

EFFECTIVENESS OF ORIENTEERING GAME BASED ON GOOGLE MAPS IN SCOUTING ACTIVITIES, TO GROW THE SOCIAL CHARACTER OF STUDENTS

Muhammad Luthfi¹, Rasimin²

Universitas Islam Negeri Salatiga, Indonesia

E-mail: lutfimuham001@gmail.com, rasimin75@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the implementation of google maps-based orienteering games through scout activities and to determine the effectiveness of orienteering games on the social character of students at MI NU Hidayatul Muhtadiin Undaan Kudus. The method used in this study combines qualitative and quantitative methods or commonly called the mix method. By using descriptive qualitative and quantitative pre-experimental types. The results of this study are that the implementation of google maps-based orienteering games in scout activities can be carried out using the concept of activity management which consists of pre-implementation which contains permits with the madrasah and the surrounding environment, preparation of the concept of step-by-step implementation, setting orienteering game routes, and determining mission completion targets. And the implementation concept consisting of the opening ceremony, departure ceremony, share the orienteering game route links to the participants, work out missions between posts, and closing. Orienteering games based on google maps in scout activities are quite effective in fostering the social character of MI NU Hidayatul Muhtadiin Undaan Kudus students. Based on the data testing the hypothesis using the t test with the acquisition of sig = 0.000, which means less than 0.05. thus, Ho is rejected and Ha is accepted. And the N-Gain test with a score of 0.574 which is classified as moderate effectiveness.

Keywords: *orienteering game, google maps, scout activities, social character.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses guna menumbuhkan karakter. Karakter tersebut berdasarkan kepada budi pekerti dan ajaran-ajaran luhur yang diajarkan oleh nenek moyang bangsa Indonesia (Hidayat & Nursikin, 2023). Setiap individu akan memiliki sikap bagaimana kelak akan hidup bermasyarakat. Karakter sebagaimana yang tertuang dalam Pembangunan Karakter Bangsa tahun 2010-2025 merupakan nilai-nilai yang terpatut dalam diri individu dan terejawantahkan oleh adanya perilaku (Perdana, 2016: 55-57). Karakter sosial merupakan kemampuan memahami orang lain dan bagaimana mereka akan bereaksi terhadap berbagai situasi yang berbeda atau kemampuan dalam memahami orang lain dan bertindak bijaksana kaitannya dengan hubungan antar manusia (Zubaedi, 2011:39).

Realita yang terjadi lapangan dari observasi peneliti, penggunaan gadget yang kurang terkontrol pada peserta didik sekolah dasar menjadikan perilaku sosial anak mengalami degradasi di lingkungan masyarakat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya pola komunikasi yang cenderung pasif ketika mendapati orang lain memanggilnya terutama orang tuanya. Kemudian bersikap acuh tak acuh manakala sudah fokus dengan gadget gadget yang dipegang. Oleh karena itu, pemahaman tentang pengaruh gadget sangat penting terutama

bagi orangtua dan tidak terkecuali bagi para pendidik. Pada dasarnya gadget tidak melulu menimbulkan dampak negatif bagi anak, buktinya ketika fase kasus covid 19 dua tahun lalu yang menganjurkan proses pembelajaran dengan sistem daring. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah Gadget yang dapat menurunkan daya kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gadget yang dipegang sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Ada berbagai cara guru dalam menanamkan karakter sosial kepada peserta didik, salah satunya yaitu lewat kegiatan ekstrakurikuler pramuka (Muklas, 2011). Salah satu contoh ekstrakurikuler di Sekolah Dasar yaitu ekstrakurikuler kepramukaan. Banyak karakter yang dapat ditanamkan dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Sebagaimana dijelaskan dalam Permendikbud nomor 63 tahun 2014 tentang pendidikan kepramukaan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. pendidikan kepramukaan diselenggarakan untuk menginternalisasikan nilai ketuhanan, kebudayaan, kepemimpinan, kebersamaan, sosial, kecintaan alam, dan kemandirian pada peserta didik (Muklas, 2020:1-14). Ektrakurikuler pramuka sangat erat kaitannya dalam membentuk karakter siswa (Aziz, 2018: 40-50). Pramuka merupakan suatu pendidikan di luar lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga dengan karakteristik kegiatan yang menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis, yang dilakukan di alam terbuka dengan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan yang tujuan utamanya adalah pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur (Robinson, 2014:113)

Kegiatan kepramukaan sangat berkontribusi dalam meningkatkan kecerdasan emosional seseorang. Kecerdasan emosional dapat membentuk sikap peduli sosial seseorang yang mana dalam kegiatan kepramukaan diajarkan untuk saling tolong menolong dan gotong royong. Karakter sosial diwujudkan dalam bentuk sikap dan tindakan selalu ingin memberi bantuan kepada yang membutuhkan (Hartono, 2014:263). Berdasarkan ulasan di atas penelitian ini mengkaji tentang peran ekstrakurikuler pramuka dalam membentuk karakter sosial siswa. Indrawadi (2020) dalam penelitiannya memaparkan bahwasannya kegiatan penjelajahan atau biasa disebut *orienteering* dapat membentuk sikap sosial yang diimplementasikan dalam kegiatan pramuka (Indrawadi, 2020:52).

Salah satu Inovasi dalam kegiatan pramuka yang akan peneliti tawarkan dalam upaya menumbuhkan karakter sosial peserta didik usia penggalang ialah *orienteering game* berbasis *google maps*. Permainan ini akan mengkombinasikan rangkaian kegiatan penjelajahan dengan memanfaatkan aplikasi *google maps* sebagai penunjuk arah untuk menyelesaikan misi. Yang nantinya disetiap perjalanan peserta akan mengunjungi beberapa titik yang telah ditentukan di dalam setiap rute pada *google maps*. Setiap titik yang harus dikunjungi peserta didik pada rute perjalanan di *google maps* akan diisi beberapa kegiatan bernilai karakter sosial yang harus dilewati peserta didik tersebut.

Berangkat dari hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengambil judul penelitian “Efektivitas *Orienteering game* Berbasis *Google maps* Pada Kegiatan Pramuka Guna

Menumbuhkan Karakter Sosial Siswa Di MI NU Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus Tahun 2023.”.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif atau metode campuran (*mixed methods*). Creswell (2016) menyatakan bahwa pendekatan penelitian metode campuran (*mixed methods*) merupakan penelitian yang mengkombinasikan penelitian kualitatif dan kuantitatif (Creswell, 2016:5). *Mix methode* peneliti gunakan agar hasil penelitian lebih detail, dan terukur. Berkenaan dengan pelaksanaan *Orienteering game* berbasis *google maps* dan Karakter social siswa MI NU Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus. Pendekatan yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dan kuantitatif *pre experimental*. Penelitian eksperimen dengan menggunakan kelompok studi saja tanpa menggunakan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu dengan satu kelompok subjek. Secara rinci desain penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Design Penelitian Pre eksperiment

Subjek	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas 5 MI	O ₁	X	O ₂

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif berkenaan pelaksanaan *Orienteering Game* berbasis *google maps* pada kegiatan pramuka. Observasi partisipatif dilakukan karena peneliti akan ikut andil selama pelaksanaan *orienteering game* mulai dari mengkonsep kegiatan, setting rute, perizinan kepada masyarakat sekitar dan ikut serta kegiatan secara langsung. Kemudian untuk mengukur karakter social siswa peneliti menggunakan angket yang diberikan sebelum adanya *treatment* dan setelah *treatment* diberikan. untuk menguji instrument peneliti menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Populasi yang peneliti ambil adalah seluruh siswa kelas 5 yang terdiri dari 52 siswa-siswi dan terbagi menjadi dua kelas yakni kelas 5A dan 5B. Kemudian dalam rangka menganalisis hasil data penelitian untuk mengukur tingkat evektifitas peneliti menggunakan uji *paired sample t test* yang bertujuan untuk mengetahui hasil pengujian hipotesis. Kemudian peneliti menggunakan uji *Normalized Gain* untuk mengetahui tingkat efektifitas *orienteering game* berbasis *google maps* pada kegiatan pramuka terhadap karakter social siswa MI NU Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan *Orienteering Game* Berbasis *G-Maps* dan Evektifitas Pelaksanaan terhadap Karakter Sosial Siswa. Data pelaksanaan kegiatan yang peneliti temukan di lapangan berkenaan pelaksanaan *orienteering game* berbasis *google maps* dengan menggunakan teknik observasi partisipatif dan angket karakter social siswa adalah sebagaimana berikut;

Setting Rute Orienteering Game

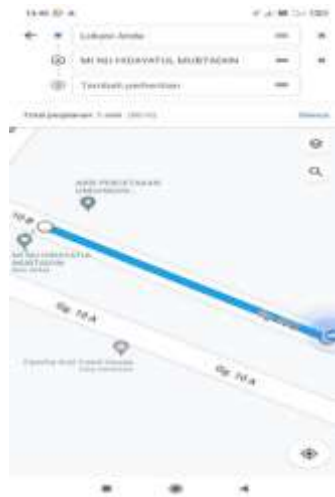
Setting rute *orienteering game* berbasis *google maps* menggunakan aplikasi *google maps* versi 10.63.1. Dengan memaksimalkan fitur pemberhentian pada aplikasi. Lokasi yang peneliti

gunakan untuk pelaksanaan kegiatan orienteering game bertepatan di desa Undaan Kidul di Jalan Kudus-Purwodadi Km.12 Desa Undaan Kidul Rt05/Rw03 Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus. Adapun Langkah-langkahnya adalah 1) mengaktifkan GPS, 2) Membuka Aps G Maps, 3) Menentukan titik koordinat Awal di kolom pencarian , 4) pilih menu Cari pada peta, 5) tekan oke. Maka menjadi tampilan seperti gambar dibawah ini:



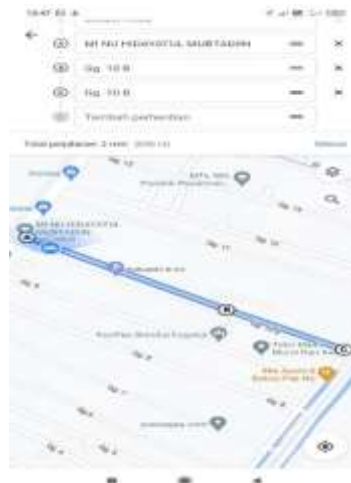
Gambar 1. Titik koordinat awal

Rute selanjutnya Pembidikan Titik Pos 1 adapun Langkah-langkahnya 1) Klik tanda Menu (titik tiga) sisi kanan atas, 2)Pilih Tambah Pemberhentian, 3) Klik kolom Tambah Pemberhentian pada titik B, 4) Klik pilih di peta, 5) Arahkan tanda merah ke titik tujuan, 6) Tekan Oke. Setelah itu akan tampil gambar seperti dibawah ini:



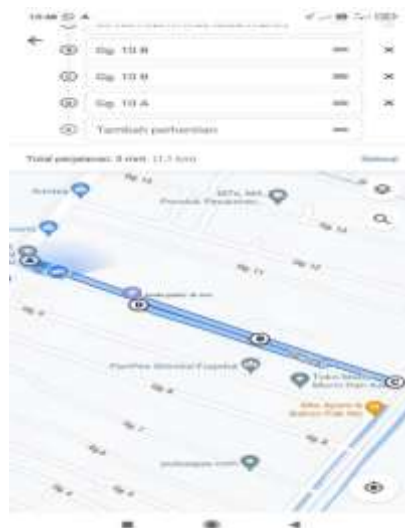
Gambar 2. Titik Pos 1

Rute selanjutnya Pembidikan Titik Pos 2 adapun Langkah-langkahnya 1) Klik tanda Menu (titik tiga) sisi kanan atas, 2)Pilih Tambah Pemberhentian, 3) Klik kolom Tambah Pemberhentian pada titik C, 4) Klik pilih di peta, 5) Arahkan tanda merah ke titik tujuan, 6) Tekan Oke. Setelah itu akan tampil gambar seperti dibawah ini:



Gambar 3. Titik Pos 2

Rute selanjutnya Pembidikan Titik Pos 3 adapun Langkah-langkahnya 1) Klik tanda Menu (titik tiga) sisi kanan atas, 2) Pilih Tambah Pemberhentian, 3) Klik kolom Tambah Pemberhentian pada titik D, 4) Klik pilih di peta, 5) Arahkan tanda merah ke titik tujuan, 6) Tekan Oke. Setelah itu akan tampil gambar seperti dibawah ini:



Gambar 4. Titik lokasi pos 4

Rute selanjutnya Pembidikan Titik Pos 5 adapun Langkah-langkahnya 1) Klik tanda Menu (titik tiga) sisi kanan atas, 2) Pilih Tambah Pemberhentian, 3) Klik kolom Tambah Pemberhentian pada titik E, 4) Klik pilih di peta, 5) Arahkan tanda merah ke titik tujuan, 6) Tekan Oke. Dari Langkah-langkah tersebut maka menghasilkan rute oerineteering game yang akan dilalui siswa untuk menyelesaikan misi. Gambarnya sebagaimana berikut:



Gambar 5. Rute Orienteering Game

Pelaksanaan Kegiatan Oreinteering Game Berbasis G-Maps

Proses Pelaksanaan *Oreinteering Game* berbasis *G-Maps* di MI NU Hidaytul Muhtadiin terdiri dari beberapa kegiatan yakni 1) Apel Pembukaan yang berisi persiapan sebelum kegiatan pemberangkatan *orienteering game* dimulai dari upacara pramuka penggalang dengan menggunakan pola barisan angka RE, Pembekalan tata tertib dan wejangan kepada siswa, penyampaian misi yang harus diselesaikan siswa, dan pendistribusian barang untuk bakti social serta pemberian link rute g-Maps. 2) Pos Pemberangkatan berisi pengelompokan masing-masing regu dengan dibariskan berbentuk banjar dan berdoa bersama. 3) Pos Bhakti 1 tepatnya berada di kediaman Bapak Fathan, kemudian anak-anak berusaha mencari Sandi yang berisi misi yang harus diselesaikan. Anak-anak menemukan kertas yang tertempel di dinding yang berisi Sandi KOTAK mereka secara otomatis memecahkan intruksi atau misi apakah yang harus diselesaikan di Pos Bhakti 1.

Peneliti mengamati bahwa kerjasama anak-anak dalam memecahkan sandi yang mereka dapatkan cukup bagus semua ikut memecahkan dengan dikoordinir Pinru nya. Setelah mereka mengetahui intruksi misi yang harus diselesaikan di Pos 1 yang mana intruksinya adalah “ Berikanlah Bahan Sembako Itu Kepada Pemilik Rumah “.Setelah mengetahui isi dari Misi yang tertulis dikertas berbentuk Sandi KOTAK, anak-anak memberikan bahan sembako yang mereka bawa kepada Istri Bapak Fathan, dan anak-anak diberikan bendera semaphore sebagai bukti misi telah sukses. Setelah menyelesaikan misi pada Pos Bhakti 1 selanjutnya mereka berpamitan dengan pemilik rumah dan melanjutkan perjalanan. 4) Pos Bhakti 2 bertepatan di Musolla Pondok Pesantren At-Taqwa yang dipimpin oleh Bpk. K.H.Qomar. Didalam rute google maps Pos Bhakti 2 ditandai dengan huruf D. Di Pos Bhakti 2 anak-anak berhasil menemukan kertas yang isinya Sandi ULAR yang tertempel di area tempat wudlu Musolla At-Taqwa. Mereka bekerjasama untuk memecahkan intruksi berbentuk sandi ULAR yang isinya berupa intruksi “ Bantulah Membersihkan Musolla Semampu Kalian Dan Serahkan Alat Kebersihan Yang Kalian Bawa”.

Setelah intruksi misi dimengerti kemudian secara bergantian anak-anak membersihkan serambi musolla yang tampak kurang bersih akibat debu. Setelah 30 menit membersihkan musolla kemudian anak-anak memberikan alat kebersihan berupa sapu dan kemoceng kepada Bpk K.H Qomar. Sebagai tanda misi telah diselesaikan maka Bpk K.H. Qomar memberikan bendera semaphore kepada perwakilan dari anak-anak untuk digunakan sebagai bukti. 5) Pos Bhakti 3 bertepatan dikediaman keluarga bapak Sadikin yang berada di Kawasan Rt05/Rw03, Setelah mendapatkan izin dari pemilik rumah, selanjutnya anak-anak mencari keberadaan tanda yang telah peneliti pasang disekitar lokasi titik Bhakti 3. Tanda tersebut didapatkan anak-anak dipohon depan rumah pak Sadikin, yang selanjutnya mereka harus membaca dan memecahkan intruksi yang terdapat pada Tanda tersebut. Anak-anak dengan kompak memecahkan intruksi yang berisi sandi MERAH PUTIH yang mengintruksikan “Berikanlah Bibit Pohon Yang Kalian Bawa Kepada Pemilik Rumah “.

Setelah sandi terpecahkan maka Langkah selanjutnya anak-anak melaksanakan perintah sebagaimana intruksi yang telah dipecahkan. Yakni memberikan bibit pohon kepada pemilik rumah tepatnya kepada keluarga bapak Sadikin. Di pos terakhir, peneliti mengamati adanya komunikasi yang humanis yang terjadi antara anak-anak dengan pemilik rumah. Setelah diberikannya bibit pohon kepada pemilik rumah, maka selanjutnya anak-anak berpamitan untuk melanjutkan perjalanan. Sebelum itu sebagai tanda misi telah diselesaikan Pak Sadikin memberikan bendera semaphore dan memberikan pesan moral kepada anak-anak untuk semangat belajar dan menggapai cita-cita yang diimpikan. 6) Pos Finish di titik finish anak-anak kembali menuju halaman madrasah NU Hidayatul Muhtadiin Undaan Kudus, untuk memberikan laporan kepada Pak Abdul Rosyad selaku Pembina pramuka MI NU Hidayatul Muhtadiin. Sebagai tanda bahwa misi telah selesai maka bendera semaphore yang telah didapatkan anak-anak selama melaksanakan Orienteering game Berbasis Google maps, diberikan kepada Pembina. Dengan ini misi kegiatan orienteering game sukses diselesaikan.

Evektifitas Orienteering game guna menumbuhkan karakter social siswa

Evektifitas merupakan suatu ukuran yang menyatakann seberapa jauh target yang direncanakan telah tercapai (Indrawijaya, 2010:175). Dari teori tersebut dapat kita fahami bahwasannya suatu kegiatan bisa dikatakan efektif manakala perencanaan dan tujuan yang ditargetkan telah tercapai. Untuk mengetahui evektifitas orienteering game terhadap karakter sosial siswa MI NU Hidayatul Muhtadiin Undaan Kudus akan peneliti paparkan berdasarkan hasil perhitungan;

Hasil Pretest dan Post test

Data hasil penelitian ini meliputi data hasil pengisian angket siswa kelas 5 yang berjumlah 52 siswa dengan sistem One-Group Pretest-Posttest Design. Dari hasil pemerolehan nilai pretest dan posttest dengan rata-rata pretes adalah 65,4 dan nilai rata-rata posttest adalah 85,4 dari 52 siswa, maka terdapat kenaikan skor sebesar 20. Sedangkan nilai maximunya adalah 76 untuk nilai pretest dan 99 untuk nilai posttest. Berdasarkan hasil penskoran pretest dan post test maka bisa dikatakan bahwasannya terdapat kenaikan yang cukup signifikan. Artinya orienteering game berbasis google maps efektif untuk

menumbuhkan karakter sosial siswa MI NU Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus. Berikut table perolehan nilai pretest dan post test:

Tabel 2. Hasil skor Pretest dan Post test

Responden	Pretest	Posttest
TOTAL SKOR	3404	4445
NILAI MAX	76	99
NILAI MIN	54	79
RATA-RATA	65.4615385	85.48076923

Hasil Uji Paired Sample T-test

Hipotesis penelitian ini terdiri dari H_0 yang menyatakan bahwa Orienteering game berbasis google maps melalui kegiatan pramuka tidak efektif guna menumbuhkan karakter sosial siswa di MI Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus. Dan H_a menyatakan bahwa Orienteering game berbasis google maps melalui kegiatan pramuka efektif guna menumbuhkan karakter sosial siswa di MI Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus. Untuk mengetahui hasil dari hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji t, yang mana menemukan hasil Berdasarkan tabel output hasil uji t diatas , maka diperoleh nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05. dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya: Metode Orienteering game berbasis google maps melalui kegiatan pramuka efektif guna menumbuhkan karakter sosial siswa di MI Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus. Berikut gambar table hasil uji t dibawah ini:

Tabel 3. Tabel Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest Karakter Sosial - Posttest Karakter Sosial	-20.019	6.737	.934	-21.895	-18.144	-21.427	51
								.000

Uji N-Gain Skor

Uji ini dilakukan dengan cara menghitung selisih antara pretest dan posttest. Pengolahan uji normalitas gain dilakukan menggunakan IBM SPSS Versi 25. Adapun hasilnya sebagaimana gambar tabel di bawah ini:

Tabel 4. Tabel Uji N Gain skor

One-Sample Test					
			Test Value = 0	95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower Upper
N Gain Skor	24.830	51	.000	.57400	.5276 .6204

Berdasarkan tabel 4. diketahui bahwa nilai rata-rata dari N-Gain Score keefektifan metode *oerinteering game* berbasis *google maps* melalui kegiatan pramuka guna menumbuhkan karakter sosial siswa adalah 0,574. Kategorisasi perolehan nilai N-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain mapun dari nilai N-Gain dalam bentuk persen. Dalam hal ini peneliti menggunakan kategori nilai N-Gain seperti pada tabel di bawah ini;

Tabel 5. Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Dari tabel kategori pembagian *skor gain* tersebut dapat dilihat bahwa hasil uji *N-Gain* pada pelaksanaan metode *oerinteering game* berbasis *google maps* adalah 0,574 yang dapat di klasifikasikan pada kategori sedang. Jadi dapat di jelaskan bahwa tingkat keefektifan metode *oerinteering game* berbasis *google maps* melalui kegiatan pramuka guna menumbuhkan karakter sosial siswa adalah sedang.

PEMBAHASAN

Kegiatan *orienteering game* berbasis *google maps* memerlukan persiapan yang matang dan tidak sebentar. Pelaksanaan *orienteering game* berbasis *Google maps* pada kegiatan pramuka di MI NU Hidayatul Muhtadiin Undaan Kudus berjalan lancar. Hal tersebut ditandai dengan terealisasinya serangkaian konsep management perencanaan yang telah disiapkan sebelumnya. Mulai dari konsep global , pembekalan materi, setting lokasi, perizinan kepada masyarakat sekitar dan target bhakti sosial. *Orienteering Game* berbasis *google maps* yang telah dilaksanakan di MI NU Hidayatul Muhtadiin Undaan Kudus dengan menggunakan setting lingkungan masyarakat Rt 05 Rw 03 sebagai bidikan misi yang harus diselesaikan peserta.

Selain kegiatan berjalan dengan lancar, tanggapan beberapa masyarakat yang menyaksikan kegiatan *orienteering Game* berbasis *Google maps* ini menuai tanggapan positif yang peneliti temukan secara langsung ketika kegiatan berlangsung. Pujian tersebut disampaikan dari istri Bapak fathan, Bapak qomar, dan Pak Shadiqin ketika peserta berhasil menyelesaikan misi. Tanggapan positif tersebut berupa rasa bangga dan senang dengan diadakannya kegiatan yang positif untuk membekali jiwa sosial siswa agar berlatih untuk peduli terhadap sesama. Kemudian membekali pembiasaan sikap *unggah unggub* kepada siswa agar bisa bersikap bijak dimanapun berada terutama didalam keluarga dan lingkungan sekitar. Selain itu dengan pemanfaatan *Gadget* untuk menunjang kegiatan yang positif, membekali potensi

siswa untuk bisa mengontrol dan mempertimbangkan baik atau tidaknya mengoperasikan *gadget* sebagaimana mestinya.

Kegiatan orienteering game berbasis google maps melalui kegiatan pramuka penggalang dalam rangka menumbuhkan karakter sosial siswa kelas 5 MI NU Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus bukan hanya menuai tanggapan positif dari masyarakat. Peneliti menganalisis adanya perkembangan sikap sosial siswa selama pelaksanaan kegiatan diantaranya pola interaksi yang santun terhadap masyarakat sekitar, kemudian terciptanya kebersamaan, kekompakan dan Kerjasama tim yang bagus dalam rangka menyelesaikan misi disetiap pos. Karakter sosial berkontribusi dalam penanaman kepribadian terhadap setiap individu supaya senantiasa memiliki nilai-nilai loyalitas, solidaritas, cinta damai, demokratis, rela berkorban dan lain-lain sehingga dapat menjadi dasar untuk membangun nilai-nilai sosial yang tinggi dalam kehidupan bermasyarakat (Tetep, 2017: 374).

Evektifitas orienteering game berbasis google maps terhadap karakter sosial siswa MI NU Hidayatul mubtadiin dapat disimpulkan memiliki tingkat efektfitas sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengukuran skor pretest dan posttest dengan rata-rata pretes adalah 65,4 dan nilai rata-rata posttest adalah 85,4 dari 52 siswa, maka terdapat kenaikan skor sebesar 20. Sedangkan nilai maximunya adalah 76 untuk nilai pretest dan 99 untuk nilai posttest. Kemudian hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dengan pemerolehan nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05. dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil uji N-Gain pada pelaksanaan metode oerinteering game berbasis google maps adalah 0,574 yang dapat di klasifikasikan pada kategori sedang. Jadi dapat di jelaskan bahwa tingkat keefektifan metode oerinteering game berbasis google maps melalui kegiatan pramuka guna menumbuhkan karakter sosial siswa adalah sedang.

KESIMPULAN

Pelaksanaan *oerinteering game* berbasis *google maps* pada kegiatan pramuka dapat dilaksanakan dengan menggunakan konsep management kegiatan yang terdiri dari: 1) pra pelaksanaan yang berisi perizinan dengan pihak madrasah maupun lingkungan sekitar, penyusunan konsep pelaksanaan *step by step*, setting rute *orienteering game*, dan menentukan target penyelesaian misi yang harus dilaksanakan peserta; b) pelaksanaan yang terdiri dari apel upacara pembukaan, apel pemberangkatan, *share* link rute *orienteering game* kepada peserta, penyelesaian misi antar pos, dan penutupan. Kemudian hasil dari kegiatan *orienteering game* berbasis *google maps* guna menumbuhkan karakter social siswa adalah: 1) pola interaksi yang santun terhadap masyarakat sekitar; 2) jiwa kebersamaan, kekompakan dan Kerjasama tim yang bagus dalam rangka menyelesaikan misi disetiap pos; 3) Sikap *unggab unggub* kepada orang yang lebih tua; 4) Berlatih menolong tanpa pamrih.

Pelaksanaan *orienteering game* berbasis *google maps* pada kegiatan pramuka cukup efektif guna menumbuhkan karakter social siswa MI NU Hidayatul Mubtadiin Undaan Kudus. Dengan didasarkan pada data: 1) Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dengan pemerolehan nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05. dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima; 2) Hasil uji N-Gain dengan perolehan skor 0,574 yang dapat di klasifikasikan pada kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Azizi, N. Q. (2018), *Kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan terhadap pendidikan karakter kedisiplinan*. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 12(2)
- Creswell, John W.(2016), *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Yogyakarta : terjemahan Achmad Fawaid,
- Hartono (2014), *Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013*, Jurnal Budaya Vol 19 No 2
- Hidayat, W. N., & Nursikin, M. (2023). Konsep Pendidikan Nilai Menurut Ki Hadjar Dewantara Dan Nicolaus Driyarkara. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(1), 1-8.
- Indrawadi (2020), *Pembinaan Sikap Peduli Sosial Siswa Melalui Kegiatan Pramuka Di SMP Negeri 10 Padang* , Journal of Civic Education (ISSN: 2622-237X) Volume 3 No. 1
- Indrawijaya, *teori, perilaku, dan budaya organisasi*, Bandung: Refika Aditama, 2010
- Muchlas Samani & Hariyanto (2011), *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Muklas Ary Sona dkk (2020), *Penerapan Permendikbud Nomor 63 Tahun 2014 Dalam Organisasi Pramuka Disekolah*, Vol 01, No 1
- Pradana (2016), *Pengembangan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah*, UNEJ: vol 1 No 1 april 2016
- Robinson (2014), “*Youth identities and social transformations in modern Indonesia*”, Royal Netherlands Institute of Southeast Asian and Caribbean Studies, Volume 302
- Tetep (2017), *Menggali Nilai-nilai karakter sosial dalam meneguhkan kembali jati diri kebhinekaan bangsa Indonesia*, Prosiding Konferensi Nasional kewarganegaraan, Yogyakarta.
- Zubaedi (2011), *Desain Pendidikan Karakter*, PT Aditya Andrawina Agung, Jakarta.