takuana
JURNAL PENDIDIKAN, SAINS, DAN HUMANIORA

e-ISSN: 2829-4831 | p-ISSN: 2829-4955

Vol. 5 No. 3, October-December 2026
Pages 2616-2628

Kedekatan Interpersonal dan Permainan sebagai Strategi Komunikasi Pembina Pramuka Muda dalam Membangun Minat Kepramukaan Siswa

Interpersonal Closeness and Games as Communication Strategies of Young Scout Leaders to Build Students' Interest

Dea Nanda Hendriana Puspitasari*, Moch. Ichdah Asyarin Hayau Lailin, Ratnaningrum Zusyana Dewi

Universitas Islam Majapahit, Indonesia

* deanandahendriana4@gmail.com (Primary Contact)

A B S T R A C T

This study examines how young Scout leaders use interpersonal closeness and play as communication strategies to build elementary students' interest in Scouting activities. A descriptive qualitative approach was employed at SD Negeri Terusan 3, Gedeg, Mojokerto, using in-depth interviews, direct observation, and documentation. Five young Scout leaders were selected purposively as informants. Data were analysed through data condensation, data display, and conclusion verification, and interpreted using Lasswell's communication model. The findings show that young leaders deliberately position themselves as older siblings and learning friends while maintaining appropriate authority. Scouting messages are simplified and embedded in educational games, demonstrations, direct practice, group challenges, and rewards. These strategies make communication more relaxed, participatory, and concrete. Observed effects include greater student comfort, willingness to ask questions, participation in games and practice, ease of understanding, and enthusiasm for Scouting activities. The study contributes an interpersonal perspective to Scout communication research by showing that age proximity and play function together as adaptive communication resources.

Keywords
educational games; interpersonal closeness; Scout interest; Scout leaders; communication strategy

Article History
Received: 2026-08-14
Accepted: 2026-10-14

Copyright © 2026, Puspitasari et al.
Published by MAN 4 Kota Pekanbaru
DOI: 10.56113/takuana.v5i3.726

1. PENDAHULUAN

Gerakan Pramuka merupakan bentuk pendidikan nonformal yang memiliki fungsi strategis dalam pengembangan kepribadian, kecakapan hidup, kedisiplinan, kerja sama, kepemimpinan, dan tanggung jawab peserta didik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 menempatkan pendidikan kepramukaan sebagai proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia melalui penghayatan serta pengamalan nilai-nilai kepramukaan. Karena itu, kegiatan kepramukaan tidak semata-mata

BY-NC-SA
This is an open access article under the CC BY-NC-SA 4.0 International License

berkaitan dengan penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga dengan pengalaman pendidikan yang menempatkan peserta didik pada situasi belajar melalui kegiatan, kerja sama, permainan, dan pengalaman langsung (Republik Indonesia, 2010).

Persoalannya, keberadaan kegiatan yang bertujuan pendidikan tersebut tidak otomatis menghasilkan minat dan partisipasi yang tinggi. Penelitian Putra & Zuhri, (2022) menunjukkan bahwa pembina Pramuka membutuhkan teknik komunikasi untuk menarik minat siswa, dengan bentuk komunikasi yang dapat berubah dari formal ketika menyampaikan materi menjadi lebih informal di luar latihan rutin. Penelitian Elsani dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa minat dan partisipasi siswa berkaitan dengan pendekatan komunikatif, materi yang variatif, permainan kreatif, dan kegiatan yang menyenangkan. Temuan Mawardini dkk. (2025) menunjukkan bahwa peran pembina dapat mendukung antusiasme, kepercayaan diri, dan kerja sama siswa, sedangkan Ramadhani dkk. (2025) menegaskan bahwa keterbatasan sumber daya, sarana, dan waktu dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan pembinaan.

Minat sendiri tidak hanya dapat dipahami sebagai keputusan untuk hadir pada suatu kegiatan, tetapi juga sebagai kecenderungan merasa tertarik, senang, memperhatikan, dan terdorong untuk terlibat. Widodo & Khory (2024) menjelaskan bahwa minat peserta didik berkaitan dengan rasa senang atau ketertarikan terhadap objek atau kegiatan dan dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Dalam konteks kepramukaan, minat dapat terlihat melalui perhatian, keberanian mencoba, partisipasi, antusiasme, serta kemauan untuk mengikuti kegiatan berikutnya. Sejalan dengan itu, Fauzan dkk. (2025) menemukan bahwa minat terhadap ekstrakurikuler Pramuka berkaitan dengan motivasi internal, peran pembina, dan dukungan sekolah.

Literatur mutakhir juga memperlihatkan bahwa kegiatan kepramukaan memiliki potensi pendidikan yang kuat apabila dikemas secara tepat. Program Pramuka dapat mendukung pembentukan karakter meskipun implementasinya belum selalu mencapai tujuan secara optimal Sudrajat dkk. (2025) menemukan bahwa kegiatan Pramuka di sekolah dasar menyediakan aktivitas yang menyenangkan dan edukatif serta berkontribusi terhadap pembentukan mental dan disiplin siswa. Watukelir dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa implementasi ekstrakurikuler Pramuka dapat menjadi bagian dari pengembangan karakter dan prestasi siswa. Sementara itu, Nurdin dkk. (2021) menunjukkan bahwa kegiatan Pramuka pada anak usia sekolah dasar dapat menjadi konteks pembentukan karakter, sedangkan Syahdani dkk. (2022) menunjukkan bahwa kegiatan kepramukaan dapat digunakan sebagai konteks pembentukan karakter disiplin melalui aktivitas yang terstruktur.

Selain persoalan kegiatan, cara pembina membangun relasi dengan siswa menjadi bagian penting dari komunikasi pendidikan. Pembina tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menentukan suasana interaksi yang memungkinkan siswa bertanya, merespons, mencoba, dan merasa diterima. Dalam perspektif komunikasi, keberhasilan penyampaian pesan berkaitan dengan siapa komunikatornya, apa pesan yang disampaikan, saluran yang digunakan, kepada siapa pesan diarahkan, dan efek yang muncul. Kerangka Lasswell menempatkan lima unsur tersebut sebagai perangkat untuk membaca proses komunikasi secara sistematis (Lasswe3ll, 1948).

Penelitian terdahulu telah memberikan dasar penting, tetapi masih terdapat ruang kajian. Sebagian penelitian Pramuka berfokus pada peran pembina secara umum, motivasi, partisipasi, karakter, disiplin, atau tingkat minat (Elsani dkk., 2025; Fauzan dkk., 2025;

Mawardini dkk.2025). PenelitianPutra & Zuhri (2022) secara khusus membahas teknik komunikasi pembina, tetapi belum menempatkan kedekatan usia pembina dan permainan sebagai satu rangkaian strategi komunikasi dalam konteks sekolah dasar. Dengan demikian, celah penelitian terletak pada bagaimana karakteristik pembina yang masih muda dimanfaatkan sebagai sumber kedekatan interpersonal, lalu dipadukan dengan permainan untuk mengemas pesan kepramukaan dan membangun minat siswa.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, kontribusi baru artikel ini terletak pada tiga hal. Pertama, Putra & Zuhri (2022) menjelaskan teknik komunikasi pembina yang bergeser dari formal ke informal, sedangkan Elsani dkk. (2025) dan Mawardini dkk. (2025) menunjukkan keterkaitan peran pembina, pendekatan komunikatif, dan permainan kreatif dengan minat, partisipasi, dan motivasi siswa. Penelitian-penelitian tersebut umumnya membahas relasi pembina–siswa dan permainan secara terpisah, sehingga belum menjelaskan bagaimana keduanya saling berkaitan. Dalam artikel ini, model Lasswell digunakan untuk menunjukkan keterkaitan itu: kedekatan interpersonal ditempatkan sebagai karakteristik komunikator (*who*) yang membuka jalan bagi permainan untuk berfungsi sebagai saluran (*in which channel*) bagi pesan kepramukaan. Kedua, siswa dibaca sebagai komunikan (*to whom*) yang responsnya kembali menjadi umpan balik bagi pembina, sehingga model Lasswell dipakai untuk membaca proses yang dinamis dan adaptif, bukan sekadar mengidentifikasi lima unsur secara terpisah. Ketiga, berbeda dengan Fauzan dkk. (2025) yang mengukur minat secara kuantitatif, artikel ini membaca ketertarikan siswa melalui respons komunikasi yang teramati. Temuan spesifik yang diajukan adalah bahwa pembina muda secara sadar memosisikan diri sebagai kakak sekaligus teman, tetap menjaga batas kewibawaan, dan memakai kedekatan itu untuk memilih bentuk permainan dan praktik yang sesuai dengan karakter siswa; hal ini belum menjadi fokus penelitian-penelitian tersebut. Dengan demikian, kontribusi artikel ini bukan sekadar mengkaji kedekatan dan permainan secara bersamaan, melainkan menjelaskan mekanisme komunikasi yang menghubungkan kedekatan pembina, permainan, dan respons siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana pembina Pramuka berusia muda membangun kedekatan interpersonal, mengemas pesan melalui permainan, menyesuaikan komunikasi dengan karakter siswa, serta menghasilkan respons yang menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan dalam kegiatan kepramukaan di SD Negeri Terusan 3, Kecamatan Gedeg, Kabupaten Mojokerto.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap praktik komunikasi pembina Pramuka muda, pengalaman interaksi dengan siswa, bentuk pesan, penggunaan permainan sebagai saluran komunikasi, serta respons siswa selama kegiatan berlangsung. Dalam penelitian kualitatif, proses analisis tidak diarahkan untuk menguji hubungan sebab-akibat secara statistik, melainkan untuk memahami makna dan pola yang muncul dari data lapangan. Analisis data dilakukan dengan mengadaptasi model interaktif yang mencakup kondensasi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (Miles et al., 2014).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Terusan 3, Kecamatan Gedeg, Kabupaten Mojokerto, pada 7–14 Juli 2026. Lokasi dipilih karena sekolah secara rutin menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler Pramuka dan menggunakan pembina yang

berada pada rentang usia muda. Kegiatan Pramuka dilaksanakan secara rutin dengan materi yang disesuaikan dengan jenjang peserta didik. Konteks ini memungkinkan peneliti mengamati secara langsung proses komunikasi antara pembina dan siswa, terutama ketika pembina membangun kedekatan, memberikan materi, menggunakan permainan, serta merespons perilaku siswa.

Subjek penelitian terdiri atas lima pembina Pramuka berusia muda yang aktif membina kegiatan kepramukaan dan memiliki pengalaman minimal satu tahun dalam kegiatan pembinaan. Pemilihan informan menggunakan purposive sampling berdasarkan pertimbangan bahwa mereka merupakan pihak yang terlibat langsung dalam proses komunikasi dan mengetahui strategi yang digunakan selama latihan. Untuk kepentingan penulisan artikel, informan disebut sebagai Informan 1 sampai Informan 5. Objek penelitian adalah strategi komunikasi pembina Pramuka muda dalam membangun minat kepramukaan siswa, dengan fokus pada lima unsur Lasswell: komunikator (*who*), pesan (*says what*), saluran (*in which channel*), komunikan (*to whom*), dan efek (*with what effect*).

Data dikumpulkan melalui wawancara yang digunakan untuk menggali pengalaman pembina dalam membangun kedekatan dengan siswa, alasan menggunakan permainan, cara menyampaikan materi, serta persepsi terhadap respons siswa. Wawancara dilakukan sebanyak lima sesi, satu sesi untuk masing-masing dari lima informan, pada 7, 8, 11, 12, dan 14 Juli 2026 (Informan 1 sampai Informan 5 secara berurutan), dengan durasi setiap sesi sekitar 30 menit hingga 1 jam. Wawancara dijadwalkan setelah informan selesai mengajar agar tidak mengganggu aktivitas utamanya. Pertanyaan terbuka disusun dalam 13 butir pokok berdasarkan lima unsur Lasswell ditambah faktor pendukung dan penghambat, dan hasilnya ditranskripsikan. Observasi digunakan untuk melihat praktik komunikasi yang berlangsung secara nyata, termasuk penggunaan bahasa, permainan, demonstrasi, praktik, kerja kelompok, dan reward. Observasi dilakukan secara langsung sebanyak lima sesi, satu sesi untuk setiap informan, pada saat informan membina kegiatan ekstrakurikuler Pramuka di lingkungan sekolah, dengan durasi setiap sesi sekitar 30 menit hingga 1 jam. Peneliti mengamati proses komunikasi pembina, pola interaksi pembina dengan siswa, penggunaan metode dan media, serta respons siswa selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara. Dokumentasi yang dianalisis berupa foto kegiatan kepramukaan (misalnya kegiatan Galang Ceria), foto para informan, dan data jumlah siswa sekolah tahun 2023–2025 yang disajikan pada Tabel 1. Ketiga teknik tersebut dipadukan sebagai triangulasi teknik sehingga informasi dari satu sumber dapat dibandingkan dengan bentuk data lainnya.

Perbandingan data wawancara dan observasi dilakukan dengan memeriksa apakah pernyataan informan sejalan dengan praktik yang teramati dan terdokumentasi. Sebagai contoh, Informan 1 menyatakan bahwa materi PBB dan pioneering ia kemas dalam bentuk permainan dan lomba, sedangkan Informan 4 menyatakan bahwa ia mengubah aktivitas menjadi permainan singkat atau simulasi ketika siswa mulai jenuh. Kedua pernyataan ini dibandingkan dengan hasil observasi pada latihan Pramuka, yang memperlihatkan penggunaan permainan kelompok, simulasi, praktik lapangan, demonstrasi, dan diskusi sebagai metode pembinaan, serta dengan dokumentasi foto kegiatan. Kesesuaian tersebut menguatkan temuan pada unsur *in which channel*. Contoh lain, pernyataan Informan 1 dan Informan 5 bahwa kedekatan membuat siswa lebih nyaman dan berani bertanya dibandingkan dengan pengamatan terhadap interaksi pembina dan siswa selama latihan. Pernyataan informan yang tidak dapat dikonfirmasi melalui observasi atau dokumentasi diperlakukan sebagai persepsi pembina, bukan sebagai fakta perilaku siswa.

Analisis data dilakukan secara interaktif. Tahap pertama adalah kondensasi data dengan memilih dan mengelompokkan data yang berkaitan dengan fokus penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data dalam uraian naratif dan matriks temuan berdasarkan lima unsur Lasswell. Tahap ketiga adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan melalui perbandingan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses tersebut dilakukan secara berulang untuk memastikan bahwa interpretasi tidak hanya berasal dari satu pernyataan informan, tetapi didukung oleh pola yang muncul dari keseluruhan data. Dalam membaca minat siswa, penelitian tidak menggunakan skor kuantitatif. Minat dipahami melalui indikator kualitatif seperti rasa nyaman, perhatian, keberanian bertanya, partisipasi dalam permainan dan praktik, antusiasme, serta kemauan mengikuti kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konteks Minat Kepramukaan di SD Negeri Terusan 3

SD Negeri Terusan 3 merupakan sekolah dasar negeri di Desa Terusan, Kecamatan Gedeg, Kabupaten Mojokerto. Kegiatan Pramuka menjadi salah satu kegiatan pengembangan diri yang dilaksanakan secara rutin. Dalam pelaksanaannya, kegiatan memadukan materi kepramukaan, praktik, kerja kelompok, permainan, simulasi, dan aktivitas luar ruang. Data sekolah yang digunakan dalam penelitian menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan Pramuka mengalami penurunan selama tiga tahun terakhir. Pada 2023 terdapat 53 siswa yang berminat dan 57 siswa yang kurang berminat; pada 2024 terdapat 48 siswa yang berminat dan 66 siswa yang kurang berminat; sedangkan pada 2025 terdapat 41 siswa yang berminat dan 67 siswa yang kurang berminat. Data tersebut bersumber dari data SD Negeri Terusan 3 tahun 2023–2025 yang menjadi acuan awal penelitian. Pengelompokannya didasarkan pada pencatatan keikutsertaan siswa dalam kegiatan Pramuka oleh sekolah: siswa yang tercatat mengikuti kegiatan dikategorikan berminat, sedangkan siswa yang kurang mengikuti kegiatan dikategorikan kurang berminat. Jumlah keseluruhan siswa tercatat 110 pada 2023, 114 pada 2024, dan 108 pada 2025. Kategori tersebut merupakan klasifikasi administratif sekolah, bukan hasil angket atau pengukuran minat oleh peneliti. Data tersebut tidak digunakan sebagai pengukuran efek strategi komunikasi, tetapi sebagai konteks awal yang menunjukkan pentingnya mengkaji cara pembina membangun ketertarikan siswa.

Tabel 1. Data Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Kepramukaan

Tahun	Berminat	Kurang berminat	Jumlah
2023	53	57	110
2024	48	66	114
2025	41	67	108

Sumber: Data SD Negeri Terusan 3 tahun 2023–2025; kategori "berminat" dan "kurang berminat" ditetapkan sekolah berdasarkan pencatatan keikutsertaan siswa dalam kegiatan Pramuka.

Temuan lapangan memperlihatkan bahwa persoalan minat tidak dapat dilepaskan dari pengalaman siswa selama latihan. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika kegiatan melibatkan permainan, kerja kelompok, dan praktik langsung, sedangkan sebagian lainnya membutuhkan pendekatan personal dan variasi kegiatan agar tetap terlibat. Kondisi ini sejalan dengan temuan Elsani dkk. (2025) Kegiatan yang menyenangkan dan pendekatan komunikatif dapat mendukung minat dan partisipasi siswa.

Dalam konteks penelitian ini, peran pembina menjadi lebih spesifik karena pembina muda menggunakan kedekatan usia sebagai sumber daya komunikasi sebelum memilih metode permainan dan praktik.

3.2. Pembina Muda sebagai Kakak dan Teman: Kedekatan Interpersonal sebagai Strategi Komunikasi

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa kedekatan interpersonal menjadi pintu masuk strategi komunikasi pembina Pramuka muda. Kelima informan tidak memosisikan diri semata-mata sebagai penyampai materi, tetapi sebagai kakak, teman belajar, motivator, fasilitator, dan teladan. Kedekatan usia dengan siswa dipandang sebagai modal yang memungkinkan pembina menggunakan bahasa yang lebih cair, memahami kebiasaan anak, dan menciptakan suasana latihan yang tidak terlalu formal. Posisi sebagai kakak atau teman bukan berarti menghapus struktur hubungan antara pembina dan peserta didik. Sebaliknya, kedekatan digunakan untuk membangun kenyamanan, sementara batas perilaku tetap dipertahankan agar kewibawaan pembina tidak hilang.

Informan 1 secara eksplisit menjelaskan bahwa ia berusaha menjadi *"kakak sekaligus teman"* agar siswa merasa nyaman, dekat, dan mau diajak berinteraksi. Informan 2 menggunakan pendekatan kekeluargaan dengan merangkul siswa seperti adik, tetapi tetap memberikan teguran ketika kedekatan mulai menimbulkan perilaku yang kurang sopan. Informan 3 lebih menekankan pentingnya membaca karakter individual siswa sebelum memilih pendekatan. Informan 4 menggabungkan pendekatan santai dengan disiplin, sedangkan Informan 5 menempatkan diri sebagai teman belajar yang dapat diajak berdiskusi dan bermain sambil belajar. Pola tersebut menunjukkan bahwa kedekatan bukan sekadar sikap ramah, melainkan direncanakan sebagai cara agar pesan lebih mudah diterima.

Dalam kerangka Lasswell, temuan tersebut memperkuat unsur *who*. Komunikator tidak hanya ditentukan oleh status formalnya sebagai pembina, tetapi juga oleh kualitas hubungan yang dibangun dengan komunikan. Pembina muda membangun kredibilitas melalui pengalaman kepramukaan, kemampuan menjadi teladan, kedekatan emosional, dan kemampuan menyeimbangkan keakraban dengan otoritas. Dengan demikian, usia muda menjadi kondisi yang dimanfaatkan secara strategis, bukan sekadar identitas demografis. Temuan ini melengkapi penelitian Putra & Zuhri (2022) yang menunjukkan bahwa komunikasi pembina dapat bersifat formal ketika menyampaikan materi dan informal di luar latihan rutin. Penelitian ini menunjukkan lebih jauh bahwa informalitas tersebut dapat dibangun sejak hubungan interpersonal antara pembina dan siswa dirancang sebagai hubungan yang menyerupai kakak-adik atau teman belajar. Dalam konteks tersebut, batas formal dan informal tidak dihilangkan, tetapi dikelola sesuai situasi. Ketika kegiatan membutuhkan ketertiban, pembina tetap menjalankan otoritas; ketika kegiatan membutuhkan keterbukaan, pembina menggunakan gaya yang lebih santai.

Secara konseptual, kedekatan interpersonal dapat dipahami sebagai strategi untuk menurunkan jarak psikologis antara komunikator dan komunikan. Ketika jarak tersebut berkurang, siswa lebih berani bertanya, bercerita, meminta bantuan, dan mencoba aktivitas tanpa takut salah. Temuan ini sejalan dengan fokus penelitian Elsani dkk. (2025) dan Mawardini dkk. (2025) mengenai pentingnya peran pembina dalam menciptakan suasana yang mendukung keterlibatan siswa. Perbedaannya, penelitian ini menempatkan relasi

kakak-teman sebagai mekanisme komunikasi yang mendahului penggunaan metode kegiatan.

3.3. Permainan sebagai Saluran Komunikasi untuk Mengemas Pesan Kepramukaan

Permainan menjadi temuan kedua yang paling menonjol. Pembina tidak menggunakan permainan hanya sebagai selingan setelah materi, tetapi sebagai cara untuk mengemas materi agar dapat diterima siswa. Materi Peraturan Baris Berbaris (PBB), pioneering, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan keterampilan dasar kepramukaan diubah menjadi tantangan, perlombaan, simulasi, atau permainan kelompok. Dengan cara ini, pesan yang semula bersifat verbal dan teoretis menjadi pengalaman yang dapat dilihat, dilakukan, dan dirasakan oleh siswa.

Informan 1 menjelaskan bahwa materi PBB dan pioneering yang sebelumnya berpotensi terasa kaku dikemas menjadi permainan dan lomba agar siswa lebih tertarik mengikuti Pramuka. Informan 4 juga menggunakan permainan edukatif, kerja sama kelompok, dan aktivitas luar ruang untuk menjaga suasana tetap menyenangkan. Informan 5 menggunakan bermain sambil belajar dan praktik langsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tidak berdiri sendiri, tetapi bekerja bersama komunikasi tatap muka, demonstrasi, praktik, alat peraga, dan reward. Jika ditempatkan pada unsur in *which channel* dalam model Lasswell, permainan berfungsi sebagai saluran yang menjembatani pesan pembina dengan pengalaman siswa. Pembina tidak sekadar mengatakan bahwa kerja sama itu penting, tetapi menciptakan situasi permainan yang mengharuskan siswa bekerja sama. Pembina tidak hanya menjelaskan keterampilan tertentu, tetapi juga membuat siswa mencoba keterampilan tersebut melalui tantangan. Dengan demikian, saluran komunikasi berubah dari sekadar penyampaian informasi menjadi pengalaman partisipatif.

Temuan tersebut memiliki relevansi dengan penelitian Murtagh dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat dikaitkan dengan pengalaman belajar anak sekolah dasar. Dalam konteks Pramuka, permainan memiliki karakter yang lebih luas karena selain mendukung pemahaman materi, permainan juga memungkinkan nilai disiplin, kerja sama, kepemimpinan, dan tanggung jawab dialami secara langsung. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Elsani dkk. (2025) yang menemukan bahwa permainan kreatif dan kegiatan yang menyenangkan mendukung minat serta partisipasi siswa. Permainan juga memperkuat sifat *learning by doing* dalam kepramukaan. Peserta didik tidak ditempatkan sebagai penerima pesan yang hanya mendengarkan, tetapi sebagai pelaku yang harus merespons situasi permainan. Dalam proses tersebut, pembina dapat membaca respons siswa secara langsung: siapa yang aktif, siapa yang masih ragu, siapa yang membutuhkan bantuan, dan siapa yang mulai kehilangan perhatian. Respons tersebut kemudian menjadi dasar bagi pembina untuk mengubah instruksi, menambah demonstrasi, atau mengganti bentuk permainan. Proses komunikasi bersifat dinamis dan adaptif.

3.4. Pesan Kepramukaan: Sederhana, Konkret, dan Kontekstual

Pada unsur *'says what'*, pesan yang disampaikan pembina terdiri atas dua lapisan. Lapisan pertama berupa materi teknis, seperti PBB, pioneering, Dasa Dharma, dan keterampilan dasar. Lapisan kedua berupa nilai karakter, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama,

kemandirian, kepemimpinan, tata krama, dan sopan santun. Kedua lapisan tersebut tidak disampaikan secara terpisah. Pembina mengintegrasikan nilai karakter ke dalam aktivitas yang sedang dilakukan.

Temuan lapangan menunjukkan bahwa bahasa sederhana menjadi prinsip penting. Pembina menyadari bahwa siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda, sehingga penjelasan panjang dan terlalu abstrak cenderung kurang efektif. Karena itu, pesan diperkuat melalui contoh sehari-hari, demonstrasi, praktik, permainan, dan simulasi. Cara ini membuat pesan lebih konkret. Ketika siswa belum memahami suatu materi, pembina tidak hanya mengulang kalimat yang sama, tetapi juga mengganti bentuk penyampaian dengan contoh atau praktik. Strategi tersebut menunjukkan bahwa adaptasi pesan tidak berarti mengurangi substansi. Justru substansi kepramukaan dipertahankan, sementara bentuk penyampaiannya diubah. Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa pembina menggunakan pengalaman sehari-hari sebagai jembatan untuk menjelaskan nilai kepramukaan sehingga siswa dapat memahami bahwa disiplin, sopan santun, dan kerja sama tidak hanya berlaku saat latihan. Temuan ini memperkuat penelitian Hanif & Yunitasari (2024) bahwa kegiatan Pramuka di sekolah dasar dapat menjadi ruang pendidikan yang menyenangkan dan edukatif. Namun, artikel ini menambahkan bahwa sifat menyenangkan tersebut tidak hanya berasal dari jenis kegiatan, melainkan dari proses pengemasan pesan oleh pembina. Pesan menjadi menarik ketika pembina menghubungkan materi dengan aktivitas yang dekat dengan dunia siswa.

3.5. Siswa sebagai Komunikan yang Aktif dan Beragam

Unsur *to whom* menunjukkan bahwa strategi komunikasi pembina selalu diarahkan kepada karakteristik siswa sebagai komunikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat perhatian, minat, kemampuan memahami materi, dan keberanian berpartisipasi yang berbeda. Sebagian siswa langsung antusias ketika permainan dimulai, sedangkan sebagian lain memerlukan pendekatan personal. Karena itu, pembina tidak menerapkan satu pola komunikasi yang seragam. Informan 3, misalnya, mengamati perilaku siswa sebelum menentukan pendekatan. Jika terdapat siswa yang kurang tertarik, pembina berusaha mengetahui aktivitas yang disukai siswa tersebut dan menghubungkannya dengan materi. Informan 4 menggunakan permainan singkat ketika konsentrasi siswa mulai menurun. Informan 5 memanfaatkan kedekatan interpersonal agar siswa lebih terbuka untuk bercerita dan berdiskusi. Pola ini menunjukkan bahwa komunikan bukan penerima pesan yang pasif.

Respons siswa justru menjadi umpan balik bagi pembina. Pertanyaan, ekspresi, keterlibatan dalam permainan, keberanian mencoba, atau tanda kebosanan menjadi informasi untuk menyesuaikan komunikasi berikutnya. Dalam kerangka Lasswell, pola tersebut memperlihatkan bahwa unsur *who, says what, in which channel*, dan *to whom* saling terkait. Pembina yang memahami komunikan akan lebih mudah menentukan bentuk pesan dan saluran yang sesuai. Temuan tersebut memperluas penelitian Fauzan dkk. (2025) yang mengukur minat siswa secara kuantitatif. Penelitian ini tidak mengubah minat menjadi skor, tetapi melihat minat melalui pengalaman komunikasi yang teramati. Dengan demikian, minat dipahami sebagai proses yang berkembang melalui kenyamanan, perhatian, keterlibatan, dan pengalaman positif selama kegiatan.

3.6. Efek Komunikasi: Kenyamanan, Partisipasi, dan Antusiasme

Respons tersebut bersumber dari keterangan kelima informan dan dibandingkan dengan pengamatan terhadap kegiatan latihan. Pertama, kenyamanan dan keberanian bertanya. Informan 1 menyatakan, "Saya berusaha menjadi kakak sekaligus teman bagi adik-adik supaya mereka merasa nyaman. Kalau mereka sudah nyaman, mereka jadi lebih berani bertanya, ikut permainan, dan semangat mengikuti kegiatan pramuka" (wawancara, 7 Juli 2026). Kutipan ini menunjukkan bahwa kedekatan pembina dikaitkan langsung dengan kenyamanan dan keberanian siswa berinteraksi.

Kedua, keaktifan dalam permainan dan daya tahan terhadap kejenuhan. Informan 4 menyatakan, *"Kalau kegiatannya dibuat menyenangkan, anak-anak jadi lebih semangat. Mereka aktif ikut permainan, mau bekerja sama dengan teman-temannya, dan tidak cepat bosan selama latihan"* (wawancara, 12 Juli 2026). Keterangan ini mendukung temuan bahwa kegiatan yang menyenangkan membuat siswa lebih bertahan selama rangkaian latihan. Ketiga, kemudahan memahami materi dan antusiasme. Informan 5 menyatakan, *"Dengan pendekatan yang lebih santai, siswa jadi nyaman dan antusias mengikuti kegiatan. Mereka juga lebih mudah memahami materi karena langsung melihat contoh dan mempraktikkannya"* (wawancara, 14 Juli 2026). Pernyataan ini menunjukkan bahwa praktik dan contoh langsung membantu pemahaman sekaligus menumbuhkan antusiasme.

Keempat, respons yang tidak seragam. Informan 3 menyatakan, *"Walaupun tidak semuanya langsung fokus, tetapi mereka tetap mau ikut kegiatan dan akhirnya bisa menerima materi yang kita sampaikan"* (wawancara, 11 Juli 2026). Selain itu, Informan 2 menyatakan, *"Yang paling saya senang itu ketika melihat perubahan sikap mereka. Cara berbicara lebih sopan, lebih menghargai teman, dan lebih berani ketika diminta tampil di depan"* (wawancara, 8 Juli 2026). Kedua kutipan ini menunjukkan bahwa respons positif muncul pada tingkat yang berbeda antar siswa dan tidak terbatas pada kegiatan latihan.

Perlu dibedakan antara respons positif yang diamati selama latihan dan minat siswa untuk mengikuti kegiatan secara berkelanjutan. Kenyamanan, keberanian bertanya, partisipasi, dan antusiasme di atas adalah respons yang muncul selama kegiatan berlangsung pada periode 7–14 Juli 2026. Respons tersebut dapat dibaca sebagai indikasi ketertarikan siswa selama kegiatan, tetapi belum membuktikan bahwa siswa memiliki minat yang menetap untuk terus mengikuti Pramuka. Informan 5 memang menyebut bahwa "kehadiran mereka juga di kepramukaan ini juga cukup baik, bahkan beberapa siswa juga sering menanyakan tentang kegiatan pramuka berikutnya". Namun, keterangan itu merupakan laporan pembina, bukan data kehadiran dari waktu ke waktu, sehingga hanya dibaca sebagai petunjuk awal. Demikian pula, data pada Tabel 1 tidak dibaca sebagai hasil strategi komunikasi. Karena itu, kesimpulan artikel ini dibatasi pada respons positif selama latihan sebagai indikasi awal ketertarikan, bukan pada peningkatan minat kepramukaan yang berkelanjutan.

Kedekatan interpersonal dan permainan bekerja secara berurutan sekaligus saling memperkuat. Kedekatan membuat siswa merasa aman untuk berinteraksi; permainan kemudian menyediakan ruang untuk berpartisipasi. Ketika siswa berpartisipasi, pembina memperoleh umpan balik yang dapat digunakan untuk menyesuaikan komunikasi. Rangkaian tersebut menghasilkan pengalaman kegiatan yang lebih positif. Dengan demikian, ketertarikan siswa selama kegiatan tidak dipandang sebagai hasil dari satu teknik tunggal, tetapi sebagai efek yang muncul dari keseluruhan pengalaman komunikasi. Namun, karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, istilah "efek" perlu

dibaca sebagai respons atau dampak yang ditemukan, bukan sebagai bukti hubungan kausal. Penelitian tidak menguji secara statistik bahwa strategi komunikasi menyebabkan peningkatan minat. Yang dapat disimpulkan adalah adanya pola respons positif yang secara konsisten ditemukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kehati-hatian ini penting agar kesimpulan tidak melampaui desain penelitian.

Temuan tersebut konsisten dengan penelitian Ramadhani (2025), yang menunjukkan bahwa peran pembina dan suasana kegiatan dapat mendukung motivasi siswa, serta dengan Elsani dkk. (2025), yang menunjukkan keterkaitan pendekatan komunikatif, permainan kreatif, dan partisipasi siswa. Penelitian Sari & Ramadan (2024) juga menunjukkan bahwa kegiatan Pramuka berkaitan dengan pembentukan disiplin siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus pada proses komunikasi yang menghubungkan karakter pembina, cara mengemas pesan, permainan, karakter komunikan, dan respons siswa.

Tabel 2. Pemetaan Strategi Komunikasi Pembina Berdasarkan Model Lasswell

Unsur Lasswell	Temuan utama	Bentuk strategi	Respons yang diamati
Who	Pembina muda sebagai kakak, teman belajar, motivator, fasilitator, dan teladan.	Kedekatan usia, komunikasi santai, perhatian personal, tetap menjaga batas.	Siswa lebih nyaman, terbuka, dan berani berinteraksi.
Says what	Materi teknis dan nilai karakter kepramukaan.	Bahasa sederhana, contoh konkret, demonstrasi, integrasi nilai dalam aktivitas.	Materi lebih mudah dipahami dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
In which channel	Permainan menjadi saluran utama yang dipadukan dengan praktik dan demonstrasi.	Game, lomba, simulasi, praktik, alat peraga, visual, reward.	Partisipasi dan perhatian meningkat; kegiatan terasa tidak monoton.
To whom	Siswa memiliki karakter, minat, perhatian, dan kemampuan yang beragam.	Observasi karakter, pendekatan personal, variasi aktivitas.	Siswa yang semula pasif lebih mudah dilibatkan.
With what effect	Respons positif terhadap pengalaman kegiatan.	Kombinasi kedekatan, pesan adaptif, permainan, praktik, dan apresiasi.	Nyaman, antusias, aktif, berani bertanya, dan tampak tertarik selama kegiatan.

Sumber: diolah dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi penelitian.

3.7. Faktor Pendukung, Hambatan, dan Makna Strategi Adaptif

Strategi komunikasi pembina didukung oleh tiga kondisi utama. Pertama, dukungan sekolah berupa ruang pelaksanaan kegiatan dan sarana yang memungkinkan pembina menggunakan berbagai metode. Kedua, kedekatan usia pembina dengan siswa membantu membangun komunikasi yang lebih cair. Ketiga, kreativitas pembina dalam mengembangkan permainan, praktik, demonstrasi, dan reward. Kondisi ini sejalan dengan Ristiyani & Asmawan (2023) yang menunjukkan bahwa implementasi pendidikan kepramukaan di sekolah dipengaruhi oleh dukungan kelembagaan dan kondisi pelaksanaan.

Di sisi lain, penelitian menemukan hambatan berupa perbedaan antusiasme siswa, keterbatasan waktu dan sarana, serta kebutuhan untuk menjaga keseimbangan antara kedekatan dan kewibawaan. Kedekatan yang terlalu longgar berpotensi membuat sebagian

siswa menganggap pembina sebagai teman tanpa batas, sedangkan komunikasi yang terlalu formal dapat menciptakan jarak. Karena itu, pembina perlu memiliki kemampuan mengatur batas interaksi. Temuan Fauzan dkk. (2025) mengenai keterbatasan sumber daya dan waktu memperlihatkan bahwa kualitas pembinaan juga dipengaruhi oleh faktor struktural, bukan hanya kemampuan personal pembina.

Makna penting dari temuan tersebut adalah bahwa strategi komunikasi pembina muda bersifat adaptif. Adaptasi terjadi pada tiga tingkat. Pertama, adaptasi relasional, yaitu menyesuaikan jarak komunikasi melalui posisi sebagai kakak atau teman. Kedua, adaptasi pesan, yaitu menyederhanakan materi dan menghubungkannya dengan pengalaman siswa. Ketiga, adaptasi saluran, yaitu mengubah penjelasan menjadi permainan, praktik, demonstrasi, atau simulasi sesuai respons siswa. Ketiga bentuk adaptasi tersebut bertemu pada tujuan yang sama, yaitu menciptakan pengalaman komunikasi yang membuat siswa mau terlibat.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, novelty penelitian ini terletak pada cara memandang permainan sebagai saluran komunikasi dan kedekatan interpersonal sebagai karakteristik komunikator yang saling berhubungan. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan partisipasi dan pembina memiliki peran penting, tetapi penelitian ini menunjukkan mekanisme komunikasinya: pembina muda membangun kedekatan terlebih dahulu, mengemas pesan ke dalam aktivitas bermain, membaca respons siswa, kemudian menyesuaikan kembali komunikasi. Pola tersebut memberikan gambaran bahwa minat kepramukaan dibangun melalui pengalaman komunikasi, bukan hanya melalui isi materi.

3.8. Kontribusi Teoretis dan Implikasi Praktis

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa model Lasswell dapat digunakan bukan hanya untuk mengidentifikasi unsur-unsur komunikasi secara terpisah, tetapi juga untuk membaca hubungan antar elemen dalam praktik pembinaan. Pada penelitian ini, karakter pembina sebagai komunikator memengaruhi cara pesan dikemas; karakter pesan menentukan pilihan saluran; karakter siswa sebagai komunikan memengaruhi bentuk permainan dan praktik; sedangkan respons siswa menjadi umpan balik bagi pembina untuk menyesuaikan komunikasi berikutnya. Dengan demikian, model Lasswell dalam konteks ini menunjukkan proses yang lebih dinamis daripada sekadar alur satu arah.

Dari sisi komunikator, pembina muda memiliki keuntungan berupa kedekatan usia yang membuat interaksi lebih cair. Namun, kedekatan tersebut tidak dengan sendirinya menghasilkan komunikasi efektif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembina tetap membutuhkan pengalaman kepramukaan, kemampuan memahami karakter anak, keteladanan, dan kemampuan menjaga batas. Hal ini berarti kategori “pembina muda” sebaiknya tidak dimaknai sebagai usia semata, melainkan sebagai kondisi komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membangun kedekatan tanpa menghilangkan fungsi pendidikan.

Dari sisi saluran, permainan memiliki kedudukan khusus karena menggabungkan pesan dan tindakan. Ketika materi PBB, kerja sama, disiplin, atau keterampilan kepramukaan dimasukkan ke dalam permainan, siswa menerima pesan melalui pengalaman. Pembina dapat mengamati secara langsung apakah instruksi dipahami dan apakah siswa mampu bekerja sama. Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai media penyampaian sekaligus ruang observasi terhadap komunikan. Temuan ini memperlihatkan

bahwa dalam pendidikan kepramukaan, saluran komunikasi dapat berbentuk aktivitas sosial dan fisik, bukan hanya media verbal, visual, atau digital.

Implikasi praktis penelitian ini adalah pembina Pramuka dapat merancang latihan dengan urutan komunikasi yang lebih adaptif: membangun kedekatan pada awal interaksi, menjelaskan tujuan kegiatan dengan bahasa sederhana, memberikan contoh, mengubah materi menjadi permainan atau tantangan, mengamati respons siswa, lalu memberikan penguatan dan koreksi. Urutan tersebut tidak harus diterapkan secara kaku karena karakteristik siswa dan kondisi lapangan dapat berubah. Yang lebih penting adalah kemampuan pembina untuk membaca respons siswa dan segera menyesuaikan pendekatan.

Bagi sekolah, hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan terhadap pembina tidak cukup berupa penyediaan jadwal latihan. Sekolah dapat memberikan ruang bagi pembina untuk mengembangkan variasi permainan, menyediakan perlengkapan sederhana yang mendukung praktik, serta memberi kesempatan peningkatan kompetensi pembina. Dukungan tersebut penting karena kreativitas komunikasi membutuhkan lingkungan yang memungkinkan pembina bereksperimen dengan metode kegiatan. Penelitian ini juga memiliki implikasi bagi pengembangan kajian komunikasi pendidikan. Kajian komunikasi pendidikan sering berpusat pada guru dan ruang kelas formal, sedangkan kegiatan Pramuka menyediakan ruang pendidikan nonformal dengan karakter interaksi yang lebih fleksibel. Pembina dapat menjadi figur pendidikan sekaligus figur kakak atau teman, sementara permainan menjadi medium yang menggabungkan pembelajaran dan interaksi sosial. Posisi tersebut membuka peluang untuk mengembangkan kajian lebih lanjut mengenai komunikasi interpersonal pembina, komunikasi kelompok dalam regu, penggunaan media digital dalam Pramuka, serta perbandingan gaya komunikasi pembina muda dan pembina senior.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kedekatan interpersonal dan permainan merupakan dua unsur penting dalam strategi komunikasi pembina Pramuka muda untuk membangun minat kepramukaan siswa di SD Negeri Terusan 3, Kecamatan Gedeg, Kabupaten Mojokerto. Pembina muda memanfaatkan kedekatan usia dengan memosisikan diri sebagai kakak, teman belajar, motivator, fasilitator, dan teladan. Kedekatan tersebut membuat komunikasi lebih terbuka dan membantu siswa merasa nyaman, tetapi tetap disertai batas agar kewibawaan pembina sebagai pendidik terjaga. Pada sisi pesan dan saluran, materi teknis serta nilai karakter kepramukaan dikemas menggunakan bahasa sederhana, contoh konkret, praktik, demonstrasi, simulasi, dan terutama permainan edukatif serta perlombaan. Permainan berfungsi bukan sekadar hiburan, melainkan sebagai saluran komunikasi yang mengubah pesan abstrak menjadi pengalaman yang dapat dilakukan siswa.

Respons yang teramati meliputi kenyamanan, keberanian bertanya, keterlibatan dalam permainan dan praktik, kemudahan memahami materi, serta antusiasme mengikuti kegiatan. Respons tersebut diamati selama latihan dan menunjukkan ketertarikan awal siswa, tetapi tidak dapat dibaca sebagai bukti minat kepramukaan yang berkelanjutan. Dengan demikian, strategi komunikasi pembina dapat dipahami sebagai proses adaptif yang menghubungkan karakter komunikator, pengemasan pesan, pemilihan saluran,

pemahaman terhadap komunikan, dan respons siswa. Keterbatasan penelitian ini adalah fokus pada satu sekolah dan lima pembina serta tidak menggunakan pengukuran kuantitatif terhadap perubahan minat, sehingga temuan tidak dimaksudkan sebagai bukti kausal. Penelitian lanjutan dapat membandingkan pembina muda dan pembina yang lebih senior, menguji strategi permainan secara kuantitatif, atau mengeksplorasi peran media digital dalam komunikasi kepramukaan.

DAFTAR PUSTAKA

Elsani, D. R. S., Oktaviani, R., Prihatini, D., Ristiantina, R., Safitri, N., Hidayat, A., & Mawardini, A. (2025). Peran pembina dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan Pramuka di sekolah dasar. *4*, 2110–2118.

Fauzan, M. N., Rahmawati, D. L., Zuhria, F., & Trisnani, N. (2025). *Survei tingkat minat terhadap ekstrakurikuler Pramuka Penggalang pada murid SD IT Mu'adz Bin Jabal Bendungan*. *04*(02).

Hanif, I. S., & Yunitasari, D. (2024). Forming the mental and disciplinary character of students through extracurricular scouting activities at school. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 8*(1), 12–24. https://doi.org/10.21067/jbpd.v8i1.9379

Mawardini, A., Ashila, L., & Azzahra, S. (n.d.). *Analisis peran pembina Pramuka dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan kepramukaan*. *4*(2025), 20–30.

Murtagh, E. M., Sawalma, J., & Martin, R. (2022). Playful maths! The influence of play-based learning on academic performance of Palestinian primary school children. *Educational Research for Policy and Practice, 21*(3), 407–426. https://doi.org/10.1007/s10671-022-09312-5

Nurdin, N., Jahada, J., & Anhusadar, L. (2021). Membentuk karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler Pramuka pada anak usia 6–8 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 952–959. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1603

Putra, H. R., & Zuhri, A. (2022). Implementasi teknik komunikasi pembina Pramuka terhadap siswa. *13*, 48–60. https://doi.org/10.32505/hikmah.v13i1.3773

Ramadhani, A., Rahmawati, A., Napisah, S. S., & Mawardini, A. (2025). *Peran guru pembina dalam kegiatan kepramukaan di sekolah dasar*. *4*, 3537–3545.

Ristiyani, R., & Asmawan, M. C. (2023). *Pembentukan karakter peserta didik melalui kegiatan Pramuka*. *7*(4), 535–543.

Sari, R., & Ramadan, Z. H. (2024). Hubungan ekstrakurikuler Pramuka dengan kedisiplinan siswa kelas V SDN 161 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Amarta, 3*(1), 15–32.

Sudrajat, A., Habibah, K. A., & Yasmin, D. S. (2025). *Minat siswa terhadap kepramukaan: Interaksi antara aktivitas, strategi pembelajaran, dan pengaruh lingkungan sekolah*. *2*, 1562–1569.

Syahdani, A. M., Nugraha, D. M., & Ruspendi, F. (2022). Konstruksi visi dan misi ekstrakurikuler Pramuka dalam pengembangan karakter kepemimpinan di era pandemi COVID-19. *Sosio Religi: Jurnal Kajian ..., 20*(1), 9–20.

Watukelir, P. S. D. N., Ayah, K., Kebumen, K., Winanti, E. K., & Nugroho, A. (2024). *Implementasi ekstrakurikuler Pramuka dalam membangun karakter dan*. *07*(01), 389–398.

Widodo, E. W., Khory, F. D., Studi, S., Jasmani, P., Ilmu, F., Kesehatan, K., & Surabaya, U. N. (2024). *Minat peserta didik baru dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler olahraga (di SMA Tamansiswa Kota Mojokerto tahun 2023)*. *8*, 6197–6210.