

D. URGENSI PENDIDIKAN KEPRAMUKAAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Pendidikan kepramukaan memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak berada dalam masa pembentukan kepribadian yang sangat menentukan bagi perkembangan mereka di

masa depan.

Kegiatan pramuka memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman nyata. Dalam kegiatan tersebut, siswa dilatih untuk mandiri, disiplin, bertanggung jawab, serta mampu bekerja sama dengan orang lain. Nilai-nilai tersebut merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter yang kuat. Selain itu, pendidikan kepramukaan juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Berikut beberapa hal terkait pentingnya kepramukaan di madrasah:

1. Memperkuat Pendidikan Karakter Peserta Didik

Salah satu alasan utama pentingnya pendidikan kepramukaan di sekolah dasar adalah untuk memperkuat pendidikan karakter pada peserta didik. Masa sekolah dasar merupakan tahap perkembangan penting dalam pembentukan nilai moral dan kebiasaan sosial. Melalui kegiatan pramuka, siswa dilatih untuk mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan kepedulian sosial (Lickona, 2012).

2. Mengembangkan Keterampilan Sosial

Kegiatan pramuka memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya melalui berbagai kegiatan kelompok. Interaksi ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, empati, dan kemampuan menyelesaikan konflik. Menurut teori perkembangan sosial Vygotsky, interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak (Vygotsky, 1978). Oleh karena itu, kegiatan pramuka yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil seperti sistem regu menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kemampuan

sosial peserta didik.

3. Melatih Kepemimpinan Sejak Dini

Pendidikan kepramukaan juga berperan dalam mengembangkan kemampuan kepemimpinan peserta didik sejak usia dini. Dalam kegiatan pramuka terdapat sistem regu yang memungkinkan siswa untuk belajar memimpin kelompok kecil, mengorganisasi kegiatan, serta mengambil keputusan bersama.

4. Menumbuhkan Kemandirian Dan Ketangguhan

Kegiatan pramuka sering dilakukan melalui aktivitas di luar kelas seperti permainan kelompok, kegiatan alam terbuka, dan latihan keterampilan hidup. Aktivitas tersebut membantu siswa belajar menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah, serta mengembangkan sikap mandiri. Menurut konsep pendidikan karakter Baden-Powell sebagai pendiri gerakan pramuka, tujuan utama pendidikan kepramukaan adalah membentuk individu yang mandiri, bertanggung jawab, dan mampu menghadapi berbagai situasi kehidupan.

5. Menyeimbangkan Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Digital

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam kehidupan anak-anak saat ini. Penggunaan gawai yang berlebihan sering kali menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial siswa. Dalam konteks ini, kegiatan pramuka menjadi penting sebagai sarana pendidikan yang memberikan pengalaman belajar di luar kelas dan di alam terbuka. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan aktivitas fisik, serta membangun hubungan sosial yang lebih sehat.

6. Mendukung Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter Nasional

Pendidikan kepramukaan juga memiliki urgensi karena sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya penguatan pendidikan karakter. Pemerintah Indonesia bahkan menetapkan kegiatan pramuka sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler wajib di sekolah dasar dan menengah. Melalui kegiatan ini, sekolah dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional seperti religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas.

Di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah, pendidikan kepramukaan juga memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai keislaman seperti kejujuran, kepedulian terhadap sesama, serta sikap tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut dapat diintegrasikan dalam berbagai kegiatan pramuka yang dirancang secara kreatif dan edukatif. Dengan demikian, pendidikan kepramukaan tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan tambahan di sekolah, tetapi juga sebagai sarana penting dalam mendukung proses pembentukan karakter peserta didik.

E. PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PRAMUKA DI SEKOLAH

Meskipun pendidikan kepramukaan memiliki peran yang sangat penting, dalam praktiknya masih terdapat berbagai kendala dalam pelaksanaannya di sekolah. Salah satu permasalahan yang sering ditemui adalah keterbatasan metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pramuka. Dalam banyak kasus, pembelajaran kepramukaan masih dilakukan secara konvensional dengan

pendekatan ceramah atau penjelasan teori yang kurang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pramuka (Suratman et al., 2024). Berikut beberapa kendala dalam pelaksanaan pramuka di sekolah :

1. Metode Pembelajaran yang Kurang Inovatif

Problematika lain yang sering ditemukan dalam pembelajaran pramuka di sekolah adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif. Kegiatan pramuka seharusnya dilaksanakan melalui pendekatan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Namun dalam praktiknya, beberapa sekolah masih menggunakan pendekatan yang terlalu formal dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kegiatan pramuka yang seharusnya menekankan prinsip *learning by doing* sering kali berubah menjadi kegiatan yang bersifat teoritis, seperti ceramah atau pemberian materi secara satu arah. Hal ini menyebabkan kegiatan pramuka kehilangan esensi utamanya sebagai pendidikan berbasis pengalaman.

2. Rendahnya Minat dan Partisipasi Peserta Didik

Minat peserta didik terhadap kegiatan pramuka juga menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh sekolah. Di era digital saat ini, banyak siswa yang lebih tertarik pada aktivitas berbasis teknologi seperti permainan digital atau media sosial dibandingkan kegiatan luar ruangan seperti pramuka. Perubahan pola minat peserta didik ini menuntut sekolah untuk mengembangkan pendekatan baru dalam pembelajaran pramuka agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Jika kegiatan pramuka tidak dikemas secara menarik dan inovatif, maka siswa cenderung menganggap kegiatan tersebut sebagai kewajiban semata (Mayasari et al., 2025).

3. Tantangan Pendidikan Kepramukaan di Era Digital

Perkembangan teknologi digital juga membawa tantangan baru dalam pelaksanaan kegiatan pramuka di sekolah. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi sehingga pola belajar dan minat mereka mengalami perubahan yang signifikan. Kegiatan pramuka yang tidak mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi berpotensi dianggap kurang menarik oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran kepramukaan yang mampu mengintegrasikan teknologi digital tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar kepramukaan (Hidayah & Ritawati, 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kepramukaan agar lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

F. KEBUTUHAN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN KEPRAMUKAAN

Menghadapi berbagai tantangan tersebut, inovasi dalam pembelajaran kepramukaan menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Inovasi dapat dilakukan melalui pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif serta pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran kepramukaan dapat membantu siswa memahami berbagai materi secara lebih menarik dan interaktif. Misalnya melalui penggunaan modul digital yang memuat gambar, video, animasi, serta latihan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan modul digital memiliki berbagai keunggulan. Modul digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, modul digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Penggunaan e-module dalam pembelajaran menunjukkan bahwa bahan ajar digital dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif (Faidah et al., 2025).

Pengembangan modul digital dalam pembelajaran kepramukaan juga dapat menjadi solusi terhadap beberapa problematika yang selama ini dihadapi oleh sekolah. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah keterbatasan materi pembelajaran dan sumber belajar bagi pembina pramuka. Melalui modul digital, materi kepramukaan dapat disusun secara sistematis dan mudah diakses oleh siswa maupun pembina. Materi tersebut dapat mencakup berbagai topik kepramukaan seperti sejarah pramuka, nilai-nilai Dasa Dharma, keterampilan tali-temali, sandi pramuka, hingga kegiatan berbasis proyek yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

Putri dan Sudatha (2023) menunjukkan bahwa pengembangan modul digital untuk materi kepramukaan di sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap keterampilan pramuka, seperti teknik simpul dan ikatan. Modul digital yang dilengkapi dengan ilustrasi visual dan video tutorial membantu siswa memahami langkah-langkah keterampilan pramuka secara lebih jelas dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal.

Selain itu, inovasi pembelajaran kepramukaan melalui modul digital juga dapat mendukung pengembangan model pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual. Melalui modul digital, kegiatan pramuka tidak hanya dilakukan di lapangan tetapi juga dapat

dipadukan dengan aktivitas belajar mandiri berbasis teknologi. Misalnya, siswa dapat mempelajari materi kepramukaan terlebih dahulu melalui modul digital, kemudian mempraktikkannya secara langsung dalam kegiatan lapangan. Pendekatan ini dikenal sebagai model pembelajaran *blended learning*, yaitu kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam beberapa kajian terbaru, integrasi teknologi digital dalam kegiatan kepramukaan juga mulai dikembangkan melalui berbagai inovasi seperti aplikasi pembelajaran pramuka, permainan edukatif berbasis teknologi, hingga penggunaan realitas virtual dalam simulasi kegiatan pramuka. Inovasi-inovasi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan kepramukaan memiliki potensi besar untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi tanpa kehilangan nilai-nilai dasar yang menjadi ciri khas gerakan pramuka (Hasriani et al., 2025).

Bagi madrasah ibtidaiyah, pengembangan modul digital dalam pembelajaran kepramukaan memiliki nilai strategis karena dapat membantu mengintegrasikan nilai-nilai karakter, keterampilan sosial, dan literasi digital dalam satu kegiatan pembelajaran. Modul digital dapat dirancang tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam prinsip-prinsip kepramukaan. Dengan demikian, pendidikan kepramukaan tetap dapat berperan secara optimal dalam membentuk karakter generasi muda yang tangguh, mandiri, dan berintegritas (Ansori et al., 2024).

BAB II

LITERASI KEPRAMUKAAN

DALAM PENDIDIKAN DASAR

A. KONSEP LITERASI DALAM PENDIDIKAN

1. Konsep Literasi

National Institute for Literacy mendefinisikan Literasi sebagai kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga dan masyarakat. Education Development Center (EDC) menyatakan bahwa Literasi lebih dari sekedar kemampuan baca tulis. Namun lebih dari itu, literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan skill yang dimiliki dalam hidupnya.

Sedangkan pengertian Literasi dalam konteks Literasi Sekolah adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. Literasi merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan *public*.

Literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis, namun mencakup keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Di abad 21 ini, kemampuan ini disebut sebagai literasi informasi.

2. Bentuk –bentuk Literasi

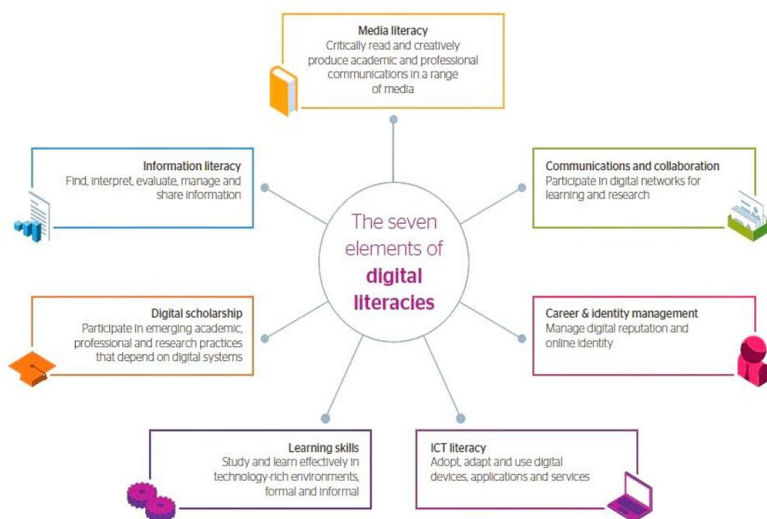
Pratiwi Ratnaningsih mengutip Ferguson menjabarkan komponen literasi informasi sebagai berikut:

- a. Literasi Dasar (*Basic Literacy*), yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. Dalam literasi dasar, kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasar pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.
- b. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), yaitu kemampuan lanjutan untuk bisa mengoptimalkan Literasi Perpustakaan yang ada. Maksudnya, pemahaman tentang keberadaan perpustakaan sebagai salah satu akses mendapatkan informasi. Pada dasarnya literasi perpustakaan, antara lain, memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami *Dewey Decimal System* sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, pekerjaan, atau mengatasi masalah.

- c. Literasi Media (*Media Literacy*), yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya. Secara gamblang saat ini bisa dilihat di masyarakat kita bahwa media lebih sebagai hiburan semata. Kita belum terlalu jauh memanfaatkan media sebagai alat untuk pemenuhan informasi tentang pengetahuan dan memberikan persepsi positif dalam menambah pengetahuan.
- d. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (hardware), peranti lunak (software), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Berikutnya, dapat memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data serta menjalankan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan masyarakat.
- e. Literasi Visual (*Visual Literacy*), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audio-visual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang setiap hari membanjiri kita, baik dalam bentuk tercetak, di televisi maupun internet, haruslah terkelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan

yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan.

Jisc (2014) mendefinisikan beberapa kemampuan literasi digital menjadi tujuh elemen: literasi media, literasi komunikasi dan kerjasama, literasi karir, dan identitas, literasi teknologi informasi, literasi keterampilan belajar, literasi digital, pendidikan digital, dan literasi informasi. Gambar berikut menunjukkan tujuh komponen digital pada literasi.



Gambar 2.2 Elemen Literasi Digital

Literasi yang komprehensif dan saling terkait ini memampukan seseorang untuk berkontribusi kepada masyarakatnya sesuai dengan kompetensi dan perannya sebagai warga negara global (*global citizen*). Dalam konteks Indonesia, kelima keterampilan tersebut perlu diawali dengan literasi usia dini yang mencakup fonetik, alfabet, kosakata, sadar dan memaknai materi cetak (*print awareness*), dan kemampuan menggambarkan dan menceritakan kembali (*narrative skills*).

|| DAFTAR PUSTAKA

- Agus hidayat, ismaul fitroh. (2025). *Implementation of student-centred learning model to improve independence and 21st century skills | indonesian journal of education (injoe)*. Indonesian journal of education (injoe).
<https://felifa.net/index.php/injoe/article/view/311>
- Ally, m. (2009). *Mobile learning : transforming the delivery of education and training*.
https://books.google.com/books/about/mobile_learning.html?hl=id&id=itp60wteujsc
- Ansori, t. A., an-nisa, a., & harwati, t. (2024). Implementation of character education through scout extracurricular activities at ma'arif nurul jannah elementary school. *Journal of islamic education and ethics*, 2(2), 129–143. <https://doi.org/10.18196/jiee.v2i2.58>
- Ayu puspita sari, d., ilham, m., noviyanti, s., & jambi, u. (2022). Implementasi gerakan literasi sekolah di sd negeri 48/i penerokan. *As-sabiqun*, 4(2), 238–251.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1755>
- Bahri, h., wonley, e. M., & hetharia, m. (2025). Implementation of 21st century learning: a review of teachers' ability to design and implement learning. *Journal of biological science and education*, 7(2), 51–64. <https://doi.org/10.31327/jbse.v7i2.2642>
- Bell, s. (2010). Project-based learning for the 21st century: skills for the future. *The clearing house: a journal of educational strategies, issues and ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Cahyani, f. N., & widyastuti, p. (2025). *Two pillars of character education : extracurricular activities and school culture*. 8, 490–500.

- Comission, e. (2023). *Meningkatkan peran serta warga sekolah dalam penataan lingkungan sekolah sampai tahun pelajaran 2019-2020*. 4(1), 1–23.
- Djaali, h. (2014). Psikologi pendidikan. In *dampak lingkungan belajar terhadap konsentrasi siswa*.
- Faidah, d. I., suryanti, s., & istiq'faroh, n. (2025). Systematic literature review: e-module in digitization of learning in elementary schools. *Journal of innovation and research in primary education*, 4(3), 825–834. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1448>
- Hasriani, h., hamim, u., & mahmud, r. (2025). Strengthening scouting character values through a moral integrated approach for elementary school students. *Indonesian journal of innovation studies*, 26(3), 1–24. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1463>
- Hidayah, n., & ritawati, r. (2025). The role of scouting in forming the character and competence of elementary madrasah teachers. *Pedagonal: jurnal ilmiah pendidikan*, 9(1), 73–85. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v9i1.31>
- Ja'far, m., amanulloh, a., marbun, m., sobri, a. Y., & ubaidillah, a. F. (2024). 21st century skills development in secondary schools: a systematic literature review. *Education and human development journal*, 9(3), 212–225. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v9i3.5522>
- Kartika, y. K., & rakhmawati, f. (2022). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa menggunakan model inquiry learning. *Jurnal cendekia: jurnal pendidikan matematika*, 6(3), 2515–2525. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1627>
- Mawardini, a., inayah, y., nurahma, s. S., & azzahra, z. (2025). *Membangun generasi unggul: integrasi tri satya, dasa dharma, keterampilan, kepemimpinan dan kerja sama*. 7.

- Mayasari, d. P., julianto, j., & wiryanto, w. (2025). Building children's self-efficacy through extracurricular activities in elementary schools. *Journal of innovation and research in primary education*, 4(2), 187–194. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i2.1219>
- Mayer, r. E. . (2021). *Multimedia learning*. 433. https://books.google.com/books/about/multimedia_learning.html?hl=id&id=jmfjdwaaqbaj
- Molenda, m. (2015). In search of the elusive addie model. *Performance improvement*, 54(2), 40–42. <https://doi.org/10.1002/pfi.21461>
- Mursalin, h., mu'ti, a., & amirrachman, a. (2024). Perspektif islam tentang perubahan iklim. *Mauriduna: journal of islamic studies*, 5(1), 39–55. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i1.1069>
- Nabila farhana, rizki, badrus, & tiara, c. (2024). The role of scout extracurricular activities on the formation of student leadership character at boarding school. *Journal of social and scientific education*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.58230/josse.v1i1.29>
- Panjaitan, d., sembiring, z., nusantara, u. M., & karakter, p. (2026). The role of scouting education in shaping the character and leadership of the young generation : a jurnal transformasi pendidikan. *Jurnal transformasi pendidikan*, 7(1), 187–199.
- Powell, r. B. (2020). *Scouting for boys*. Independently published. https://books.google.co.id/books?id=mmyrzqeacaaj&hl=id&lr=&source=gbs_book_other_versions_r&cad=1
- Prastowo, a. (2014). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif: menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. http://digitallib.pps.unj.ac.id/index.php?p=show_detail&id=17997&keywords=

- Ratama, i. P., padmadewi, n. N., & artini, l. P. (2021). Teaching the 21st century skills (4cs) in english literacy activities. *Journal of education research and evaluation*, 5(2), 223–233. <https://doi.org/10.23887/jere.v5i2.30849>
- Sihotang, i. R., lidya, a., sihombing, m., & prayuda, m. S. (2024). *The effect of extracurricular scouting on student discipline in grade v at sd negeri 101914 kampung baru in the 2023/2024 academic year*. 170–176.
- Smaldino, s. E., lowther, d. L., & russel, j. D. (2014). Instructional technology & media for learning teknologi pembelajaran dan media untuk belajar edisi kesembilan. Oleh arif rahman (ke-3). *Kencana prenada media group*, 1–29.
- Suratman, t., kasih, e., & ruslaini, r. (2024). Integrating scouting methods into formal education: exploring the benefits and challenges. *Ssrn electronic journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4888143>

|| PROFIL PENULIS



Abd. Wadud Nafii'ul Umam lahir di Lamongan, 04 Februari 2000 yang merupakan putra pertama yang dilahirkan dari sosok orang tua yang begitu sederhana, nama beliau adalah Bapak Mustain dan Ibu Ghufirotun Ni'mah. Saat ini penulis berdomisili di Desa Dagan, Kecamatan Solokuro, Kabupaten Lamongan. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari tingkat paling bawah yaitu TK Muslimat NU Dagan tahun (2003-2006), kemudian penulis melanjutkan ke tingkat dasar yaitu di MI Mambaul Ulum Dagan tahun (2006-2012), kemudian ke tingkat menengah tepatnya di MTs TABAH Kranji Paciran Lamongan tahun (2012-2015), penulis melanjutkan studi di tingkat menengah atas dengan jurusan keagamaan di MA TABAH Kranji Paciran Lamongan tahun (2015-2018), kemudian penulis melanjutkan lagi pendidikan dibangku perkuliahan lebih tepatnya di Istitut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (2018-2022). Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan S2 pada program studi yang sama di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (2023-2025). Selama studi penulis aktif mengikuti berbagai organisasi seperti Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia dan fokus pada pengawasan serta advokasi gerakan terhadap isu-isu daerah maupun nasional (2018-2025), Teater Ilat (2018-2022), Pramuka Pandega (2018-2022), Pemuda Tani (2024-2029), IPNU (2018-2024). Dalam dunia profesional penulis pernah menjadi pembina pramuka ditingkatan siaga, penggalang dan juga penegak (2016-2025).



Literasi Kepramukaan di Era Digital

Konsep, Desain, dan Implementasi
Modul Pramuka Digital di Madrasah Ibtidaiyah

Buku ini mengupas secara komprehensif konsep literasi kepramukaan, urgensinya dalam pendidikan dasar, serta bagaimana modul pramuka digital dapat dikembangkan secara sistematis dan aplikatif di Madrasah Ibtidaiyah. Tidak hanya membahas landasan teoretis, buku ini juga menyajikan desain pengembangan modul, strategi implementasi pembelajaran, hingga evaluasi efektivitas penggunaan modul digital dalam meningkatkan kemampuan literasi kepramukaan siswa. Dengan pendekatan yang ilmiah namun tetap praktis, buku ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa PGMI, dosen, guru MI, serta pengelola kegiatan kepramukaan di sekolah dasar berbasis madrasah. Melalui integrasi teknologi dan nilai-nilai kepramukaan, buku ini mengajak pembaca untuk melihat bahwa digitalisasi bukanlah ancaman bagi pendidikan karakter, melainkan peluang untuk memperkuatnya secara lebih kreatif, inovatif, dan kontekstual.



IKAPI
IKATAN PENERBIT INDONESIA

CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : tahtamedia group
Telp/WA : +62 896-5427-3996

