BAB II
MEDIA PEMBELAJARAN P3K UNTUK PRAMUKA PENGGALANG

II.1 Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)

II.1.1 Definisi P3K

Pertolongan pertama adalah perawatan yang diberikan segera pada orang yang cedera atau mendadak sakit. Pertolongan pertama tidak menggantikan perawatan medis yang tepat. Pertolongan pertama hanya memberi bantuan sementara sampai mendapatkan perawatan medis yang kompeten. Jika perlu, atau sampai kesempatan pulih tanpa perawatan medis terpenuhi (Alton Thygerson, *2011*).

Sedangkan Shinta Margareta mengatakan (*Buku Cerdas P3K: 101 Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan*, 2012), "pertolongan pertama merupakan tindakan pertama terhadap seseorang yang mengalami penderitaan atau kecelakaan. Tindakan ini dilakukan sebelum orang yang mengalami sakit atau derita dibawa ke dokter".

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pertolongan pertama pada kecelakaan adalah suatu bentuk pertolongan sementara terhadap korban yang dilakukan secepat dan setepat mungkin sebelum mendapatkan pertolongan dari dokter agar korban tidak menjadi lebih parah.

II.1.2 Tujuan P3K

Menurut Tito Sucipto (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan, 2009), tujuan dari P3K adalah:

1. Mencegah bahaya maut
2. Mencegah pendarahan yang lebih banyak
3. Mencegah bahaya terhadap jasmani dan rohani
4. Mencegah infeksi
5. Mengurangi rasa sakit
6. Mempercepat penyembuhan

II.1.3 Prinsip Dasar P3K

Menurut Shinta Margareta (*Buku Cerdas P3K: 101 Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan*, 2012), ada beberapa prinsip yang harus diketahui oleh orang yang menolong korban kecelakaan apapun, yaitu:

1. Anda tidak boleh menjadi korban berikutnya ketika membantu korban. Hal ini bisa terjadi ketika anda kurang hati-hati dalam menolong orang/korban. Anda perlu memperhatikan keadaan tempat kejadian disekitarnya.
2. Pakailah metode atau cara pertolongan yang cepat, mudah dan efisien. Hindarkan sikap sok pahlawan. Pergunakanlah sumber daya yang ada baik alat, manusia maupun sarana pendukung lainnya. Bila anda bekerja dalam tim, buatlah perencanaan yang matang dan dipahami oleh seluruh anggota.

Buat catatan mengenai peristiwa yang terjadi, misalnya tempat kejadian, identitas korban, waktu dan apa yang anda lakukan pada saat menolong korban. Hal ini sangat penting ketika anda membawa korban ke pihak rumah sakit atau pihak yang berwenang.

II.1.4 Komponen Sistem Penanggulangan Gawat Darurat Terpadu

1. Akses dan Komunikasi

   Masyarakat harus mengetahui kemana mereka harus meminta bantuan, baik yang umum maupun yang khusus.
2. Pelayanan Pra Rumah Sakit

   Secara umum semua orang boleh memberikan pertolongan.

   Klasifikasi Penolong:

   a. Orang awam tidak terlatih atau memiliki sedikit pengetahuan pertolongan pertama.
   b. Penolong pertama, kualifikasi ini yang dicapai oleh KSR PMI.
   c. Tenaga khusus/terlatih, tenaga yang dilatih secara khusus untuk menanggulangi kedaruratan di Lapangan.

II.2 Media Pembelajaran

II.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Gagne (1970) menyatakan bahwa "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar", sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa "media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar" (Arif S. Sadiman, 2012).

Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2003) diartikan sebagai "segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar". Dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

II.2.2 Ciri-ciri Umum Media Pembelajaran

Arsyad (*Media Pembelajaran*, 2013) mengatakan bahwa ada beberapa ciri-ciri umum media pembelajaran, yaitu:

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
3. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

II.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (2012) menyampaikan fungsi media (media pembelajaran) secara umum, adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan

gambar, slide, dsb., peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.

3. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
4. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti yang dikutip oleh Arsyad (2013) bahwa "media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat keasyikan peserta didik ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa". Berdasarkan temuan-temuan penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada peserta didik yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

II.2.4 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam Sadiman, dkk (2012), banyak ahli, seperti Bretz, Duncan, Briggs, Gagne, Edling, Schramm, dan Kemp, telah melakukan pengelompokan atau membuat taksonomi mengenai media pembelajaran. Dari sekian pengelompokan tersebut, secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas: media grafis, media audio, media proyeksi diam (hanya menonjolkan visual saja dan disertai rekaman audio). Karakteristiknya adalah:

a. Media Grafis

Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan.

Karakteristik yang dimiliki adalah:

- Bersifat kongkret,
- Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu,
- Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja,
- Murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya,
- Terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram),
- Merupakan ringkasan visual suatu proses,
- Terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafik), dan
- Mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

b. Media Audio

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran.

Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut:

- Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas),
- Pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya,
- Dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya,
- Dapat mengatasi masalah kekurangan guru,
- Sifat komunikasinya hanya satu arah,
- Sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan
- Pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio).

c. Media Proyeksi Diam

Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio.

Karakteristik umum media ini adalah:

- Pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak,
- Penyajiannya berada dalam kontrol guru,
- Cara penyimpanannya mudah (praktis),
- Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera,
- Menyajikan objek-objek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja),
- Terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap,
- Lebih mahal dari kelompok media grafis,
- Sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu,
- Sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual,
- Praktis dipergunakan untuk semua ukuran ruangan kelas,
- Mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu,
- Menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan obyek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan

- Media film lebih realistik, dapat diulang-ulang, dihentikan, dsb., sesuai dengan kebutuhan.

d. Media Permainan dan Simulasi

Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 2012). Ciri atau karakteristik dari media ini adalah melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar siswa, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja, mampu meningkatkan kemampuan komunikatif siswa, mampu mengatasi keterbatasan siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

II.3 Media Informasi

II.3.1 Definisi Media Informasi

Pentingnya media informasi pada masa ini dirasakan cukup berperan dalam keberlangsungan studi ilmu pengetahuan, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu sama lain. Heinic (1982) mengatakan "istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara suber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi".

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih

berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang (Gordon B. Davis, 1990).

Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi.

II.3.2 Jenis-Jenis Media Informasi

Setyowati (2006) menjelaskan jenis-jenis media informasi dibagi menjadi dua yaitu:

1. **Media non cetak**

   Media non cetak merupakan berupa radio, TV, kaset, kamera, *handphone,* dan internet.

2. **Media cetak**

   Media cetak antara lain buku, surat kabar, majalah, brosur, poster, *flyer, sign system, billboard*, pamflet, spanduk,

   Pada perancangan ini jenis media yang akan digunakan adalah media cetak.

H.G. Andriese menyebutkan buku merupakan "informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan". Maka buku diartikan sebagai kumpulan kertas tercetak dan terjilid berisi informasi yang dapat dijadikan salah satu sumber dalam proses belajar dan membelajarkan.

Ciri-ciri buku sebagai media informasi menurut Lukens (2003) meliputi beberapa aspek diantaranya yaitu:

- *Stile* (Bahasa)

Secara umum bahasa dalam buku informasi haruslah memenuhi persyaratan sederhana baik kosa kata maupun strukturnya, lugas dalam kaitannya dengan makna yang dimaksud, tidak berbelit, dan informatif.

- Bentuk Narasi

  Kemenarikan buku informasi dapat dilihat dari penyajian redaksional penceritaannya serta informasi fakta yang ditulis.

- Keakuratan dan Cakupan Fakta

  Bacaan informasi yang baik, seharusnya memberikan informasi secara lengkap, menyeluruh, mampu membangkitkan konsep, dan bermakna. Fakta yang dimaksud adalah sesuatu yang bersifat faktual yang kebenarannya didukung bukti empirik, logika, dan dapat dipertanggungjawabkan.

- Format

  Kehadiran format dalam buku informasi telah terpenuhi diharapkan akan menumbuhkan dan membangkitkan minat terhadap buku informasi itu sendiri.

- Ilustrasi

  Ilustrasi dihadirkan agar menarik perhatian bahkan dapat mendorong minat untuk membaca teks verbal yang menyertainya.

- Unsur Didaktis (mendidik)

  Bentuk penyajian dalam buku informasi aspek pelajaran atau membawa pesan ilmu wajib ada di dalamnya karena melalui buku informasi dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan.

II.4 Tinjauan Perkembangan Psikologi Anak (Usia 9-12 tahun)

Pada anak usia 9-12 tahun memiliki keinginan untuk mencari pengalaman baru, memuja pahlawan, keberanian, senang mengoleksi benda-benda tertentu, haus buku bacaan dan senang berkelompok dengan teman-teman sejenisnya (Setiawani, 2000).

II.4.1 Ciri Secara Jasmani

Pada usia 9-12 tahun sistem imun anak memiliki daya tahan tubuh yang kuat, memiliki selera makan yang baik dan tidak mudah terserang penyakit. Pada umumnya aktifitas anak pada usia ini meningkat dengan banyak mengikuti kegiatan.

II.4.2 Ciri Secara Mental

Anak mulai berfikir logis. Daya kreatifitas anak tinggi karena tingkat imajinasi mulai berkembang dan mulai tertarik untuk mengoleksi benda-benda. Memiliki daya ingat yang kuat dan tajam. Anak dapat menghafal nama-nama tokoh atau peristiwa maupun tempat yang terdapat dalam buku cerita. Dapat membaca dengan baik dan pada umumnya anak usia 9-12 tahun gemar membaca.

Menurut Jean Piaget dalam buku karya Mary Go Setiawani (Menerobos Dunia, 2000) anak perkembangan aspek kognitif anak pada usia 9-12 tahun sudah dapat memahami inti dari sebuah cerita yang disajikan, karena mereka telah sampai pada tahapan:

- *Decentering*, yaitu anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya (dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk).
- Penghilangan sifat *Egosentrisme*, yaitu kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah).

Aspek emosi anak usia ini mereka lebih senang untuk bermain belum bisa menerima secara berat dan serius suatu persoalan, tergolong sensitif. Dalam aspek intelegensi pada masa usia ini, mereka selalu berusaha mencari tahu sesuatu hal yang baru (selalu ingin tahu). Hingga bisa dikatakan pada masa ini semua hal dapat diserap dengan baik dalam otak mereka. Dalam aspek sosial, mereka sangat senang bermain dengan sesamanya. Pada masa ini mereka amat mudah menerima teman.

II.5 Pramuka

II.5.1 Sejarah Pramuka

Scouting yang di kenal di Indonesia dikenal dengan istilah Kepramukaan, dikembangkan oleh Lord Baden Powell sebagai cara membina kaum muda di Inggris yang terlibat dalam kekerasan dan tindak kejahatan, beliau menerapkan *scouting* secara intensif kepada

21 orang pemuda dengan berkemah di pulau Brownsea selama 8 hari pada tahun 1907. Pengalaman keberhasilan Baden Powell sebelum dan sesudah perkemahan di Brownsea ditulis dalam buku yang berjudul "*Scouting for Boy*".

Melalui buku "*Scouting for Boy*" itulah kepanduan berkembang termasuk di Indonesia. Pada kurun waktu tahun 1950-1960 organisasi kepanduan tumbuh semakin banyak jumlah dan ragamnya, bahkan diantaranya merupakan organisasi kepanduan yang berafiliasi pada partai politik, tentunya hal itu menyalahi prinsip dasar dan metode kepanduan.

Keberadaan kepanduan seperti ini dinilai tidak efektif dan tidak dapat mengimbangi perkembangan jaman serta kurang bermanfaat dalam mendukung pembangunan bangsa dan pembangunan generasi muda yang melestarikan persatuan dan kesatuan bangsa.

Memperhatikan keadaan yang demikian itu dan atas dorongan para tokoh kepanduan saat itu, serta bertolak dari ketetapan MPRS No. II/MPRS/1960, Presiden Soekarno selaku mandataris MPRS pada tanggal 9 maret 1961 memberikan amanat kepada pimpinan Pandu di Istana Merdeka. Beliau merasa berkewajiban melaksanakan amanat MPRS, untuk lebih mengefektifkan organisasi kepanduan sebagai satu komponen bangsa yang potensial dalam pembangunan bangsa dan negara.

Oleh karena itu beliau menyatakan pembubaran organsiasi kepanduan di Indonesia dan meleburnya ke dalam suatu organisasi gerakan pendidikan kepanduan yang tunggal bernama GERAKAN PRAMUKA yang diberi tugas melaksanakan pendidikan kepanduan kepada anak-anak dan pemuda Indoneisa. Gerakan Pramuka dengan lambang TUNAS KELAPA di bentuk dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 238 Tahun 1961, tanggal 20 Mei 1961.

Meskipun Gearakan Pramuka keberadaannya ditetapkan dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 238 tahun 1961, namun secara resmi Gerakan Pramuka diperkenalkan kepada khalayak

pada tanggal 14 Agustus 1961 sesaat setelah Presiden Republik Indonesia menganugrahkan Panji Gerakan Pramuka dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 448 Tahun 1961. Sejak itulah maka tanggal 14 Agustus dijadikan sebagai Hari Ulang Tahun Gerakan Pramuka.

Perkembangan Gerakan Pramuka mengalami pasang surut dan pada kurun waktu tertentu kurang dirasakan pentingnya oleh kaum muda, akibatnya pewarisan nilai-nilai yang terkandung dalam falsafah Pancasila dalam pembentukan kepribadian kaum muda yang merupakan inti dari pendidikan kepramukaan tidak optimal. Menyadari hal tersebut maka pada peringatan Hari Ulang Tahun Gerakan Pramuka ke-45 Tahun 2006, Presiden Republik Indonesia Susilo Bambang Yudhoyono mencanangkan Revitalisasi Gerakan Pramuka. Pelaksanaan Revitalisasi Gerakan Pramuka yang antara lain dalam upaya pemantapan organisasi Gerakan Pramuka telah menghasilkan terbitnya Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang GERAKAN PRAMUKA. (*pramuka.or.id*, Sekilas Gerakan Pramuka)

II.5.2 Definisi Pramuka

Gerakan Pramuka Indonesia adalah nama organisasi pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan kepanduan yang dilaksanakan di Indonesia. Kata "Pramuka" merupakan singkatan dari Praja Muda Karana, yang memiliki arti Rakyat Muda yang Suka Berkarya.

"Pramuka" merupakan sebutan bagi anggota Gerakan Pramuka, yang meliputi; Pramuka Siaga (7-10 tahun), Pramuka Penggalang (11-15 tahun), Pramuka Penegak (16-20 tahun) dan Pramuka Pandega (21-25 tahun). Kelompok anggota yang lain yaitu Pembina Pramuka, Andalan Pramuka, Korps Pelatih Pramuka, Pamong Saka Pramuka, Staf Kwartir dan Majelis Pembimbing Pramuka.

Sedangkan yang dimaksud "Kepramukaan" adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga

dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur. Kepramukaan adalah sistem pendidikan kepanduan yang disesuaikan dengan keadaan, kepentingan dan perkembangan masyarakat dan bangsa Indonesia. (www. *arhysinjai.com*, Definisi Pramuka)

II.5.3 Visi dan Misi Pramuka

- Visi

  Gerakan Pramuka sebagai wadah pilihan utama dan solusi handal masalah-masalah kaum muda.

- Misi

  1. Mempramukakan kaum muda.

     Yang dimaksud dengan mempramukakan tidak berarti bahwa seluruh kaum muda itu dimasukkan sebagai anggota Gerakan Pramuka tetapi lebih pada tataran jiwa dan prilaku kaum muda yang sesuai dengan pramuka sebagai bagian dari masyarakat indonesia.

  2. Membina anggota yang berjiwa dan berwatak Pramuka, berlandaskan iman dan taqwa (Imtaq) serta selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek).

     Bahwa semua sendi program pendidikan yang dilaksanakan Gerakan Pramuka harus dilandaskan pada Iman dan taqwa dan selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga apapun yang dilakukan perlu mengikuti perkembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pada eranya.

  3. Membentuk kader bangsa patriot pembangunan yang memiliki jiwa bela negara.

     Gerakan pramuka memiliki salah satu tugas yakni menyiapkan kader bangsa sehingga diperlukan adanya pendidikan yang khusus. Untuk itu, karena disadari bahwa perlunya pendidikan bela negara sebagai bagian dari kebutuhan bangsa dan negara.

4. Menggerakkan anggota dan organisasi Gerakan Pramuka agar peduli dan tanggap terhadap masalah-masalah kemasyarakatan.

Hal ini dilakukan untuk memantapkan jati diri Gerakan Pramuka melalui kode kehormatannya dan sekaligus sebagai pencerminan anggota Pramuka yang tanggap terhadap permasalahan pada lingkungan sekitarnya.

(www. *pramukanet.org*, Visi dan Misi)

II.5.4 Tujuan Pramuka

Adapun Tujuan Gerakan Pramuka yaitu bertujuan mendidik anak-anak dan pemuda Indonesia dengan prinsip-Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan, kepentingan dan perkembangan bangsa dan masyarakat Indonesia dengan tujuan agar.

- Anggotanya menjadi manusia yang berkepribadian dan berwatak luhur serta tinggi mental, moral, budi pekerti dan kuat keyakinan beragamanya.
- Anggotanya menjadi manusia yang tinggi kecerdasan dan keterampilannya.
- Anggotanya menjadi manusia yang kuat dan sehat fisiknya.
- Anggotanya menjadi manusia yang menjadi warga negara Indonesia yang berjiwa Pancasila, setia dan patuh kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sehingga menjadi angota masyarakat yang baik dan berguna, yang sanggup dan mampu menyelanggarakan pembangunan bangsa dan negara.

Tujuan tersebut merupakan cita-cita Gerakan Pramuka. Karena itu semua kegiatan yang dilakukan oleh semua unsur dalam Gerakan Pramuka harus mengarah pada pencapaian tujuan tersebut.

(www. *arhysinjai.com*, Definisi Pramuka)

II.5.5 Simbol-simbol Pramuka

1. Pandu Pramuka Dunia
   - Kompas : Melambangkan suatu peringatan bagi Pandu/ Pramuka agar selalu berbuat kebenaran dan dapat dipercaya seperti fungsi kompas, serta tetap menjaga cita-citanya dan perannya sebagai penunjuk jalan.
   - Treefoil / Bunga dengan Tiga Ujung : Melambangkan tiga janji Pandu / Scout Promise
   - Dua Bintang : melambangkan anggota Pandu/ Pramuka berupaya untuk dapat memberi penerangan dan menolong dalam kebenaran dan pengetahuan.
   - Tali melingkar dengan ujung membentuk simpul mati : melambangkan bahwa sesama Pandu/ Pramuka mengadakan hubungan persahabatan dan persaudaraan antar Pramuka di seluruh dunia.
   - Warna : Putih melambangkan jiwa yang berhati suci, sedangkan warna dasar ungu melambngkan bahwa Pandu/ Pramuka memiliki ketrampilan kepemimpinan dan suka menolong orang lain. (www. *pramukanet.org*, Lambang Gerakan Pramuka)



Gambar II.1 Logo Pandu Pramuka Dunia

Sumber:

(http://www.pramukanet.org/index.php?option=com_content&task=view&id=418&Itemid=1#.UdREz5x5dJs) (diakses tanggal 25 Juni 2013)

2. Gerakan Pramuka

Bentuk lambang gerakan pramuka itu adalah Silhouette tunas kelapa. Arti kiasan lambang gerakan pramuka :

- Buah nyiur dalam keadaan tumbuh dinamakan cikal, dan istilah cikal bakal di Indonesia berarti penduduk asli yang pertama, yang menurunkan generasi baru. Jadi lambang buah nyiur yang tumbuh itu mengkiaskan bahwa tiap anggota pramuka merupakan inti bagi kelangsungan hidup bangsa Indonesia.
- Buah nyiur dapat bertahan lama dalam keadaan yang bagaimanapun juga. Jadi lambang itu mengkiaskan bahwa tiap anggota pramuka adalah seorang yang rohaniah dan jasmaniah sehat, kuat, dan ulet serta besar tekadnya dalam menghadapi segala tantangan dalam hidup dan dalam menempuh segala ujian dan kesukaran untuk mengabdi pada tanah air dan bangsa Indonesia.
- Nyiur dapat tumbuh dimana saja, yang membuktikan besarnya daya upaya dalam menyesuaikan diri dalam mesy dimana dia berada dan dalam keadaan bagaimanapun juga.
- Nyiur tumbuh menjulang lurus ke atas dan merupakan salah satu pohon yang tertinggi di Indonesia. Jadi lambang itu mengkiaskan bahwa tiap pramuka mempunyai cita-cita yang tinggi dan lurus, yakni yang mulia dan jujur, dan dia tetap tegak tidak mudah diombang-ambingkan oleh sesuatu.
- Akar nyiur tumbuh kuat dan erat di dalam tanah. Jadi lambang itu mengkiaskan tekad dan keyakinan tiap pramuka yang berpegang pada dasar-dasar dan landasan-landasan yang baik, benar, kuat dan nyata ialah tekad dan keyakinan yang dipakai olehnya untuk memperkuat diri guna mencapai cita-citanya.
- Nyiur adalah pohon yang serba guna dari ujung atas hingga akarnya. Jadi lambang itu mengkiaskan bahwa tiap pramuka adalah manusia yang berguna, dan membaktikan diri dan

kegunaannya kepada kepentingan tanah air, bangsa dan negara Republik Indonesia serta kepada umat manusia.
(*pramuka.or.id*, Sekilas Gerakan Pramuka)



Gambar II.2 Lambang Gerakan Pramuka
Sumber:
(http://kwarcabjakartapusat.blogspot.com/2011/01/lambang-gerakan-pramuka-wosm-dan-wagggs.html) (diakses tanggal 25 Juni 2013)

3. Tanda-tanda seragam pramuka
   - *Badge* daerah



Gambar II.3 *Badge* daerah Jawa Barat
Sumber:
(http://www.pramukanet.org/index.php?option=com_content&task=view&id=418&Itemid=1#.UdREz5x5dJs) (diakses tanggal 25 Juni 2013)

- Tanda pelantikan



Gambar II.4 Tanda pelantikan

Sumber: (http://en.wikipedia.org/wiki/File:Gerakan_Pramuka.png) (diakses tanggal 25 Juni 2013)

- Tanda keanggotaan pandu dunia



Gambar II.5 Tanda keanggotaan pandu dunia

Sumber: (http://www.pramukanet.org/index.php?option=com_content&task=view&id=418&Itemid=1#.UdREz5x5dJs) (diakses tanggal 25 Juni 2013)

- Tanda wilayah



Gambar II.6 Tanda wilayah

Sumber: (http://4.bp.blogspot.com/_DBHpA61G4Bs/TEpT7rYJxtI/AAAAAAAAAAA/v_Hl7PwOXHk/s1600/tnda+umum.jpg) (diakses tanggal 25 Juni 2013)

- Tanda satuan gugus depan



Gambar II.7 Tanda satuan gugus depan

Sumber:

(http://4.bp.blogspot.com/_DBHpA61G4Bs/TEpT7rYJxtI/AAAAAAAAAASA/v_Hl7PwOXHk/s1600/tnda+umum.jpg) (diakses tanggal 25 Juni 2013)

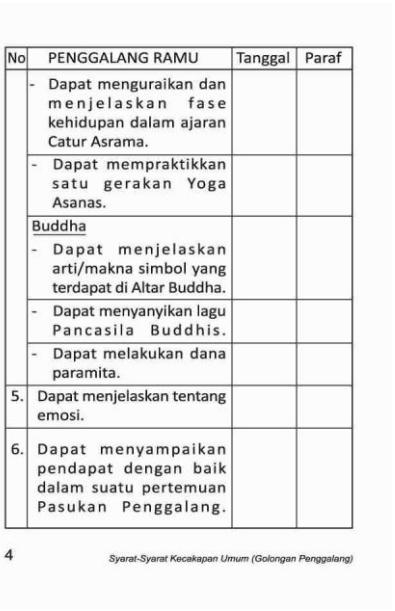
II.6 Media Pembelajaran P3K Bagi Pramuka

Sampai saat ini media pembelajaran yang membahas P3K untuk anggota pramuka masih minim dan sulit didapatkan. Hingga saat ini, buku yang paling banyak beredar di toko buku hanyalah buku saku pramuka dan buku SKU pramuka tiap angkatan.

- Buku SKU pramuka

  Di dalam buku ini, P3K hanya disebutkan sebagai salah satu syarat kecakapan umum yang harus diselesaikan oleh anggota pramuka. Buku ini mudah didapatkan di toko-toko perlengkapan pramuka maupun di toko-toko buku umum.





No	PENGGALANG RAMU	Tanggal	Paraf
	- Dapat menguraikan dan menjelaskan fase kehidupan dalam ajaran Catur Asrama.		
	- Dapat mempraktikkan satu gerakan Yoga Asanas.		
	Buddha - Dapat menjelaskan arti/makna simbol yang terdapat di Altar Buddha.		
	- Dapat menyanyikan lagu Pancasila Buddhis.		
	- Dapat melakukan dana paramita.		
5.	Dapat menjelaskan tentang emosi.		
6.	Dapat menyampaikan pendapat dengan baik dalam suatu pertemuan Pasukan Penggalang.		

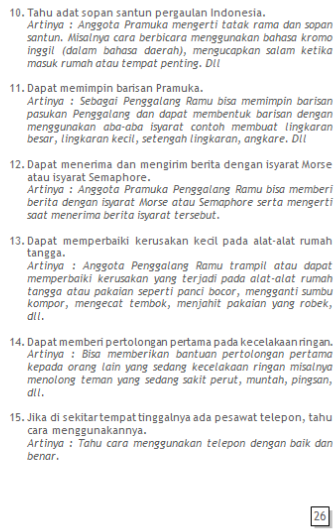
4 *Syarat-Syarat Kecakapan Umum (Golongan Penggalang)*

Gambar II.8 Buku SKU Pramuka

- Buku Saku Pramuka

Buku ini membahas tentang pengetahuan-pengetahuan umum yang harus dimiliki oleh anggota pramuka seperti sejarah pramuka, kode kehormatan pramuka, lambang gerakan pramuka dan lain-lain. Seperti di dalam buku SKU pramuka, P3K di dalam buku ini hanya disebutkan sebagai salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh anggota pramuka. Buku ini bisa didapatkan di toko-toko buku perlengkapan pramuka maupun toko-toko buku umum.





10. Tahu adat sopan santun pergaulan Indonesia.
Artinya : Anggota Pramuka mengerti tatak rama dan sopan santun. Misalnya cara berbicara menggunakan bahasa kromo inggil (dalam bahasa daerah), mengucapkan salam ketika masuk rumah atau tempat penting. Dll

11. Dapat memimpin barisan Pramuka.
Artinya : Sebagai Penggalang Ramu bisa memimpin barisan pasukan Penggalang dan dapat membentuk barisan dengan menggunakan aba-aba isyarat contoh membuat lingkaran besar, lingkaran kecil, setengah lingkaran, angkare. Dll

12. Dapat menerima dan mengirim berita dengan isyarat Morse atau isyarat Semaphore.
Artinya : Anggota Pramuka Penggalang Ramu bisa memberi berita dengan isyarat Morse atau Semaphore serta mengerti saat menerima berita isyarat tersebut.

13. Dapat memperbaiki kerusakan kecil pada alat-alat rumah tangga.
Artinya : Anggota Penggalang Ramu trampil atau dapat memperbaiki kerusakan yang terjadi pada alat-alat rumah tangga atau pakaian seperti panci bocor, mengganti sumbu kompor, mengecat tembok, menjahit pakaian yang robek, dll.

14. Dapat memberi pertolongan pertama pada kecelakaan ringan.
Artinya : Bisa memberikan bantuan pertolongan pertama kepada orang lain yang sedang kecelakaan ringan misalnya menolong teman yang sedang sakit perut, muntah, pingsan, dll.

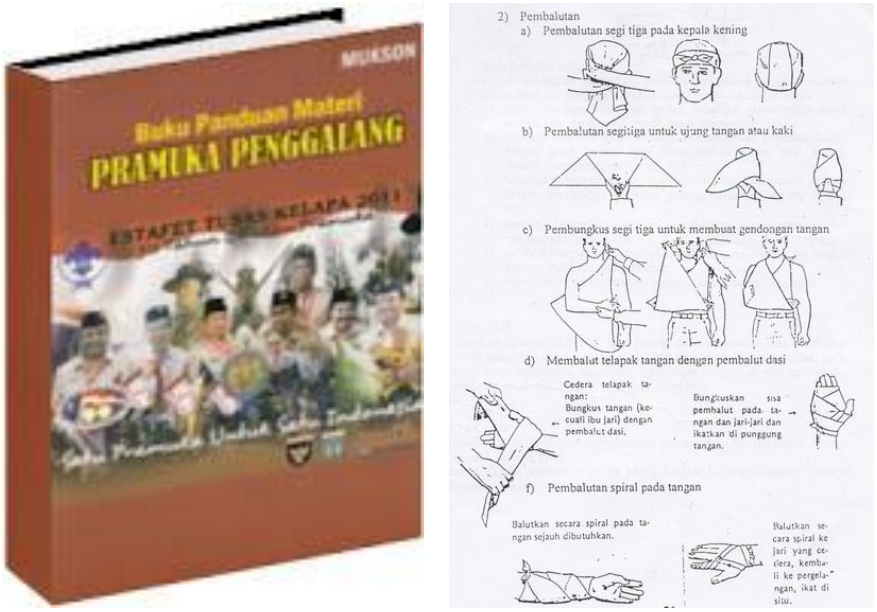
15. Jika di sekitar tempat tinggalnya ada pesawat telepon, tahu cara menggunakannya.
Artinya : Tahu cara menggunakan telepon dengan baik dan benar.

26

Gambar II.9 Buku Saku Pramuka

- Buku Panduan Pramuka

Pada buku ini, materi P3K yang diberikan sudah lebih mendalam, yaitu mulai dari pengenalan P3K, tujuan P3K sampai dengan beberapa macam kecelakaan dan cara memberikan P3K, tetapi elemen visual dalam buku ini sangat minim dan kurang menarik, seperti pada langkah-langkah pemberian P3K yang tidak semuanya memiliki gambar. Buku ini pun tidak mudah untuk didapatkan di toko-toko buku umum, buku ini biasanya bisa didapatkan melalui jual beli *online*. Buku ini biasanya diperuntukkan bagi para pembina pramuka.

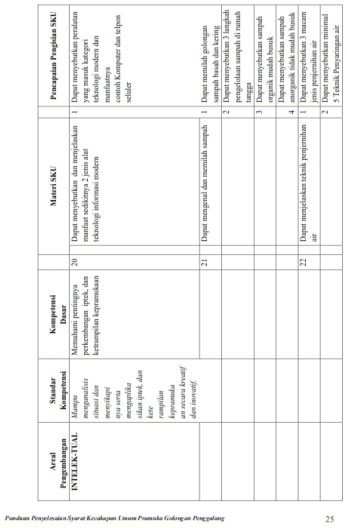


Gambar II.10 Buku Panduan Pramuka

- Buku Panduan Penyelesaian SKU

Buku ini adalah buku yang biasanya dimiliki oleh pembina pramuka untuk mencatat syarat kecakapan umum apa saja yang telah dimiliki oleh anggota pramuka yang dibinanya. Buku ini tersedia di toko-toko baik toko perlengkapan pramuka maupun toko buku umum.





Gambar II.11 Buku Panduan Penyelesaian SKU

Keterbatasan media pembelajaran berupa buku ini tentu menyulitkan anggota pramuka dalam mengembangkan minatnya di dunia kepramukaan. Keterbatasan sumber buku tersebut juga senada dengan kurangnya pengetahuan para pembina dalam membimbing anggotanya.

II.7 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural dan bahkan dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Adi Kusrianto, 2007).

II.8 Warna

Warna merupakan spectrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (PUTIH), dimana identitas suatu warna di tentukan dari panjang gelombang cahaya tersebut (Sir Isaac Newton, 1680). Dalam dunia desain, Warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah (Johan Felisitas, 2012). Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang (Adi Kusrianto, 2007, h.46).

II.9 Analisis Masalah

Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka merupakan salah satu alternatif bagi siswa untuk mendapatkan pendidikan P3K. Tetapi, jadwal kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan hanya 1 minggu sekali dan tidak pada setiap pelaksanaan anggota diberikan pelajaran P3K. Media pembelajaran P3K dalam kegiatan pramuka pun masih minim, buku panduan pramuka yang hanya berisi teks membuat siswa tidak tertarik untuk

membacanya. Siswa juga mengalami kesulitan dalam mendapatkan buku panduan ini karena tidak tersedia di semua toko buku.

II.10 Solusi

Dari permasalahan ini, solusi yang tawarkan adalah perancangan media pembelajaran P3K untuk anggota pramuka. Media pembelajaran yang ditawarkan berupa buku ilustrasi yang berisi panduan teknik-teknik P3K dengan gambar-gambar sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari P3K dan materi dan informasi yang disampaikan diterima dengan baik dan efektif oleh siswa.