

# Penanaman Jiwa Kewirausahaan melalui Permainan Pramuka

*by Nanik Sri Setyani*

---

**Submission date:** 24-May-2023 09:02AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2100486408

**File name:** PROSIDING\_ISSN\_tentang\_Pramuka\_-24-30.pdf (107.47K)

**Word count:** 3197

**Character count:** 20915

## Penanaman Jiwa Kewirausahaan melalui Permainan Pramuka

Nanik Sri Setyani<sup>1</sup> ([nanik.stkipjb@gmail.com](mailto:nanik.stkipjb@gmail.com))

### Abstrak

Tujuan penelitian ini ada dua, antara lain (1) menjelaskan media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan; (2) menjelaskan kelebihan dan kelemahan media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang memiliki karakteristik deskripsi secara langsung sebagai sumber data penelitian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini, antara lain peneliti membuat deskripsi atau gambaran mengenai sifat serta fenomena yang berhubungan dengan berbagai hal yang akan diselidiki yaitu yang berkaitan dengan media permainan pramuka. Hasil penelitian ini antara lain (1) media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 dapat digunakan sebagai alat atau media penanaman jiwa kewirausahaan karena ditinjau dari isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan sudah tepat; (2) kelebihan media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah (a) permainan Pramuka Penggalang sudah menggunakan model kerja kelompok; (b) unsur dasar penanaman jiwa kewirausahaan sudah muncul di semua permainan; (3) kelemahan media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah (a) model permainannya belum memberi kesempatan untuk bermain maksimal oleh karena kesempatan diskusi sebelum bermain tidak diberikan; (b) belum diajari untuk membentuk pimpinan di setiap permainan; (c) permainan belum diseting harus ada kelompok yang berhasil; dan (d) belum diajari untuk mengevaluasi secara sederhana setelah bermain.

**Kata Kunci:** Penanaman jiwa kewirausahaan, media permainan, Pramuka Penggalang

### Abstract

The objectives of this research are two, among others (1) to explain the game media used in Scout Penggalang activities in 2016 that can be linked with entrepreneurship spirit planting; (2) describes the advantages and disadvantages of the game media used in Scout Operations in 2016 that can be associated with entrepreneurial spirit planting. This study uses qualitative methods that have the characteristics of the description directly as a source of research data. The steps undertaken by researchers in this study, among others, researchers create a description or description of the nature and phenomena associated with various things to be investigated that is related to the media game scout. The results of this study include (1) game media used in Scouts Penggalang activities in 2016 can be used as a tool or media of entrepreneurship soul planting because of the content of the message, how to explain the message, and the characteristics of the recipient of the message is correct; (2) the advantages of game media used in Scout Operations in 2016 that can be attributed to entrepreneurship entrepreneurship are (a) Scout game Penggalang already using group work model; (B) the basic ingredients of entrepreneurial spirit planting have appeared in all games; (3) the disadvantages of game media used in Scout Operations in 2016 that can be attributed to entrepreneurship entrepreneurship are (a) the game model has not given the opportunity to play optimally because the discussion opportunity before play is not given; (B) have not been taught to form a leader in every game; (C) the game has not been set up there must be a successful group; And (d) have not been taught to evaluate simply after playing.

**Keywords:** Planting entrepreneurial spirit, game media, Scouts Penggalang

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur



## Pendahuluan

Dalam rangka membina dan mengembangkan jiwa kewirausahaan di kalangan kaum muda khususnya Pramuka sebagai realisasi Inpres Nomor: 4 Tahun 1995 tentang gerakan nasional memasyarakatkan dan membudayakan kewirausahaan, maka diperlukan media pembelajaran yang menanamkan nilai kewirausahaan yang menarik bagi anggota pramuka. Nilai-nilai kepramukaan adalah nilai-nilai positif yang diajarkan dan ditanamkan kepada para anggota pramuka. Nilai-nilai ini merupakan nilai moral yang menghiasi perilaku anggota pramuka

Penelitian ini sangat mendukung tujuan pemerintah yang sudah dicanangkan yaitu pada tahun 2025 muncul wirausaha muda yang tangguh. Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan kewirausahaan sejak dini. Untuk mencapai tujuan tersebut, akan dilakukan survei dan wawancara yang mendalam tentang: a) Bagaimana penggunaan media permainan pramuka yang sudah dilaksanakan dapat digunakan sebagai alat/media penanaman jiwa kewirausahaan; b) Apakah kelebihan dan kelemahan media tersebut,

Pengembangan jiwa kewirausahaan sangat cocok jika diawali dengan kegiatan pramuka karena pendidikan kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan. Menurut pasal 3, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka, gerakan pramuka berfungsi sebagai wadah untuk mencapai tujuan pramuka melalui: 1) pendidikan dan pelatihan pramuka; 2) pengembangan pramuka; 3) pengabdian masyarakat dan orang tua; dan 4) permainan yang berorientasi pada pendidikan. Kepramukaan merupakan organisasi kependuan baik waktu maupun kegiatannya banyak dilakukan di alam bebas. Tujuan dari gerakan pramuka adalah membentuk setiap anggota agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa mulia, taat, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa, membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia dan mengamalkan Pancasila.

Dasa darma dapat dijabarkan bahwa dalam kepramukaan banyak sikap hidup atau pola tingkah laku yang mencerminkan upaya pembenihan jiwa kewirausahaan. Misalnya dasa darma ke tujuh yaitu bersikap hidup sederhana, dapat membuat perencanaan setiap akan melakukan tindakan dan yang ke delapan, berani mengambil keputusan. Tidak pernah ragu-ragu dalam bertindak. Menjalankan segala sesuatu dengan sikap bersungguh-sungguh dan berani bertanggung jawab.

Selain itu kegiatan-kegiatan dalam kepramukaan yang mengajarkan tentang inovatif, kreatif, dan bekerja secara efisien dan efektif dalam hubungannya upaya memupuk jiwa kewirausahaan adalah perkemahan, baris-berbaris, api unggun. Dilihat dari macam-macam kegiatan perkemahan tersebut, nilai yang terkandung adalah kepramukaan mengajarkan kepada anggotanya betapa pentingnya untuk memahami sebuah proses untuk kemudian menemukan sebuah solusi atau keputusan dan juga menjadikan anggotanya lebih terbuka dan lebih peka baik ketika berinteraksi dengan orang maupun memanfaatkan peluang lewat pembelajaran pengalaman-pengalaman mereka di lapangan.

## Kajian Pustaka

Kata media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Munadi, 2008:7-8). Keberhasilan menggunakan media pembelajaran tergantung pada isi

pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Untuk itu dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Dalam rangka membina dan mengembangkan jiwa kewirausahaan di kalangan kaum muda khususnya Pramuka sebagai realisasi Inpres Nomor : 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan, maka diperlukan media pembelajaran yang menanamkan nilai kewirausahaan yang menarik bagi anggota pramuka. Penggalang adalah sebuah golongan setelah pramuka Penggalang. Anggota pramuka penggalang berusia dari 11-15 tahun. Kode Kehormatan bagi Pramuka penggalang, terdiri atas: (1) janji yang disebut Trisatya, (demi kehormatanku aku berjanji akan bersungguh-sungguh): a) menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan mengamalkan Pancasila; b) menolong sesama hidup dan mempersiapkan diri membangun masyarakat; c) menepati Dasadarma; (2) ketentuan moral yang disebut Dasadarma, selengkapnya berbunyi: a) takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; b) cinta alam dan kasih sayang sesama manusia; c) patriot yang sopan dan kesatria; d) patuh dan suka bermusyawarah; e) rela menolong dan tabah; d) rajin, trampil dan gembira; e) hemat, cermat dan bersahaja; f) disiplin, berani dan setia; g) bertanggungjawab dan dapat dipercaya; h) suci dalam pikiran, perkataan dan perbuatan.

Jiwa wirausaha dewasa ini sangat penting ditanamkan sejak dini untuk menyiapkan anak dalam menghadapi kompetisi dan sukses menjadi pengusaha. Keterampilan emosional sangat penting dan membantu anak menjadi lebih baik, kata peneliti psikiatri anak dari New York University Langone's Child Study Center, Andrea Vazzana (*Entrepreneur.com*). Ada lima tips untuk menumbuhkan jiwa wirausaha dalam diri anak: (1) latih anak untuk memecahkan masalah secara efektif. Ketika anak menemukan masalah, seharusnya diajak saling bertukar pikiran untuk mencari kemungkinan solusi, menimbang pro kontra, dan memilih pilihan terbaik. ; (2) bantu anak belajar dari kegagalan. Latih anak untuk dapat menerima kritik. Biasanya anak lebih sensitif terhadap kritik, untuk itu orang tua disarankan untuk menyelipkan kata-kata pujian ; (3) latih anak membuat keputusan. Latih anak membuat keputusan dengan cara mengajukan dua pilihan ; (4) menumbuhkan rasa keahlian dalam mengambil risiko. Dengan mengatur tingkat kesulitan dan sang anak berhasil melaluinya, akan memberikan rasa percaya diri untuk mengambil risiko. Perlahan anak akan ahli dalam setiap keputusan yang diambil; (5) ajarkan anak untuk memberikan pendapat. Seharusnya anak-anak diajarkan untuk memberikan pendapat secara konstruktif dengan dilatih memberikan alasan yang jelas.

Media pembelajaran yang menanamkan nilai kewirausahaan dan menarik bagi anggota pramuka dapat berupa permainan yang tidak melanggar kode kehormatan bagi Pramuka penggalang. Dalam penelitian ini akan digali bagaimana media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka penggalang yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan (melalui pengamatan lima tips).

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif/ deskriptif yang memiliki karakteristik alami sebagai sumber data langsung. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian sebagai berikut: membuat deskripsi atau gambaran mengenai sifat serta fenomena yang berhubungan dengan yang akan diselidiki yaitu tentang media permainan pramuka.

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu: (1) kuesioner, yaitu peneliti menghimpun bahan-bahan keterangan atau data dengan



mengadakan pengamatan dan pencatatan seputar kegiatan pramuka, khususnya media permainan yang sudah dilaksanakan di beberapa SDN di kecamatan Jombang. (2) wawancara, yaitu peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait, yaitu wawancara dengan guru/pembina pramuka penggalang tentang media permainan pramuka.

Untuk memperkuat hasil temuan perlu dilakukan proses triangulasi. Menurut Sugiyono (2010:85) triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Peneliti mengadakan triangulasi untuk menguji kredibilitas data dengan cara melakukan triangulasi teknik yaitu peneliti melakukan wawancara dengan guru/pembina pramuka tentang media permainan pramuka penggalang, melalui *Focus Group Discussion* (FGD).

## Hasil

Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan pramuka penggalang dapat digunakan sebagai media penanaman jiwa kewirausahaan karena ditinjau dari isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan sudah tepat. Adapun permainan tersebut adalah: (1) permainan pramuka yang dapat melatih anak untuk memecahkan masalah secara efektif adalah (a) **Pipa Bocor**, karena dalam permainan ini masing-masing kelompok diminta berlomba mengeluarkan bola pimpong yang ada dalam pipa bocor dengan menggunakan air. Cara menuangkan air ke dalam pipa hanya boleh menggunakan gelas aqua yang telah disediakan dengan waktu yang telah ditentukan. Pemakaian dalam permainan ini adalah kerjas kelompok, strategi menyelesaikan masalah dan kepemimpinan; (b) **Naga Buta**, karena dalam permainan ini masing-masing orang dalam suatu kelompok akan ditutup mata kecuali satu orang saja sebagai instruktur. Orang yang ditutup matanya akan diberikan suatu jalur untuk dilewati dan menemukan bola naga. Permainan ini menggambarkan bahwa sesulit apapun masalah itu jika dikerjakan secara bersama-sama dan dalam satu komando maka akan menghasilkan suatu cara yang dapat digunakan untuk menggapai tujuan dalam menyelesaikan masalah tersebut. (2) permainan pramuka yang dapat melatih anak untuk belajar dari kegagalan adalah: (a) **Botol Keseimbangan**, karena dalam permainan ini, apabila botol tumpah atau menjadi tidur maka setiap kelompok akan kembali di garis start. (b) **Estafet Karet**, karena sama dengan botol keseimbangan, jika karet yang dibawa jatuh maka harus memulai dari awal; (3) permainan pramuka yang dapat melatih anak membuat keputusan adalah: (a) **Kereta Buta**, karena pemimpin permainan ini harus berani mengambil keputusan atau tindakan yang akan dilakukan untuk para anggotanya, entah dibawa kearah kanan atau kiri sesuai intruksi dari pemimpin. (b) **Sirgerendem**, karena pemain yang menjadi atau yg ditutup matanya harus berani membuat keputusan atas apa yang dipegang. Harus menyebutkan nama orang yang dipegang sesuai ciri-ciri yang dimilikinya (diberi informasi kelompok); (4) permainan pramuka yang dapat melatih anak memiliki keberanian mengambil risiko adalah: (a) **Kereta Buta**, karena anggota permainan ini tidak mengetahui arah dan jalan yang akan ditempuh. Mereka harus percaya dan berani mengambil resiko apapun yang akan dilewati sesuai dengan instrumimpin regu; (b) **Estafet Air**, karena apabila air dalam ring tumpah maka akan mengenai kepala atau badan mereka dan air yang dijaga atau dipindahkan akan berkurang sedikit demi sampai wadah yang paling belakang. (5) permainan pramuka yang dapat melatih anak memberikan pendapat adalah: (a) **Tersesat di Laut**, karena peserta dibagi dalam kelompok kecil. Setiap peserta diberi lembar penugasan dan mengisi kolom pendapat anda dalam waktu lima menit, dengan ketentuan tidak bekerja sama/diskusi dengan peserta lain. Kemudian tiap kelompok membentuk lingkaran dan masing-masing peserta dalam kelompok mengajukan pendapat,

secara bermusyawarah diputuskan urutan yang disepakati kelompok dalam waktu sepuluh menit, dan dituliskan pada kolom pendapat regu.

Media penanaman jiwa kewirausahaan melalui permainan pramuka penggalang tahun 2016 terinci dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1

Identifikasi Permainan Pramuka Penggalang sebagai Media Penanaman Jiwa Kewirausahaan

N o.	Permainan Penggalang	Isi Pesan	Cara menjelaskan pesan	Karakteristik penerima pesan	Simpulan
1.	Pipa Bocor	memecahkan masalah	melalui kerja keras bersama tim dengan dasar <b>kecepatan</b> bertindak	Anggota kelompok memiliki <b>tenaga kerja</b> yang sama	Tepat digunakan
2.	Naga Buta	memecahkan masalah	melalui kerja keras bersama tim dengan dasar <b>ketepatan</b> bertindak	Anggota kelompok memiliki <b>loyalitas</b> untuk bekerjasama	Tepat digunakan
3.	Botol Keseimbangan	belajar dari kegagalan	Kerjasama dengan dasar <b>kesabaran</b>	Anggota kelompok memiliki <b>tenaga kerja</b> yang sama	Tepat digunakan
4.	Estafet Karet	belajar dari kegagalan	Kerjasama dengan dasar <b>ketelitian</b>	Anggota kelompok memiliki <b>loyalitas</b> untuk bekerjasama	Tepat digunakan
5.	Kereta Buta	membuat keputusan	Kerjasama dengan dasar <b>komando</b>	Anggota kelompok memiliki <b>loyalitas</b> untuk bekerjasama	Tepat digunakan
6.	Sirgerendem	keberanian mengambil risiko	Kerjasama dengan dasar <b>informasi yang dihimpun sebelumnya</b>	Anggota kelompok memiliki <b>informasi</b> yang lengkap	Tepat digunakan
7.	Tersesat di Laut	Kemampuan menyampaikan pendapat	Kerjasama dengan dasar <b>diskusi kelompok</b>	Anggota kelompok memiliki <b>bahan diskusi</b> yang lengkap	Tepat digunakan

Sumber: hasil olahan peneliti, 2017

Berdasar tabel 1 dapat disimpulkan bahwa Media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka penggalang tahun 2016 dapat digunakan sebagai alat/media penanaman jiwa kewirausahaan karena ditinjau dari isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan sudah tepat dapat mengukur keberhasilan penanaman jiwa kewirausahaan.

Kelebihan media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah:a) permainan pramuka penggalang sudah menggunakan model kerja kelompok. Hal ini didukung dari hasil wawancara "...untuk permainan pramuka banyak dilakukan di tingkatan penggalang, sedangkan nyanyian sering dilakukan di tingkatan siaga...". Media permainan pramuka penggalang selalu dilakukan secara berkelompok;b) unsur dasar penanaman jiwa kewirausahaan sudah muncul di semua permainan. Permainan pramuka penggalang selalu ada masalah yang harus dipecahkan. Hal ini didukung hasil wawancara, "...selalu ada aturan permainan yang diberikan, agar permainan menjadi menarik...". Aturan seringkali harus mengulang dari awal jika terjadi kesalahan, sehingga belajar dari kegagalan yang dilakukan

dapat digunakan sebagai pertimbangan mengatur strategi (tidak akan mengulang kesalahan yang sama). Unsur berkelompok yang pasti dilakukan adalah proses pengambilan keputusan. Kemampuan keberanian mengambil risiko, kemampuan menyampaikan pendapat

Kelemahan media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah: a) model permainannya belum memberi kesempatan untuk bermain maksimal karena kesempatan diskusi sebelum bermain tidak diberikan. Skenario permainan tidak pernah dikondisikan sejak awal. Hal ini didukung hasil wawancara "...permainan dijelaskan sesuai dengan scenario yang telah disiapkan, siswa langsung mempraktekkan dengan berbagai kesalahan yang muncul, itulah kelucuan mereka... yang membuat mereka tertawa. Karena tujuan permainan adalah kegembiraan." Konsep ini bisa lebih bermanfaat jika skenario permainan disusun seperti pembelajaran di kelas. Panduan Rencana Program Pembelajaran (RPP) diawali dengan pendahuluan, isi/proses dan penutupan. Jika permainan deprogram seperti RPP maka keberhasilan mereka bermain akan diikuti kebermaknaan, tentunya tidak meninggalkan kegembiraan; b) belum diajari untuk membentuk pimpinan di setiap permainan. Karena pimpinan/ketua langsung terkondisi secara otomatis, tanpa proses pengkondisian kelompok. Akibatnya pimpinan/ketua tidak dapat memimpin/mengkomando dengan maksimal. Hal ini didukung hasil wawancara "... siswa dikumpulkan diberi penjelasan cara bermain secara singkat, kemudian dipersilahkan bermain...". Jika disusun seperti RPP kemungkinan akan lebih berjalan maksimal, karena di pendahuluan pimpinan/ketua diberi kesempatan untuk menyusun strategi bermain. ;c) permainan belum di setting harus ada kelompok yang berhasil. Karena tujuan bermain hanya sekedar kegembiraan, maka permainan tidak harus ada yang berhasil. Hal ini didukung hasil wawancara "... kami tidak mengharuskan ada yang berhasil, yang penting mereka menikmati kegembiraan ... tertawa lepas ...". Konsep jiwa kewirausahaan akan membuat semangat jika ada kelompok yang berhasil, karena dipakai sebagai contoh bagi kelompok lain yang belum berhasil; d) belum diajari untuk mengevaluasi secara sederhana setelah bermain. Hasil wawancara "...setelah bermain mereka dikumpulkan untuk ditutup dengan doa pulang...". Proses evaluasi adalah penting, karena proses ini membuat kelompok yang belum berhasil mampu menemukan kekurangan kelompok mereka, dengan harapan permainan berikutnya lebih berhasil. Selain itu kakak pembina memiliki kesempatan untuk menyampaikan pesan pesan yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan.

## Simpulan

Simpulan penelitian: (1) media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka penggalang tahun 2016 dapat digunakan sebagai alat/media penanaman jiwa kewirausahaan karena ditinjau dari isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan sudah tepat ;(2) kelebihan media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah: a) permainan pramuka Penggalang sudah menggunakan model kerja kelompok; b) unsur dasar penanaman jiwa kewirausahaan sudah muncul di semua permainan; (3) kelemahan media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah: a) model permainannya belum memberi kesempatan untuk bermain maksimal karena kesempatan diskusi sebelum bermain tidak diberikan; b) belum diajari untuk membentuk pimpinan di setiap permainan;c) permainan belum di setting harus ada kelompok yang berhasil; d) belum diajari untuk mengevaluasi secara sederhana setelah bermain.

**Rekomendasi,**

Pembina pramuka sebaiknya memanfaatkan media permainan secara maksimal, dengan cara memprogram permainan berbasis jiwa kewirausahaan. Agar permainan pramuka tidak hanya sekedar bermain yang bertujuan untuk selingan/ kegembaraan, namun memiliki tujuan yang lebih bermanfaat untuk perkembangan jiwa kewirausahaan sejak dini.

**Daftar Pustaka**

- <http://bisnis.news.viva.co.id/news/read/374744-lima-cara-tumbuhkan-jiwa-wirausaha-pada-anak>, dikutip Iwan Kurniawan, Jumat, 14 Desember 2012 | 07:03 WIB
- <https://www.entrepreneur.com/article/225233>, *How to Raise Entrepreneurial Kids*, Jumat 14 Desember 2012. nomor 2, Juni 2014.
- Inpres Nomor: 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter (ebook)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Keputusan Ketua Kwartir Nasional Gerakan Pramuka nomor 142 tahun 2014 tentang Panduan Pelatihan Dasar Kewirausahaan dalam Gerakan Pramuka
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebab Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta

# Penanaman Jiwa Kewirausahaan melalui Permainan Pramuka

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://fikarumpakadewi.wordpress.com">fikarumpakadewi.wordpress.com</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://ecampus-fip.umj.ac.id">ecampus-fip.umj.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Ririn Febriyanti, Oemi Noer Qomariyah. "DIVERSIFIKASI PRODUK OLAHAN BERBAHAN SAMBAL DESA KEDUNGRWAN KECAMATAN KREMBUNG KABUPATEN SIDOARJO", SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2020 Publication	1%
6	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://maniscantikindah.blogspot.com">maniscantikindah.blogspot.com</a> Internet Source	1%

8	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://idnpramuka.blogspot.com">idnpramuka.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://journal.um-surabaya.ac.id">journal.um-surabaya.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://gudacil.blogspot.com">gudacil.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://repository.umy.ac.id">repository.umy.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://natakaria.blogspot.com">natakaria.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://alfinkingart.blogspot.com">alfinkingart.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
15	Yasrida Yanti Sihombing. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring pada Siswa", JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 2021 Publication	<1 %
16	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://repository.unigal.ac.id">repository.unigal.ac.id</a> Internet Source	<1 %

18	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://www.tci-thaijo.org">www.tci-thaijo.org</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://aljurem.wordpress.com">aljurem.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
21	Ondřej PEŠEK. "À propos de la structuration interne des catégories linguistiques - l'exemple de la classe des connecteurs argumentatifs", <i>Écho des études romanes</i> , 2010 Publication	<1 %
22	<a href="http://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	Fajar Adinugraha. "Penerapan Media Kartu KUPUBIL sebagai Pengayaan Materi Ujian Nasional Biologi", <i>BIOEDUSCIENCE</i> , 2018 Publication	<1 %
24	<a href="http://eprints.undip.ac.id">eprints.undip.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://galuhdapper.blogspot.com">galuhdapper.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %

Exclude bibliography  On