



PANDUAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN INSTRUKTUR MUDA



KWARTIR NASIONAL GERAKAN PRAMUKA

**PANDUAN
PENDIDIKAN & PELATIHAN
INSTRUKTUR MUDA
(PPIM)**

**KWARTIR NASIONAL GERAKAN PRAMUKA
2021**



GERAKAN PRAMUKA KWARTIR NASIONAL
SURAT KEPUTUSAN
KETUA KWARTIR NASIONAL GERAKAN PRAMUKA
NOMOR : 208 TAHUN 2021
TENTANG
PANDUAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN INSTRUKTUR MUDA

Ketua Kwartir Nasional Gerakan Pramuka,

Menimbang : a. bahwa Gerakan Pramuka mempunyai tugas pokok menyelenggarakan Pendidikan kepramukaan bagi kaum muda guna menumbuhkan tunas muda agar menjadi generasi yang lebih baik, berkepribadian, mandiri, bertanggungjawab mampu membina dan mengisi kemerdekaan nasional serta membangun dunia yang lebih baik;
b. bahwa untuk itu diperlukan Panduan Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda (PPIM), sebagai upaya memberikan bekal Pendidikan dan keterampilan untuk berkegiatan di alam terbuka bagi Pramuka Penegak dan Pandega sebagai calon Pembina dan Pembantu Pembina di gugusdepan dalam memberikan keterampilan kepramukaan (*scouting skill*) sehingga mampu menyajikan kegiatan yang aman, menantang, menarik, dan mengandung nilai-nilai Pendidikan atas dasar pengamalan Satya dan Darma Pramuka.
c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b, perlu menetapkan PPIM dengan surat keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.

Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka;
2. Keputusan Munas Gerakan Pamuka X Nomor 07/Munas/2018 tentang Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka;
3. Keputusan Munas Gerakan Pamuka X Nomor 09/Munas/2018 tentang Rencana Strategik Gerakan Pramuka tahun 2019-2024;
4. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 177 Tahun 2011 tentang Struktur Organisasi Pusat Pendidikan dan Pelatihan Kepramukaan Tingkat Nasional;
5. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 047 Tahun 2018 tentang Pedoman Anggota Dewasa Dalam Gerakan Pramuka;
6. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 048 Tahun 2018 tentang Sistem Pendidikan dan Pelatihan Kepramukaan;
7. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 176 Tahun 2013 tentang Pola dan Mekanisme Pembinaan Penegak dan Pandega.

Memperhatikan : Saran Pimpinan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka dan Kepala Pusdiklatnas

MEMUTUSKAN

Menetapkan Pertama : Mengesahkan Panduan Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda sebagaimana tercantum dalam Lampiran I Keputusan ini.
Kedua : Menginstruksikan kepada seluruh jajaran Gerakan Pramuka untuk dalam melaksanakan Kegiatan Pendidikan dan Pelatihan Instruktur

Muda bagi Penegak dan Pandega dengan menggunakan acuan Surat Keputusan ini.

- Ketiga : Kegiatan pendidikan dan pelatihan di alam terbuka bagi Penegak dan Pandega yang dilaksanakan Kwartir dengan Pusdklat-nya dapat menyesuaikan dengan kondisi, situasi, kebutuhan, perkembangan kemajuan, peran, tugas dan fungsinya dalam pendidikan dan pelatihan Gerakan Pramuka
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan.

Apabila ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini, akan diadakan pembetulan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada tanggal : 31 Desember 2021
Kwartir Nasional Gerakan Pramuka,
Ketua,

Komjen. Pol. (Purn) Drs. Budi Waseso

Salinan disampaikan kepada:

1. Pimpinan Kwarnas Gerakan Pramuka
2. Yang bersangkutan



KATA SAMBUTAN KETUA KWARTIR NASIONAL GERAKAN PRAMUKA

Assalamualaikum Wr Wb
Salam Pramuka,

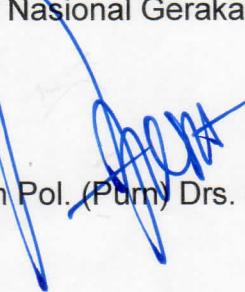
Puji serta Syukur marilah kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karuniaNya, maka Buku Panduan Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda (PPIM) dapat tersusun sesuai dengan program dan ketentuan yang diharapkan. Panduan PPIM ini untuk memenuhi dan melengkapi kebutuhan pendidikan dan pelatihan Gerakan Pramuka yang belum pernah ada di masa yang lalu. Panduan PPIM juga sebagai upaya memperkokoh eksistensi organisasi yang harus terus ditumbuh kembangkan sesuai dengan tuntutan kebutuhan, kemajuan dan perkembangan zaman khususnya bagi anggota muda dan anggota dewasa di kwartir, gugus depan, maupun di pangkalan Saka, guna lebih memantapkan peran, tugas pokok, fungsi, dan citra Gerakan Pramuka.

Dengan Semangat "Dasa Karya Gerakan Pramuka" yang mengusung platform "Bangga Pramuka, Bangga Indonesia". Panduan ini sangatlah membantu para pembina dan peserta didik untuk terus meningkatkan keterampilan kepramukaan.

Panduan ini sudah sejak lama dinantikan dan dibutuhkan di lapangan, karena isinya sangat bermanfaat dan dapat di aplikasikan disetiap kegiatan kepramukaan, namun pada kesempatan kepengurusan masa bakti 2018 – 2023 ini baru dapat diterbitkan. Untuk itu saya sangat mengapresiasi keberhasilan ini.

Kepada Tim Penyusunan dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan panduan ini, kami menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan bimbingan, perlindungan, rahmat dan hidayah kepada kita semua. Aamiin.

Jakarta, 31 Desember 2021
Kwartir Nasional Gerakan Pramuka
Ketua


Komjen Pol. (Purn) Drs. Budi Waseso

PENGANTAR PENYUSUN

Assalamualaikum Wr Wb
Salam Pramuka,

Puji serta Syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan perlindungan dan kekuatan kepada Gerakan Pramuka dan kelompok kerja penyusun Buku Panduan Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda (PPIM) yang telah menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Panduan ini ini disusun atas dasar pengalaman bahwa:

- Tidak setiap pembina dan pembantu pembina pernah mengalami sebagai peserta didik secara matang dalam Gerakan Pramuka sehingga sangat kurang pengetahuan dan pengalamannya untuk memberikan pendidikan dan pelatihan hidup di alam terbuka. Pengalaman awal yang mereka terima selama ini hanya ditempuh dalam waktu 7 hari pada Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar (KMD).
- Pembina muda (pembantu pembina) yang berasal dari adik-adik penegak dan pandega sungguhpun menguasai keterampilan Pendidikan dan pelatihan di alam terbuka tetapi belum memiliki dasar-dasar cara mendidik dan melatih dalam pendidikan kepramukaan, oleh karena itu PPIM ini juga memuat dasar-dasar pendidikan dan metode melatih kepramukaan.
- Gerakan Pramuka selama ini belum memiliki bahan rujukan pendidikan dan pelatihan ke-instrukturan di alam terbuka bagi penegak dan pandega sebagai calon pembina dan pembantu pembina di gugusdepan yang disusun oleh Gerakan Pramuka sendiri sesuai dengan kebutuhan, dan perkembangan zaman, sedangkan dalam SK Kwarnas No. 176 tahun 2013 tentang Pola dan Mekanisme Pembinaan Penegak dan Pandega telah disebutkan tentang materi kegiatan ke-instrukturan.

Buku panduan tentang PPIM yang telah disusun ini di dalamnya memuat kurikulum, materi serahan yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan keterampilan dan membangun karakter anggota Gerakan Pramuka dalam kegiatan di alam terbuka.

Tak ada Gading yang tak retak, dengan ini kami tetap mengharapkan masukan dan saran tertulis untuk penyempurnaan panduan ini atas evaluasi implementasi di lapangan.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan bimbingan, perlindungan, rahmat dan hidayah kepada kita semua. Aamiin.

Penyusun

TIM PENYUSUN

1. Dr. Joko Murshito, M.Si.
2. Drs. Yana Suptiana, M.Pd.
3. Septembri Yanti, S.Pd.
4. Deden Syefrudin, S.Pd.
5. Rd. muhamad Iqbal, S.Pdi.
6. Dr. H. Budiman Tahir, M.Pd.
7. Dr. Bainah Sari Dewi, S.Hut., MP.
8. Irwan Febriansyah
9. Ir. Ananta Yuniaستونو
10. Lilik Dyah Wulandari, M.Pd.
11. Nuraini, M.Pd.
12. Zainal Abidin, S.Pd.
13. Amilliyan Yasrha
14. Ir. Abustan Idris, M.Eng.
15. Hendro Suyono, S.Pd., MM.
16. Asrul Roza
17. Tri Ari Budiwati
18. Supadmi

DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN _____ iii

BAB I: PENDAHULUAN

Latar Belakang _____	1
Kedudukan _____	3
Strategi Pendidikan dan Pelatihan _____	4
BAB II : MODUL 1 PEMBIASAAN _____	15
Keimanan dan Ketaqwaan _____	15
Berbagai Upacara dalam Pendidikan & Pelatihan Instruktur Muda _____	16
Rangkaian Upacara Lainnya _____	18
Olahraga Pagi PPIM _____	22
Refleksi dan Renungan PPIM _____	24
Dinamika Kelompok dan Pengembangan Sasaran Diklat _____	26
Forum Terbuka _____	32
Evaluasi Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda _____	36

BAB III, MODUL II : FUNDAMENTAL KEPRAMUKAAN

Fundamental Kepramukaan _____	39
Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan _____	42
Penerapan PDKMK _____	46
Cara Membina _____	48
Cara Memberi Instruksi _____	52
Manajemen Resiko _____	54

BAB IV, MODEL III : MATERI PENDIDIKAN PELATIHAN ISTRUKTUR MUDA

ORIENTERING _____	65
SKETSA DAN PANORAMA _____	65
Peta Pita _____	71
Peta Lapangan _____	74

Peta Tofografi	77
Kompas	78
Altimeter	84
PENJELAJAHAN	87
Halang Rintang	87
MENAKSIR	96
Menaksir Lebar Sungai	96
Menaksir Tinggi	96
Menaksir Kecepatan Arus Sungai	101
Menaksir Kedalaman Sungai	102
SURVIVAL	104
8 Prinsip Dasar Pengetahuan Tentang kata Survival	105
Jika Tersesat dan Orientasi Medan	106
Air Minum Survivor	109
Jebakan/Trap	115
Tanaman Yang Bisa di Konsumsi	117
Api Penerang	119
PIONERING	128
Tali Temali	131
Ikatan	136
Pionering	138
CAMP CRAFT	145
Perkemahan Bagi Pramuka Siaga dan Penggalang	145
Perlengkapan Dalam Berkemah	154
Makanan dan Memasak	154
Tanggung Jawab Pembina Dalam Perkemahan	156
Bivouac	157
Packing	159
Api Unggun Sebagai Alat Pendidikan	161

ISYARAT DAN SEMBOYAN	167
Semboyan	169
Semaphore	172
Phonetik Alphabetc	176
Morse	178
Semboyan/Isyarat Dengan Tangan	183
Bahasa Isyarat Untuk PLB	191
FISRT AID	194
Pertolongan Pertama	198
Budaya Hidup Bersih dan Sehat (BHBS)	213
Keselamatan Perjalanan	214
Pengobatan Tanaman Herbal/Natural	216

BAB

PENDAHULUAN

I

A. Latar Belakang

1. Gerakan Pramuka mempunyai tugas menyelenggarakan pendidikan kepramukaan bagi kaum muda guna menumbuhkan tunas bangsa agar menjadi generasi yang lebih baik, berkepribadian, mandiri, bertanggungjawab, mampu membina dan mengisi kemerdekaan nasional serta membangun dunia yang lebih baik.
2. Pembina pramuka, sebagai tenaga pendidik adalah sumberdaya yang sangat diperlukan. Tapi pada kenyataannya, saat ini perbandingan jumlah peserta didik dengan pembina masih belum seimbang atau mencapai kondisi ideal. Sehingga, dalam setiap latihan di gugus depan, pramuka penegak dan pramuka pandega dilibatkan untuk memberikan materi keterampilan kepada adik-adiknya. Sementara bekal mereka untuk membina belum cukup.
3. Pembina pramuka masih banyak yang kurang menguasai keterampilan kepramukaan, padahal pendidikan kepramukaan dilakukan di alam terbuka yang menarik, menantang, meningkat disesuaikan dengan perkembangan jasmani dan rohani. Kurangnya penguasaan keterampilan kepramukaan tersebut berakibat terjadi beberapa peristiwa kecelakaan dalam kegiatan kepramukaan tersebut. Hal ini disebabkan antara lain pembina pramuka belum paham betul akan kegiatan di alam terbuka yang mengandung risiko, sehingga dalam mempersiapkan kegiatan kurang memperhitungkan risiko yang mungkin terjadi.
4. Kondisi yang tidak seimbang antara jumlah peserta didik dengan jumlah Pembina pramuka dan didorong oleh semangat untuk berpartisipasi membina peserta didik dalam kegiatan kepramukaan maka banyak peserta didik yang berusia penegak ikut serta atau diikutsertakan untuk membina anggota pramuka penggalang atau anggota pramuka siaga di gugus depan, dan ini menyalahi ketentuan. Latihan di gugus depan harus dilaksanakan oleh pembina pramuka.
5. Kondisi tersebut menjadi dasar yang sangat diperlukan untuk

membuat **Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda** bagi pramuka penegak dan pandega untuk mengembangkan keterampilan kepramukaan di alam terbuka secara aman, menarik, dan mengandung pendidikan.

B. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Diselenggarakannya Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda (PPIM) adalah untuk memberi bekal dan kesempatan kepada peserta didik agar:

- a. Membantu gugus depan secara sukarela dalam kegiatan kepramukaan bagi peserta didik, dalam hal ini pramuka siaga dan pramuka penggalang.
- b. Membantu gugus depan dalam memberikan keterampilan kepramukaan (*scouting skill*) sehingga mampu menyajikan kegiatan yang menarik, menantang mengandung nilai-nilai pendidikan sesuai dengan satya dan dharma pramuka.

2. Sasaran

Setelah mengikuti diklat ini, peserta diharapkan dapat:

- a. Memahami berbagai pengetahuan untuk mendukung keterampilan kepramukaan untuk pembinaan pramuka siaga dan pramuka penggalang.
- b. Menguasai dan mengaplikasikan berbagai keterampilan kepramukaan yang dibutuhkan untuk pembinaan pramuka siaga dan pramuka penggalang.
- c. Mengidentifikasi bahaya, menilai risiko dan melakukan langkah pengendalian risiko.
- d. Melaksanakan penilaian atas pelaksanaan latihan dan perlombaan.

C. Dasar

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka;
2. Keputusan Munas Gerakan Pamuka X Nomor 07/Munas/2018 tentang Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka;
3. Keputusan Munas Gerakan Pramuka X Nomor 09/Munas/2018 tentang Rencana Strategik Gerakan Pramuka tahun 2019-2024;

4. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 177 Tahun 2011 tentang Struktur Organisasi Pusat Pendidikan dan Pelatihan Kepramukaan Tingkat Nasional;
5. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 047 Tahun 2018 tentang Pedoman Anggota Dewasa Dalam Gerakan Pramuka;
6. Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor 048 Tahun 2018 tentang Sistem Pendidikan dan Pelatihan Kepramukaan.

D. Kedudukan

Kedudukan Instruktur Muda dalam Gerakan Pramuka mempunyai pengertian sebagai berikut :

1. Pengertian Instruktur adalah **seseorang yang memiliki keahlian tertentu yang bertugas membantu gugus depan.**
2. Pengertian Instruktur Muda adalah pramuka penegak dan pramuka pandega berusia minimal 17 tahun yang mempunyai keahlian tertentu atau keterampilan kepramukaan tertentu yang bisa diterapkan di alam terbuka. Kedudukan Instruktur muda melekat pada peran dan fungsinya dimana mereka berada.
3. Tugas dan Tanggung Jawab Instruktur Muda
 - a. Tugas Instruktur Muda
 - 1). Membantu gugus depan melatih keterampilan kepramukaan pada peserta didik.
 - 2). Instruktur muda bukan pembantu pembina melainkan membantu pembina dalam kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan kepramukaan.
 - b. Tanggung Jawab Instruktur Muda

Tanggung jawab instruktur muda dalam Gerakan Pramuka adalah sebagai berikut :

- 1). Menjaga sikap dan prilaku yang baik, sopan santun dan disiplin sebagai kader muda Gerakan Pramuka serta selalu taat melaksanakan satya dan dharma pramuka.
- 2). Menjadi teladan dalam bersikap dan berprilaku sebagai instruktur pada kegiatan peserta didik di gugus depannya.
- 3). Terus-menerus berusaha meningkatkan keterampilannya untuk meningkatkan kompetensi dirinya sebagai instruktur muda.

E. Strategi Pendidikan dan Pelatihan

Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda (PPIM) dilakukan dengan menggunakan strategi praktik, dilakukan dengan memperagakan kehidupan di satuan selama pelaksanaan pendidikan dan pelatihan, dengan memperhatikan hal sebagai berikut :

- PPIM dilaksanakan dalam bentuk perkemahan;
- PPIM dapat dilaksanakan dengan fokus kegiatan yang diinginkan/dibutuhkan berdasarkan analisa kebutuhan pelatihan;
- Jumlah peserta setiap kelas idealnya terdiri dari 32 orang;
- Pelaksanaan PPIM menerapkan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan.

1. Personalia Diklat

a. Panitia

Panitia kegiatan terdiri atas unsur:

- 1) Kwartir (andalan dan staf)
- 2) Pusat Pendidikan dan Pelatihan (Pusdiklat)
- 3) Dewan Kerja

b. Peserta

- 1) Peserta kegiatan adalah pramuka penegak sekurangnya penegak bantara, dan pramuka pandega yang diutus oleh gugus depannya.
- 2) Persyaratan lain ditentukan oleh penyelenggara diklat.

c. Pemimpin Diklat

Kualifikasi pemimpin diklat adalah pelatih pembina pramuka, lulusan KPL.

d. Pelatih/ Narasumber

Pelatih/ narasumber adalah orang yang berkompeten (ahli) di bidang yang terkait dengan materi diklat. Pelatih/ narasumber dapat berasal dari internal maupun eksternal Gerakan Pramuka. Jumlah pelatih/ narasumber disesuaikan dengan kebutuhan diklat.

e. Fasilitator

- 1) Fasilitator bertugas sebagai pendamping kelompok peserta.
- 2) Fasilitator terdiri atas unsur pembina dan atau pandega yang

memiliki kemampuan pendampingan kelompok.

Penugasan kepada panitia, pemimpin diklat, pelatih/narasumber, dan fasilitator ditetapkan melalui surat keputusan kwartir.

2. Waktu Pendidikan dan Pelatihan

Waktu pendidikan dan pelatihan adalah 52 Jam Pelajaran (1 JP = 45 menit).

3. Metode

Materi PPIM disajikan dengan pendekatan *experiential learning*, berfokus pada pembelajaran diri interaktif progresif dengan melibatkan peserta secara langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode, di antaranya sebagai berikut.

- a. Dinamika kelompok
- b. Diskusi kelompok
- c. Curah gagasan
- d. Meta Plan/*Country Fair*
- e. Studi kasus
- f. Kerja kelompok
- g. Demonstrasi
- h. Bermain peran
- i. Presentasi
- j. Bola salju (*snow ball*)
- k. Debat
- l. *Fish Bowl*
- m. *Class students have*
- n. Simulasi
- o. *Base Method*
- p. Berbagai kegiatan praktik *keterampilan kepramukaan*.
- q. *Open Forum*
- r. Rencana Tindak lanjut (RTL)/*Action Plan*

4. Teknik Pembelajaran

- a. Teknik pembelajaran dilaksanakan dengan tata urut sebagai berikut:
 - 1) Pelatih menciptakan suasana belajar sesuai dengan topik

- sajian yang ada.
- 2) Pelatih memahami petunjuk pembelajaran yang diberikan.
 - 3) Pelatih melakukan proses pembelajaran sesuai dengan petunjuk pembelajaran.
 - 4) Pelatih memotivasi peserta untuk memperoleh dan membagi (*sharing*) temuan-temuan dari proses pembelajaran yang dilakukan.
 - 5) Pelatih melakukan pembulatan/pencerahan/kesimpulan.
- b. Pembagian waktu penyajian pada setiap materi sebagai berikut:
- 1) Pengantar dan penjelasan materi untuk pemahaman konsep (ceramah): 20 %;
 - 2) Kegiatan praktik/simulasi/demonstrasi/ kerja kelompok atau mandiri: 70 %;
 - 3) Pembulatan/pencerahan/kesimpulan: 10%;

5. Proses PPIM

PPIM meliputi:

- a. Analisa kebutuhan pelatihan.
- b. Pendaftaran dan penetapan peserta PPIM.
- c. Persiapan kegiatan (administrasi dan logistik).
- d. Pelaksanaan kegiatan dengan materi pendidikan & pelatihan sebagai berikut:

1) Kelompok Pembiasaan dan Pemahaman Nilai

- a) Upacara pembukaan dan penutupan PPIM.
- b) Dinamika kelompok.
- c) Upacara pembukaan dan penutupan latihan.
- d) Apel.
- e) Olahraga.
- f) Ibadah.
- g) Refleksi.
- h) Renungan.

2) Modul Dasar Fundamental Kepramukaan

- a) Prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan.

- b) Cara membina dan cara memberi instruksi.
- c) Manajemen risiko.

3) Modul Materi Keterampilan Kepramukaan

- a) *Orienteering*
- b) Isyarat dan semboyan
- c) *Pioneering*
- d) Pertolongan pertama
- e) Keterampilan berkemah

4) Modul Teknik Penilaian

- a) Penilaian berdasarkan proses
- b) Penilaian berdasarkan hasil

6. Out-put

Lulusan PPIM bersedia dan siap mengembangkan diri sebagai instruktur muda di gugus depan.

7. Outcome

Lulusan PPIM diwajibkan untuk mengabdikan diri di gugus depan.

8. Impact

Gugus depan mendapatkan manfaat dari kompetensi lulusan PPIM.

9. Struktur Kurikulum

Tahapan	Materi	Jampel
Orientasi	1. Upacara Pembukaan	1 JP
	2. Orientasi Pendidikan dan Pelatihan	1 JP
	3. Tes Awal	1 JP
	4. Dinamika Kelompok	2 JP
	5. Kontrak Belajar	1 JP
Penguatan	6. Fundamental kepramukaan	12 JP
	7. Cara membina & memberikan instruksi	
	8. Manajemen risiko	
	9. Teknik penilaian	

Tahapan	Materi	Jampel
Penerapan	10. <i>Orienteering</i> <ul style="list-style-type: none"> • Sketsa panorama • Peta pita, panorama dan lapangan • Kompas • Penjelajahan • Menaksir • Survival 11. <i>Pioneering</i> <ul style="list-style-type: none"> • Tali, jenis tali dan pemeliharaan • Simpul dan ikatan • Pioniring kreatif/dekoratif/<i>project</i> 12. Keterampilan berkemah <ul style="list-style-type: none"> • Berkemah • Api unggul 13. Isyarat dan semboyan <ul style="list-style-type: none"> • Sembilan • Semaphore • Morse • Isyarat 14. Pertolongan pertama <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan pertolongan pertama • Penyakit dan masalah kesehatan umum • Pengobatan alami • Kesehatan perjalanan • Balut dan pembalutan 	25 JP
Pengukuhan	15. Praktik instruktur 16. Refleksi pendidikan dan pelatihan 17. Forum terbuka 18. Rencana tindak lanjut dan evaluasi pelaksanaan 19. Tes akhir 20. Upacara penutupan	4 JP 1 JP 1 JP 1 JP 1 JP 1 JP

1. Kisi-Kisi

No	Materi	Tujuan	Metode
1	Upacara Pembukaan dan Upacara Penutupan	1. Menentukan saat dimulainya dan berakhirnya acara 2. Menanamkan jiwa kebangsaan dan patriotisme	Upacara
2	Orientasi Pendidikan dan Pelatihan	Memberikan pola, peran, dan proses pelatihan yang akan diikuti	Ceramah dan tanya jawab
3	Tes Awal	Memperoleh data kemampuan awal peserta sebagai bahan telaah untuk pelaksanaan diklat.	Tes tulis
4	Dinamika Kelompok	1. Meningkatkan jejaring persahabatan sesama peserta diklat 2. Membentuk kelompok peserta 3. Memberikan suasana dinamis dalam pelaksanaan diklat	Bерmain, isian kontrak belajar
5	Kontrak Belajar	Menguatkan komitmen melalui kontrak belajar dan menghasilkan tata tertib peserta	Curah gagasan
6	Ibadah	Meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	Praktik
7	Upacara pembukaan dan penutupan latihan	Meningkatkan jiwa patriotisme, jiwa kepemimpinan, dan disiplin	Praktik
8	Olahraga	Meningkatkan kebugaran	Praktik
9	Apel	Meningkatkan disiplin dan kesiapan latihan	Praktik
10	Refleksi/ renungan	Mengevaluasi dan memotivasi	Praktik

11	Fundamental Kepramukaan	<ol style="list-style-type: none"> Memberikan pemahaman tentang pendidikan kepramukaan Memberikan pemahaman tentang prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan Menginternalisasi PDK dan MK secara rinci ke dalam penerapan di gugus depan 	Diskusi, simulasi, dll.
12	Cara membina	<ol style="list-style-type: none"> Memahami postur pramuka siaga dan penggalang Menguasai metode-metode membina siaga dan penggalang Mengaplikasikan rencana membina (RM), baik metode maupun sarana pendukung/alat 	Praktik, bermain peran, dll.
13	Cara memberikan instruksi	Memahami teknik komunikasi dan fasilitasi kepada pramuka siaga dan penggalang	Praktik, simulasi, bermain peran, dll.
14	Teknik Menilai	Memahami tujuan, komponen, instrumen dan tatacara penilaian dalam kegiatan latihan dan perlombaan	Praktik
15	<i>Orienteering</i>	<ol style="list-style-type: none"> Menguasai keterampilan pemetaan, navigasi darat, rencana perjalanan, kompas, menaksir Menguasai keterampilan survival. Menerapkan keterampilan <i>orienteering</i> bagi pramuka siaga dan penggalang 	Praktik, demonstrasi, simulasi, dll.

16	<i>Pioneering</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami jenis, bahan dan pemeliharaan tali 2. Menguasai keterampilan simpul dan ikatan 3. Menguasai keterampilan pioneering kreatif dan <i>project</i> bagi pramuka siaga dan penggalang 	Praktik, demonstrasi, simulasi, dll.
17	Keterampilan Berkemah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami tujuan, jenis dan mekanisme perkemahan 2. Menguasai keterampilan bivak, packing, api unggun 3. Menerapkan keterampilan berkemah bagi pramuka siaga dan penggalang 	Praktik, demonstrasi, simulasi, dll.
18.	Pertolongan Pertama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengertian, tujuan, sifat dan jenis pertolongan pertama 2. Memahami prosedur keselamatan 3. Menguasai keterampilan pertolongan pertama 4. Menerapkan keterampilan pertolongan pertama bagi pramuka siaga dan penggalang 	Praktik, demonstrasi, simulasi, dll.
19.	Semboyan dan Isyarat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengertian, tujuan, sejarah dan jenis semboyan dan isyarat 2. Menguasai keterampilan semboyan dan isyarat 3. Menerapkan keterampilan semboyan dan isyarat bagi pramuka siaga dan penggalang 	Praktik, demonstrasi, simulasi, dll.
20.	Praktik Instruktur	Men-simulasikan keterampilan membina dan memberikan instruksi	Simulasi

21.	Refleksi diklat	Menginternalisasikan ke dalam pikiran, sikap, dan perbuatan	Renungan dan isian sikap
22.	Forum Terbuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan materi PPIM yang belum dipahami dan dikuasai 2. Memperjelas konsepsi keinstrukturan 3. Mendiskusikan problematika yang dialami selama diklat 	Diskusi, tanya jawab
23.	Rencana Tindak Lanjut dan Evaluasi Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun secara konkret tindakan yang akan dilaksanakan di gugus depan paska diklat. 2. Mendapatkan masukan untuk penyempurnaan diklat yang akan datang 	Mengisi formulir RTL dan formulir evaluasi
24.	Tes Akhir	Mengukur tingkat penguasaan peserta secara konsepsi melalui alat tes	Menjawab soal
25.	Upacara Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan saat ditutupnya acara 2. Menanamkan jiwa kebangsaan dan patriotisme 3. Menguatkan pesan dan hasil 	Upacara

2. Rencana Tindak Lanjut

Rencana Tindak Lanjut (RTL) disusun oleh peserta pada tahapan terakhir pelaksanaan pendidikan dan pelatihan sebagai motivasi pada diri mereka sendiri untuk melakukan kegiatan tindak lanjut setelah mengikuti pelatihan.

3. Penilaian Peserta

Penilaian peserta dilaksanakan secara obyektif, sahih, dan praktis untuk mengukur keberhasilan peserta. Peserta dikatakan berhasil mengikuti PPIM apabila memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) adalah 70. KKM tersebut diperoleh dari persyaratan sebagai berikut.

a) Keaktifan

Keaktifan peserta adalah kehadiran peserta dalam setiap sesi yang telah terstruktur ke dalam jadwal dan tata tertib PPIM. Instrumen yang digunakan untuk keaktifan tersebut adalah lembar penilaian keaktifan harian peserta.

b) Tugas praktik keterampilan

Penugasan adalah pemberian tugas dari pelatih untuk menguatkan kemampuan peserta PPIM. Peserta mengikuti praktik untuk setiap materi keterampilan.

c) Tes Akhir

Tes akhir adalah uji kompetensi peserta berkaitan dengan materi PPIM.

d) Praktik instruktur

Praktik sebagai instruktur adalah kinerja peserta dalam mempraktikkan pemberian materi keterampilan kepramukaan kepada peserta didik.

Rumus Keberhasilan (Nilai Akhir = NA) Peserta PPIM adalah:

$$NA = \underline{\text{Tugas praktik (3)}} + \underline{\text{Tes Akhir (1)}} + \underline{\text{Keaktifan (2)}} + \underline{\text{Praktik Instruktur (4)}}$$

10

E. Penutup

1. Penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan akan terlaksana dengan baik apabila ada partisipasi aktif dari peserta, pelatih, dan panitia, serta dukungan kwartir penyelenggara diklat.
2. Pendidikan dan pelatihan instruktur muda merupakan penguatan kegiatan kepramukaan di alam terbuka, yang harus dilakukan secara periodik untuk memenuhi kebutuhan pendidikan bagi peserta didik.
3. Kurikulum ini diikuti dengan bahan serahan sebagai panduan pelaksanaan dalam keseluruhan proses PPIM.

“Jika kamu memiliki visi yang cemerlang, kamu bahkan akan lupa sarapan pagimu”.

If you have a clear vision, you will even forget your breakfast (BILL GATES)

BAB II

MODUL 1 : Pembiasaan

A. KEIMANAN DAN KETAKWAAN

"Bila engkau masih mau juga berbuat jahat (sesudah diperingatkan), maka pilihlah tempat dan waktu yang kamu kira Tuhan tidak mau melihatnya".
(ALI BIN ABI THALIB R.A.)

1. Deskripsi

Setiap kegiatan dalam kepramukaan di dunia manapun termasuk di Indonesia senantiasa ada kegiatan keimanan dan ketakwaan yang disebut "*faith and believe*" adalah kegiatan yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan. Oleh karena itu di dunia kepramukaan "atheis" tidak diperkenankan. Kegiatan keimanan dan ketakwaan bukan sekedar "ritual" keagamaan tetapi adalah pengembangan perilaku "spiritual" bagi pramuka untuk memenuhi janji dan ketentuan moralnya.

2. Tujuan

Kegiatan pembiasaan keimanan dan ketakwaan adalah untuk memelihara kualitas keimanan dan ketakwaan masing-masing peserta Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda (PPIM), sesuai dengan satya dan darmanya, sehingga dalam situasi dan kondisi apapun setiap individu masih tetap menjalankan kewajibannya terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

3. Sasaran

Dengan PPIM diharapkan pembiasaan keimanan dan ketakwaan ini akan meningkat menjadi suatu budaya dan peradaban, sehingga walaupun kegiatan ini dilakukan di alam terbuka maka kewajiban terhadap Tuhan Yang Maha Esa tidak akan dilupakan namun justru ditingkatkan kualitas peribadatannya.

4. Kegiatan

Kegiatan keimanan dan ketaqwaan ini dilakukan secara individu menurut agamanya masing-masing secara berjamaah ataupun individu. Ibadah dilakukan di tempat yang telah disediakan seperti rumah ibadah, ruang khusus atau dilaksanakan ditenda masing-masing.

Kegiatan-kegiatan pembiasaan keimanan dan ketakwaan selain dilakukan dengan cara menjalankan ibadah pokok menurut tuntunan agama masing-masing juga dilakukan lewat :

- Renungan dan refleksi.
- Doa bersama setiap mengawali kegiatan dan setelah selesai atau mengakhiri kegiatan. (Dilakukan di awal sesi dan di sesi yang terakhir).
- Doa bersama sewaktu makan bersama (sebelum makan dan sesudah makan) bisa dilakukan bersama untuk seluruh kelas atau masing-masing kelompok, dan jika fasilitas tempatnya sangat tidak mungkin dilakukan secara individu.
- Doa sebelum melakukan olah raga pagi dan setelah selesai melakukan olah raga pagi.
- Doa atau pengucapan satya dharma Pramuka atau pembacaan puisi yang relegius sebelum melaksanakan api unggun/apresiasi seni dan budaya dan sesudah melaksanakan api unggun.

Dengan demikian Pramuka akan memulai merevitalisasi kehidupan relegiusitas bagi anggota khususnya dan ditularkan kepada masyarakat Indonesia pada umumnya.

Waktu kegiatan adalah pagi, siang, menjelang malam dan malam hari selama ± 60 menit per hari.

5. Evaluasi

Evaluasi Kegiatan dilakukan oleh Pelatih Pendamping, dan juga penilaian masing-masing kelompok secara sosiometri. Evaluasi pembiasaan kegiatan keimanan dan ketakwaan ini dilakukan secara observasi partisipatoris oleh seluruh pelatih dan panitia di bawah tanggungjawab "Pemimpin diklat". Hal-hal yang dievaluasi adalah implikasi komitmen pembiasaan keimanan dan ketakwaan yang dimulai dari para pelatih-pelatih diklat itu sendiri dan selanjutnya merambah pada peserta diklat.

B. BERBAGAI UPACARA DALAM PELATIHAN DAN PENDIDIKAN KURSUS INSTRUKTUR MUDA

1. Deskripsi

- a. Peserta Diklat ini adalah para Penegak atau Pandega.
- b. Upacara dalam kepramukaan bukanlah sekedar suatu kegiatan seremonial dengan berbagai acara prosesi dan orasi. Upacara dalam kepramukaan adalah penerapan seluruh metode kepramukaan terutama *symbolic framework* sebagai salah satu alat pendidikan.
- c. Untuk lebih meningkatkan kecintaan peserta diklat pada tanah air, persatuan dan kesatuan bangsa, keyakinan terhadap kebenaran ideologi Pancasila, serta kesetiaan/komitmen terhadap Gerakan Pramuka.

2. Tujuan

Upacara bertujuan mengembangkan kebiasaan tertib, disiplin, bertanggung jawab, dan rasa kebangsaan, yang penuh persaudaraan. Upacara Pembukaan dan Penutupan Diklat Instruktur Muda, sebagai bagian terpadu dari seluruh kegiatan proses pelatihan dalam diklat yang bertujuan membiasakan dan membudayakan anggota muda Gerakan Pramuka untuk mengembangkan sikap positif dan partisipatif dalam seluruh kegiatan PPIM.

3. Sasaran

Setelah mengikuti berbagai kegiatan upacara, Peserta mampu:

- a. Memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin pribadi.
- b. Selalu tertib dalam kehidupannya sehari-hari.
- c. Memiliki jiwa gotong royong dan percaya kepada orang lain.
- d. Dapat memimpin dan dipimpin, dapat diterapkan dalam kehidupan di lingkungan masyarakat di mana berada.

4. Susunan Upacara Pembukaan Diklat

- a. Upacara : - Menyanyikan Lagu Indonesia Raya.
 - Mengheningkan cipta.
- b. Pembacaan Surat Keputusan Penyelenggaraan Diklat.
- c. Laporan Kepala Pusdiklat/Ketua Panitia Penyelenggara.
- d. Amanat (Keynote Address) Pembina Upacara, dilanjutkan Pernyataan Pembukaan diklat.
- e. Penyerahan Bendera Latihan.
- f. Penyematan Tanda Peserta Diklat. (Penyematan dilakukan

kepada seluruh peserta diklat, di mana para peserta berjalan satu-persatu, kemudian membungkuk melalui bawah bendera diklat. Setelah melewati bendera diklat peserta satu-persatu menerima tanda peserta diklat. Sewaktu penyematan tanda peserta diklat berlangsung, diiringi dengan lagu-lagu perjuangan).

- g. Hymne Satya Darma Pramuka.
- h. Menyanyikan Mars Jayalah Pramuka.
- i. Do'a

5. Susunan Upacara Penutupan Diklat

- a. Upacara :
 - Menyanyikan Lagu Indonesia Raya
 - Mengheningkan cipta
- b. Kesan salah satu wakil peserta diklat.
- c. Laporan Kepala Pusdiklat atau Pimpinan Diklat.
- d. Amanat Pembina Upacara, dilanjutkan Pernyataan Penutupan Diklat.
- e. Penyerahan Kembali Bendera Latihan.
- f. Pelepasan tanda peserta, diwakili oleh peserta diklat.
- g. Penyerahan ijazah diklat (Pimpinan diklat berdiri di depan diikuti ketua kwartir dan seluruh pelatih di sebelah kirinya, kemudian peserta dipanggil satu-persatu untuk menerima ijazah diklat/ sertifikat diklat, diiringi dengan lagu-lagu pewisudaan/lagu kecintaan terhadap bangsa, negara, dan tanah air)
- h. Lagu Bagimu Negeri.
- i. Doa

6. Waktu

Waktu : 2 X 45 menit. Upacara Pembukaan Diklat 1 Jam pelajaran, Upacara Penutupan Diklat 1 jam Pelajaran.

C. RANGKAIAN UPACARA LAINNYA

Upacara yang berfungsi sebagai alat pendidikan dapat diterapkan dalam pendidikan dan pelatihan Instruktur Muda, ataupun bisa dilaksanakan dalam bentuk Apel. Diantaranya sebagai berikut :

1. Apel Pagi dan Sore

Apel pagi dan Apel sore dimaksudkan untuk membiasakan kedisiplinan, melihat berapa jumlah peserta yang hadir tepat waktu, yang hadir terlambat, dan yang tidak hadir karena beberapa alasan, serta yang tidak hadir tanpa alasan sehingga perlu mendapat

peringatan-peringatan.

Apel pagi dan Sore juga dimaksudkan untuk membiasakan sangga kerja (piket) mengkoordinasikan tugas-tugas, dan mengingatkan apabila ada tugas-tugas yang diberikan oleh pelatih yang segera harus dikumpulkan.

Apel pagi dan sore dipimpin oleh salah seorang “Pelatih Piket” atau *“Officer of The Day”* (OD).

Tata Laksana Apel Pagi dan Sore :

- Pemimpin Pasukan menyiapkan anggota dalam bentuk barisan Shaf (pemimpin pasukan mengambil posisi didepan barisan)
- Pelatih Piket sebagai Penerima Apel memimpin jalannya Apel
- Penghormatan kepada penerima apel
- Laporan Pemimpin Pasukan (Pemimpin Pasukan maju dan menghadap kepada penerima apel disertai dengan menyampaikan laporan kelengkapan jumlah anggota serta kesiapan anggota), setelah selesai pemimpin Pasukan kembali kedalam pasukan (berdiri dipaling kanan barisan)
- Pasukan diistirahatkan (Penerima Apel menyampaikan pesan/ amanat atau tugas yang akan dilaksanakan)
- Do'a dipimpin oleh Penerima Apel
- Apel selesai, Penerima Apel mengembalikan pasukan kepada pemimpin pasukan
- Dilanjutkan dengan Penghormatan kepada penerima Apel

2. Apel Tenda

Ketika peserta berada di perkemahan maka kegiatan apel dilakukan pada pagi hari dan malam hari yang disebut dengan “Apel Tenda”. Pada pagi hari dilakukan sebelum session dimulai, dan pada malam hari dilakukan setelah session selesai. Apel tenda dilakukan oleh peserta masing-masing di depan tendanya.

Apel tenda dipimpin oleh Pimpinan Diklat atau Pelatih Piket, didampingi oleh para pelatih yang lain. Apel tenda kecuali untuk mengetahui kelengkapan jumlah peserta yang menginap di tenda, juga dilakukan untuk memeriksa benar tidaknya pemasangan tenda, kebersihan tenda, kerapian tenda, dan penempatan peralatan/ perabot peserta.

Apel tenda dilakukan secara bergilir dari tenda ke tenda. Tata urut acaranya adalah :

- Masing-masing sangga menyiapkan barisan.
- Penghormatan seluruh anggota sangga kepada Pelatih dipimpin oleh pemuka sangga.
- Pelatih meminta untuk mengistirahatkan, dan memberi amanat. Amanat tidak boleh lebih dari 3 menit. *Sementara Pelatih memberikan amanat, Pelatih pendamping lainnya menyebar ke sekitar tenda untuk menilai benar tidaknya pemasangan tenda, kebersihan dan kerapihan tenda.*
- Amanat selesai, sangga disiapkan, dan seluruh sangga memberikan penghormatan kepada Pelatih.
- Pelatih meninggalkan tempat. Apel tenda selesai.

Apel tenda dapat dilakukan serentak apabila jumlah Pelatihnya memenuhi syarat. Apabila dilakukan serentak maka sebelum Pelatih memberikan amanat, peserta apel tenda diistirahatkan maka Pelatih memeriksa lingkungan tenda selama 1 menit, dan kemudian baru Pelatih memberi amanat sambil memberikan pengumuman hasil pengamatannya.

Apel tenda di malam hari acaranya sama, tetapi yang paling penting adalah untuk mengecek jumlah peserta dan tertib “satuan terpisah”. Hal ini dilakukan bukan sebagai bentuk kecurigaan tetapi sebagai implikasi kedisiplinan dan ketertiban.

3. Upacara Pembukaan Latihan Pagi

Upacara pembukaan Latihan berbeda dengan Upacara Pembukaan Kursus dan lainnya. Upacara ini telah ditentukan caranya bagi anggota Pramuka golongan Siaga, Penggalang, maupun Penegak/Pandega.

Upacara Pembukaan Latihan ini dipergunakan untuk mengingatkan kegiatan apa yang akan dilakukan dalam latihan hari itu.

Upacara Pembukaan Latihan menggunakan Upacara Pembukaan Latihan Penegak atau Pandega dalam kegiatan diklat juga berfungsi menggantikan kegiatan “Apel Pagi”.

Di dalam perkemahan maka Upacara Pagi dilakukan setelah “Apel Tenda Pagi”. Dalam Upacara tersebut Pembina Upacara mengumumkan hasil Apel Tenda, manakah tenda yang terbaik, dan manakah tenda yang kurang baik, sehingga setiap saat menimbulkan kompetisi kebersihan, kerapihan yang tersistem.

4. Upacara Penutupan Latihan Sore

Upacara sore hari dalam Diklat jangan terlewatkan, walau sempitnya waktu karena dalam pendidikan dan pelatihan upacara penutupan latihan ini wajib dilakukan.

Upacara penutupan latihan pada sore hari dapat diwakili dengan petugas untuk menurunkan bendera, yang dikibarkan pada pagi harinya.

5. Upacara-Upacara Khusus.

Upacara-upacara khusus dilakukan apabila kebetulan pada waktu pelaksanaan pendidikan dan pelatihan berjalan ada hari-hari penting, misalnya "Hari Ibu", "Hari Kartini", "Hari Bumi", dll. Di sini adalah kesempatan menerapkan fungsi "Upacara sebagai alat pendidikan".

Acara upacara menyesuaikan dengan momentum peringatan, kondisi dan situasi. Yang paling penting adalah bahwa setiap upacara harus *dilaksanakan secara khidmat*.

Upacara khusus juga boleh dilakukan apabila salah seorang peserta diklat atau pelatih ada yang ulang tahun. Upacara ini sebagai bentuk kepedulian, persahabatan, dan rasa kekeluargaan sesama anggota Pramuka yang tinggi.

Waktu atau lamanya upacara menyesuaikan dengan jadwal diklat.

6. Referensi

- a. Boy Scout of America, 2009, *The Scout Master Handbook. Recommended For All Scout Leader*, America: BSA.
- b. Brokerhoff. Aurelie & Smith. Nick Wadham, 2008, *Volunteering*, London: Brtish Council.
- c. Collins. Jim, *Good To Great (Baik menjadi Hebat)*, Alih Bahasa: Alexander Sindoro, Tangerang: Karisma Publishing Group.
- d. Darmono, 2009, *Think Big, Start Small, Move Fast*, Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- e. Ho. Andrew. & Liaw. Ponijan., *Great Motivation, Smart Communication*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- f. Lord Baden Powell, 2006., *Rovering To Success.*, Manila: World Scout Bureau/ Asia Pacific Regional.

D. OLAH RAGA PAGI PPIM

“Barangsiaapa yang tidak pernah melakukan kesalahan, maka dia tidak pernah mencoba sesuatu yang baru.” (ALBERT EINSTEIN, Fisikawan Jerman yang mengembangkan teori Relativitas, 1879 - 1955).

1. Deskripsi

Olahraga pagi adalah sebagai bagian dari pembiasaan dan pembudayaan bagi anggota muda agar tetap hidup sehat, melalui menggerakkan badan, olah tubuh yang teratur, dan sistematis.

2. Tujuan

Olahraga pagi bertujuan untuk :

- Membiasakan bangun pagi.
- Menggerakkan badan menurut kaidah olah raga, menyegarkan badan, dengan menghirup udara yang bersih.
- Membiasakan kebersamaan, membangun rasa kekeluargaan, kegembiraan, dan kebahagiaan.
- Memperkuat ketahanan fisik dan mental (*Physical & mental endurance*)
- Mengembangkan kreativitas, lewat permainan.

3. Materi

Beberapa manfaat olah raga bagi kesehatan kita:

- Meningkatkan kemampuan otak kita. Olahraga bisa meningkatkan kadar oksigen di dalam darah kita dan mempercepat sirkulasi darah dalam tubuh kita terutama ke otak. Hal tersebut bisa meningkatkan kemampuan otak kita.
- Menunda proses penuaan. Proses penuaan merupakan hal yang alami dan pasti terjadi, akan tetapi dengan olah raga proses tersebut bisa di kurangi lajunya.
- Mengurangi stress. Dalam kehidupan manusia stress adalah penyakit yang sering mendatangi kita karena tekanan hidup, tekanan pekerjaan, tekanan ekonomi dan masalah-masalah kehidupan yang lain. Dengan olahraga kita bisa mengurangi kadar stress dalam kehidupan kita.
- Meningkatkan daya tahan tubuh kita. Aktivitas olah raga bisa meningkatkan hormon-hormon dalam otak kita seperti adrenalin, serotonin, dopamin dan endorfin, di mana hormon-hormon tersebut berfungsi untuk meningkatkan daya tahan tubuh kita.

- Menambah rasa percaya diri. Dengan olah raga yang teratur kita bisa mengontrol berat badan kita, sehingga mencapai postur tubuh yang proporsional yang secara langsung bisa menambah rasa percaya diri kita.

Jenis olahraga pagi yang bisa dilakukan dalam pelatihan antara lain:

- Senam. Berbagai macam yang dapat dilakukan dalam PPIM antara lain Senam Pramuka, Senam Kesegaran Jasmani (SKJ), Senam jantung sehat, Senam Adi Raga, dan lain-lainnya, disesuaikan dengan kebutuhan peserta diklat dan kemampuan pelatih.
- Jalan/lari, dapat dilakukan sebagai pemanasan, pengenalan atau penjelajahan lingkungan.
- Game, atau permainan yang mengandung 4 H, yakni *Health* (kesehatan), *Happiness* (kebahagiaan), *Helpfulness* (tolong-menolong), dan *Handicraft* (hasta karya).

4. Evaluasi

- Evaluasi dilakukan dari segi kehadiran peserta pelatihan, melalui pengecekan daftar hadir olah raga pagi.
- Kesiapan peserta pelatihan dan kesungguhannya mengikuti pelatihan, dilakukan melalui observasi.

5. Waktu

Waktu dilaksanakan 30 sampai dengan 45 menit setiap pagi selama pelatihan.

6. Referensi

- a. gayahidupsehat.org; *Manfaat Olah Raga Bagi Kesehatan*.
- b. www.Anneahira.com. *Olah Raga dan Kesehatan : Hubungan Antara Olahraga dan Kesehatan*.

E. REFLEKSI DAN RENUNGAN PPIM

"Love is sincerity, no sense of compulsion or impingement." - "Cinta itu keikhlasan, tak ada paksaan ataupun pelanggaran.". (B.J. HABIBIE - Presiden ke-3 RI, Bapak Teknologi Indonesia).

1. Deskripsi

Refleksi dalam Gerakan Pramuka merupakan sebuah kilas balik dari pemaknaan kehidupan, dilakukan sebagai upaya untuk memberikan semangat, motivasi, dan menuntun sebuah kehidupan kepada pengabdian melalui kode kehormatan Pramuka, terhadap Tuhan, bangsa dan negara.

Renungan dalam Gerakan Pramuka pun merupakan suatu pemikiran yang mendalam mengenai kehidupan diri, mengambil hikmah dari berbagai peristiwa sebagai upaya untuk meluruskan arah kehidupan ke arah satya dan darma pramuka – *menurut Joko Mursitho*.

2. Tujuan

Refleksi bertujuan untuk menuntun kehidupan manusia kepada sebuah pengabdian :

- terhadap Tuhan Yang Maha Esa,
- kecintaan terhadap sesama hidup dan alam seisinya,
- mengurangi sifat dasar ketamakan/keserakahan manusia,
- memupuk rasa pengorbanan terhadap bangsa dan negara.

Renungan bertujuan untuk mengambil hikmah dari setiap peristiwa baik yang menyenangkan atau yang menyedihkan agar yang bersangkutan dapat tetap menunaikan kewajibannya terhadap Tuhan, negara, sesama manusia, dan kepada dirinya sendiri, serta menjalankan sepuluh darmanya dengan sungguh-sungguh agar hidup menjadi bermakna.

3. Materi

Materi refleksi dan renungan dapat diperoleh dari:

- Rangkaian kata mutiara, kata-kata bijak.
- Peristiwa sejarah.
- Puisi yang membela jarkan.
- Kearifan lokal.
- Resensi buku-buku, ceritera fiksi maupun non-fiksi.

- Peristiwa sehari-hari yang terpilih.

Memilih materi refleksi dan renungan tidak mudah karena apabila salah memilih maka orang akan salah memaknakan. Oleh karena itu memilih materi refleksi maupun renungan hendaknya disesuaikan dengan :

- Tingkat kematangan rohani dan jasmani peserta pelatihan.
- Tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap kehidupan.

4. Waktu

Waktu pelaksanaan refleksi maupun renungan dipilihkan ketika suasana dalam keadaan hening, biasanya di pagi hari dan di malam hari setelah selesai kegiatan. Namun demikian renungan maupun refleksi dapat dilakukan pada saat-saat tertentu misalnya ketika seluruh kegiatan selesai, ketika peserta dan pelatih akan berpisah. Waktu yang digunakan cukup ± 10 menit.

Untuk membangun suasana maka refleksi maupun renungan akan baik dilakukan dengan irungan musik instrumental, yang memiliki karakter yang dapat menyentuh jiwa manusia.

Tempat dilaksanakannya refleksi maupun renungan dalam pendidikan dan pelatihan dapat dilakukan di aula, atau di luar ruangan. Apabila dilakukan di luar ruangan maka yang baik adalah pada pagi hari atau malam hari.

Khusus renungan akhir pelatihan dilaksanakan dalam bentuk api unggun dengan penuh khidmat dan kebersamaan.

Penyelenggaraan renungan maupun refleksi bisa dilakukan dengan cara :

- Ditayangkan lewat layar, dan diiringi dengan irungan musik. Boleh diikuti dengan narasi pelatih/fasilitator.
- Disampaikan secara lisan oleh pelatih/fasilitator seorang diri.
- Disampaikan secara lisan oleh beberapa pelatih/fasilitator secara bersahutan antara pelatih dengan suatu perencanaan.
- Disampaikan oleh peserta pelatihan baik sendiri maupun beberapa peserta.
- Dilakukan oleh pelatih berkolaborasi dengan peserta.

Refleksi maupun renungan sebaiknya dibuat oleh pelatih ataupun peserta sendiri sebagai latihan mereka dan suatu sentuhan pembelajaran.

F. DINAMIKA KELOMPOK DAN PENGEMBANGAN SASARAN DIKLAT

“Love does not look like each other, but looking out together in the same direction.” - Cinta tidak berupa tatapan satu sama lain, tetapi memandang ke luar bersama ke arah yang sama.” – (B.J. HABIBIE - Presiden ke-3 RI, Bapak Teknologi Indonesia).

1. Deskripsi

Sebagai anggota muda, peserta diklat masing-masing telah memiliki bekal konsep diri dan pengalaman yang berbeda satu dengan lainnya, sehingga timbul kemungkinan mereka cenderung kurang dapat bekerja sama satu dengan lainnya dalam satu tim.

Awalnya mereka cenderung saling menutup diri utamanya masalah kekurangan mereka masing-masing dan lebih menonjolkan kelebihan masing-masing bahkan ada kecenderungan untuk tidak mau berbagi pengetahuan dan pengalaman.

2. Tujuan

Tujuan kegiatan dinamika kelompok ialah mengembangkan persaudaraan, kerja sama dalam kelompok sebagai team dengan *team work* yang kompak, agar proses pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan lancar.

Dalam pelaksanaan PPIM dimaksudkan untuk mengetahui nilai-nilai, pengetahuan, keterampilan atau kecakapan apa yang diharapkan bisa diperoleh atau dicapai oleh peserta diklat selama mengikuti pelatihan.

3. Sasaran

Setelah mengikuti kegiatan dinamika kelompok, Peserta mampu:

- Membangun tim yang kompak dan saling membantu antar anggota yang satu dengan lainnya;
- Menciptakan kerja sama yang serasi, sehingga kegiatan yang dibebankan pada kelompok dapat diatasi dengan mudah;
- Terciptanya persaudaraan antar anggota kelompok, saling mempercayai, menghormati satu dengan lainnya, saling peduli dan saling meningkatkan pengetahuan dan pengalaman.
- Terbangunnya proses pembelajaran interaktif, progresif yang efektif.

Setelah mengetahui harapan apa yang dapat diperoleh atau dicapai peserta diklat maka diharapkan selama proses diklat :

- Pelatih dapat menyelipkan beberapa hal yang sangat penting yang diharapkan oleh seluruh peserta diklat tetapi belum tertampung dalam jadwal diklat.
- Selama diklat peserta dapat mengikuti diklat dengan tenang dan nyaman karena apa yang diharapkan telah tertampung dan terjadwalkan.
- Pasca diklat peserta dapat menerapkan hasil diklat sesuai dengan kepentingan pelatihan yang ada di wilayah kerjanya.

4. Pelaksanaan Dinamika Kelompok dan Pengembangan Sasaran Pendidikan dan pelatihan

- a. Dinamika Kelompok dikendalikan oleh Tim Pelatih.
- b. Tim Pelatih menciptakan kegiatan bersama yang dapat mencairkan kebekuan peserta diklat, dengan permainan (*game*) bersama sambil menyanyi dan menari bersama.
- c. Dalam suasana kebersamaan dan kegembiraan tersebut, dilakukan pembentukan kelompok-kelompok peserta yang akan merupakan satu tim kerja dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama diklat.
- d. Tim Pelatih membagi diri sebagai pendamping kelompok-kelompok yang terbentuk tersebut, dan dalam kebersamaan saling memperkenalkan diri, saling membuka diri dengan jalan masing-masing menginformasikan kelemahan dan kelebihannya, serta hal-hal yang disenangi dan tidak disenangi.
- e. Tim kerja masing-masing menetapkan Yel-yelnya dan mengumandangkan sebagai satu pertanda adanya keterpaduan dan kekompakkan dalam kelompok.
- f. Dalam pengembangan sasaran diklat setelah peserta dibagi dalam kelompok-kelompok maka proses pengembangan sasaran diklat dapat dilaksanakan dengan beberapa cara :
 - Pelatih dapat meminta masing-masing peserta untuk menuliskan atau menyatakan secara lisan harapan apa yang dikehendaki untuk dapat dicapai oleh peserta diklat selama diklat berlangsung, kemudian semua harapan yang ditulis ditempelkan di papan, selanjutnya pelatih merangkumnya menjadi suatu keseluruhan harapan peserta. Cara ini memakan waktu yang lama.

- Cara kedua, masing-masing kelompok diminta untuk menuliskan harapannya, dan kemudian keputusan kelompok didiskusikan atau dirangkum sehingga menjadi harapan kelas. Cara ini relatif lebih singkat.
- Setelah harapan kelas dicapai maka butir-butir harapan tersebut ditempelkan di ruangan yang selanjutnya dalam evaluasi diklat dibuat dalam instrumen evaluasi apakah harapan-harapan tersebut tercapai atau tidak.

5. Teori dan Proses Dinamika Kelompok

Kelakuan dalam kelompok dapat dilihat dari sudut pandangan apa yang menjadi tujuan atau fungsinya. Bila seorang anggota beranggapan sesuatu, apakah yang dilakukan pertama berusaha untuk menyelesaikan tugas kelompok (*task-oriented*), ataukah ia mencoba memperbaiki atau mendamaikan hubungan antara beberapa anggota kelompok (*maintenance oriented*)? Atau apakah ia hanya akan memenuhi kebutuhan-kebutuhan pribadi tanpa memandang apa yang menjadi permasalahan kelompok (*self oriented*)?

Bila *kelompok itu tumbuh dan menjadi masak* dan kebutuhan-kebutuhan anggota-anggotanya menjadi satu dengan tujuan-tujuan kelompok, maka akan *berkuranglah kelakuan yang self oriented* dan akan *bertambahlah kelakuan-kelakuan yang task-oriented dan maintenance-oriented*.

6. Task oriented behavior

Perilaku yang membantu *penyelesaian tugas kelompok* :

- a. ***Initiating:*** Mengusulkan tugas-tugas atau tujuan-tujuan; menentukan masalah; menyarankan prosedur atau pendapat untuk memecahkan masalah.
- b. ***Seeking information or opinion:*** Meminta fakta-fakta; mencari keterangan-keterangan yang relevan tentang kepentingan-kepentingan kelompok menanyakan ungkapan-ungkapan perasaan; meminta pertanyaan-pertanyaan atau tafsiran-tefsiran; memohon ungkapan-ungkapan nilai; mencari usul-usul dan saran-saran.
- c. ***Giving Information of opinion:*** Menyodorkan fakta-fakta, memberikan keterangan-keterangan yang relevan; menyatakan sesuatu pernyataan; member usul-usul dan saran-saran.
- d. ***Clarifying and elaborating:*** Menerangkan saran-saran atau usul-usul; menjernihkan kekacauan; mendefinisikan istilah-istilah;

menunjukkan alternatif-alternatif dan issue-issue dihadapan kelompok.

- e. **Summarizing:** Memberi ringkasan dari saran-saran yang ada hubungannya satu sama lain; mengatakan kembali usul-usul yang telah dibahas oleh kelompok, menawarkan suatu keputusan atau kesimpulan untuk diterima atau ditolak oleh kelompok.
- f. **Consensus testing:** Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk melihat, apakah kelompok mendekati suatu keputusan; menguji kesimpulan-kesimpulan yang mungkin timbul.
- g. **Follower** (menjadi pengikut).

7. Maintenance-oriented behavior

Tipe-tipe kelakuan yang bertahan dengan *tata kerja kelompok yang baik*, suasana yang baik untuk bekerja, dan hubungan-hubungan yang baik, yang semuanya memungkinkan penggunaan maksimal dari sumber-sumber:

- a. **Harmonizing (Menyelaraskan):** Berusaha mendamaikan perselisihan-perselisihan.
- b. **Gate keeping ("Menjaga pintu"):** Membantu agar saluran-saluran komunikasi tetap terbuka; memudahkan partisipasi orang-orang lain; mengusulkan orang-orang yang memungkinkan penukar pendapat.
- c. **Encouraging (Memberi semangat):** Berlaku ramah-tamah, baik hati, dan menanggapi orang-orang lain, menunjukkan dengan perkataan atau ungkapan air-muka penghargaan terhadap bantuan orang lain.
- d. **Compromizing (Pendamai):** Bila cita-cita atau kedudukannya sendiri terlibat dalam perselisihan lalu menawarkan persetujuan, mengakui keslahan-kesalahan, mengubah pendirian-pendiriannya dari kepentingan kelompok.
- e. **Standard setting and testing:** Menguji apakah kelompok-kelompok sudah puas dengan prosedur-prosedurnya; mengusulkan cara-cara, menunjukkan norma-norma secara explicit atau implicit agar supaya norma-norma ini dapat diuji. Setiap kelompok memerlukan kedua-dua jenis kelakuan dan perlu mencapai keseimbangan antara kegiatan-kegiatan tugas (*task*) dan kegiatan-kegiatan pemeliharaan (*maintenance*).

8. Self-Oriented behavior

Proses-proses yang sampai sekarang dibicarakan semua menyangkut

usaha-usaha kelompok untuk bekerja, untuk memecahkan masalah-masalah tugas dan pemeliharaan. Akan tetapi kita menemukan banyak sekali kekuatan-kekuatan dalam kelompok, yang merintangi pekerjaan, yang menggambarkan semacam alam bawah (*under world*) emosional atau aliran di bawah tanah di dalam arus kehidupan kelompok. Pokok perselisihan yang menjadi dasar ini dapat menimbulkan serangkaian kelakuan-kelakuan yang dapat *merintangi* atau bahkan dapat merusak *efektivitas kerja* kelompok. Mereka itu tidak dapat diabaikan. *Mereka malahan perlu dikenal*, sebab-sebabnya harus dimengerti, agar supaya kekuatan-kekuatan emosional ini dapat *dikendalikan* untuk menunjang usaha-usaha kelompok.

9. *Antigroup Roles:*

Beberapa peran yang dapat merugikan kelompok, ialah yang hendak memenuhi kebutuhan seseorang dengan mengorbankan kepentingan kelompok, bukan dengan bekerjasama peserta kelompok:

- a. **Aggressor:** merendahkan orang lain, menolak nilai dan perasaan orang lain, menyerang orang, bercanda yang menyindir.
- b. **Blocker:** suka negatif, keras kepala dan tanpa alasan menolak apa saja usul/kehendak orang lain. Mengajukan lagi masalah yang sudah ditolak atau dihindari.
- c. **Recognition seeker:** suka mencari perhatian, membangga-banggakan hasil yang pernah dibuat.
- d. **Self-confessor:** suka menyampaikan perasaan pribadi, yang bukan perasaan atau pandangan kelompok.
- e. **Playboy:** kurang melibatkan diri secara serius, suka sinis.
- f. **Dominator:** suka merebut kuasa dengan manipulasi, memberi perintah secara otoriter, suka menyela pembicaraan orang lain (interupsi).
- g. **Help seeker:** suka merebut simpati yang mengakibatkan perasaan tidak aman, rendah diri.
- h. **Special interest pleader:** suka (membela diri berargumen) dengan berperasangka atau memohon hal-hal yang menguntungkan dirinya sendiri.

Dalam dinamika kelompok proses terbentuknya kelompok biasanya melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. *Forming*, yakni proses dari bertemuanya peserta dalam arena

sampai dengan terbentuknya suatu kelompok.

- b. *Storming*, yakni terjadinya perbedaan, geseran-geseran pendapat, karena perbedaan persepsi, beda pengalaman, beda pendidikan dll.
- c. *Norming*, terbentuknya suatu norma atau kesepakatan kelompok.
- d. *Performing*, terbentuknya suatu kinerja kelompok, dan harapan sasaran diklat yang hendak dicapai.

10. Waktu : 2 X 45 menit.

11. Referensi

- a. Asia-Pacific Region, 2009, *Training Tools Package*, Website: wwwscout.org/asia-pacific.
- b. Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, 1987, *Bahan Pokok PPIM & KPL*, Kwarnas, Jakarta.

G. FORUM TERBUKA

"Ambisi untuk mengerjakan sesuatu yang benar adalah ambisi yang bermakna" - Rovering to Success, 1959, 143 reprint 1922 edition. (R.S.S. BADEN POWELL, Bapak pandu dunia, 1857 - 1941).

1. Deskripsi

Forum terbuka merupakan wahana interaksi edukatif di mana peserta dapat dengan bebas menanyakan hal-hal yang belum dipahami kepada pelatih sekaligus memberikan saran-saran untuk pengayaan materi atau perbaikan keseluruhan proses penyelenggaraan diklat yang diprediksikan akan lebih baik bila didasarkan atas argument yang rasional pada diklat berikutnya.

2. Tujuan

Tujuan diselenggarakannya forum terbuka adalah:

- a. sebagai wahana bagi peserta untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami, sekaligus sebagai sarana evaluasi apakah materi pembelajaran, metode dan sarana pembelajaran yang sudah berlangsung dapat diterima dengan baik oleh peserta diklat.
- b. sebagai sarana diskusi yang terstruktur, dan sekaligus wahana untuk saling tukar pengalaman antara peserta dengan pelatih, peserta dengan peserta, serta pelatih dengan pelatih.
- c. sebagai pengulangan kembali agar hal-hal yang penting menjadi teringat kembali oleh seluruh peserta.

3. Materi

Dalam kegiatan pendidikan dan pelatihan, penyerapan materi oleh peserta tidaklah sama tergantung pada daya tangkap, pemahaman dan nalar peserta. Berbagai bahasan materi, dapat didiskusikan melalui suatu forum terbuka untuk memperdalam pengertian dan pemahaman materi pelatihan/diklat. Pelatih memegang peranan penting sebagai fasilitator dalam proses pendalaman materi yang dilakukan peserta pelatihan/diklat.

Forum terbuka adalah suatu forum ajang pertemuan antara seluruh peserta pelatihan/diklat dengan seluruh pelatih, nara sumber, dan panitia untuk berdiskusi, memperdalam pengertian dan pemahaman mengenai beberapa topik materi pelatihan. Diskusi dapat berupa tukar pengalaman di lapangan yang dikaitkan dengan teori-teori yang diperoleh selama pelatihan/diklat. Peserta dapat

mengajukan berbagai pertanyaan, memberi masukan dan saran. Forum terbuka dipimpin Pimpinan Diklat, dan para pelatih diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta.

Ada beberapa cara untuk melaksanakan Forum Terbuka antara lain sebagai berikut:

- a. Cara yang konvensional adalah pemimpin diklat selaku pimpinan sidang duduk di depan peserta diklat, mendesain acara forum siapa yang menjadi notulis, mengatur bagaimana formasi kelas, kemudian membuka acara forum terbuka dengan tanya jawab. Untuk membatasi jumlah penanya maka penanya dibatasi dengan termin-termin. Cara ini keuntungannya adalah memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk bertanya, atau memberikan saran seluas-luasnya tentang materi atau metode pembelajaran yang disampaikan selama diklat. Kerugiannya, adalah biasanya yang bertanya juga orang yang "biasa bertanya atau yang senang tampil", sedangkan peserta yang introvert biasanya enggan untuk bertanya, padahal mungkin pertanyaannya sangat penting.
- b. Cara lain yang juga masih konvensional adalah peserta semua diperkenankan bertanya menurut perwakilan kelompoknya, sehingga jumlah penanya dibatasi oleh jumlah kelompok.
- c. Cara ketiga yang juga masih konvensional adalah seluruh peserta diminta bertanya atau memberikan saran secara tertulis, kemudian keseluruhan pertanyaan tersebut diundi dipilih 4 atau 5 pertanyaan dan seterusnya sesuai dengan waktu yang tersedia secara acak, yang kemudian dibacakan untuk dijawab atau ditanggapi oleh Pelatih/Narasumber.
- d. Cara lainnya yang lebih modern adalah dengan cara "pertanyaan kelas". Pertama formasi kelas sebaiknya dibentuk setengah lingkaran atau tapal kuda. Selanjutnya seluruh peserta diminta untuk menulis di selembar kertas, kemudian menulis nama dan kelompoknya. Selanjutnya diminta untuk menulis pertanyaan dan atau saran. Setelah selesai semua menulis, kemudian surat/kertas tersebut diestafetkan ke teman yang di sebelah kanannya. Peserta yang berada diujung paling kanan menyerahkan lembar kertasnya pada peserta yang berada diujung paling kiri. Kemudian masing-masing peserta diklat diminta untuk membaca pertanyaan atau saran tersebut. Bila pertanyaan atau saran itu dianggap penting maka ia harus membubuhkan tanda tangan atau parap, bila dianggap tidak penting

maka dibiarkan saja. Demikianlah selanjutnya kertas itu digulirkan terus ke kanan dan disimak oleh peserta lainnya. Semuanya dilakukan dengan aba-apa dari salah seorang Pelatih. Pada akhirnya semua diminta untuk menghitung jumlah parap atau tanda tangan yang ada di kertas tersebut. Kertas yang memiliki jumlah tanda tangan atau parap terbanyak itulah yang sebenarnya pertanyaan atau saran yang paling penting di kelas tersebut. Pelatih tinggal memilih 5 sampai 9 pertanyaan yang terbanyak mendapatkan parap, atau berapapun jumlahnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

4. Evaluasi

Evaluasi dalam forum terbuka adalah dilihat dari kepuasan kelas ketika pertanyaan- atau saran-saran pentingnya ditanggapi secara benar dan cermat oleh Pelatih, Narasumber, atau oleh peserta sendiri.

5. Waktu

Waktu yang dipergunakan untuk kegiatan Forum Terbuka dalam diklat pelatih ini ± 45 menit

6. Referensi

APR/WOSM 2005, World Adult Resource Handbook

H. RENCANA TINDAK LANJUT

“Pemimpin yang baik itu bisa menyatu dengan rakyat, dan dapat membahagiakannya” - manjing ajur-ajer. (PEPATAH JAWA - Anonymous)

1. Deskripsi

Rencana Tindak Lanjut (RTL), adalah rencana lanjutan yang akan dilaksanakan setelah seseorang selesai mengikuti program pendidikan dan latihan. RTL digunakan sebagai sarana untuk melihat hasilan (out-come), setelah peserta tiba di daerahnya masing-masing. Rencana apa yang akan dilakukan, sebagaimana tertera di RTL dilaporkan ke Kwartir Cabangnya, Kwartir Ranting, atau ke Gugusdepannya. Bagi asisten pembina Pramuka yang akan melaksanakan programnya di tingkat Kwartir Cabang atau Daerah.

2. Tujuan

Tujuan diadakannya Rencana Tindak Lanjut bagi lulusan PPIM adalah memberikan manifestasi hasil diklat, atau implementasi

diklat yang terukur dan dapat dipantau oleh Kwartir atau gudep yang bersangkutan. Bagi asisten pembina sekaligus dapat digunakan sebagai wahana masa pengembangan.

3. Materi

Rencana Tindak Lanjut (RTL) bagi PPIM di sini peserta diminta untuk membuat program kegiatan kepramukaan selama satu tahun untuk di gugusdepannya.

Pembuatan RTL dilakukan secara individu, pada jam yang telah disediakan atau dapat menggunakan jam tambahan di malam hari.

Pembuatan RTL hendaknya “yang mungkin untuk dilakukan”, dan bukan hanya sekedar menuruti keinginan-keinginan sehingga tidak bisa dilakukan oleh si pembuatnya. Pembuatan RTL hendaknya terkait dengan program gugusdepannya, atau kwartir rantingnya sehingga memenuhi syarat untuk dapat dilaksanakan.

Setelah program selesai dibuat seyogyanya dibuat rangkap tiga. Satu ditinggal di Pusdiklat, satu diserahkan ke gudepnya, dan satu untuk arsip peserta. Format RTL bervariasi tergantung pada kesepakatan yang ditetapkan dalam diklat tersebut, namun demikian harus tetap dicantumkan dukungan apakah dari gugusdepannya, dan berupa apakah dukungan tersebut.

4. Evaluasi

Evaluasi Rencana Tindak Lanjut dalam pelaksanaan diklat adalah pemeriksaan fisibilitas pada setiap RTL, apakah hal tersebut dapat dilakukan paling tidak selama satu tahun.

Evaluasi berikutnya sebaiknya ada pemantauan dari kwartir atau gudepnya apakah program tersebut benar-benar dilakukan, apabila program tersebut tidak dilakukan, maka kwartir atau gudep hendapnya tidak mengusulkan yang bersangkutan untuk mengikuti pendidikan kepramukaan berikutnya.

5. Waktu

RTL dilakukan ± 60 menit.

6. Referensi

World Scout Bureau, 2005, World Adult Resources Handbook.

I. EVALUASI DIKLAT PPIM

1. Deskripsi

Evaluasi merupakan komponen yang sangat penting dalam setiap kegiatan, lebih-lebih untuk pendidikan dan pelatihan. Evaluasi diklat dapat dilakukan sebelum diklat berlangsung, sewaktu diklat berlangsung, dan setelah diklat selesai. Evaluasi bisa dilakukan dengan tes dan non-tes.

2. Tujuan

Tujuan diadakannya evaluasi diklat adalah untuk:

- Mengetahui kemajuan atau perkembangan peserta diklat.
- Untuk mengetahui relevansi harapan peserta diklat dengan tujuan diklat.
- Untuk mengetahui proses penyelenggaraan diklat secara integralitas, objektivitas dan efektivitas sasaran diklat.

3. Materi

Fungsi evaluasi adalah:

- Fungsi selektif (untuk membedakan, untuk sesuatu yang akan dipilih berdasarkan standar tertentu).
- Fungsi diagnostik (bagi pendidik adalah untuk memberikan diagnose kemajuan belajar).
- Fungsi placement atau penempatan (untuk menetapkan di mana si pembelajar nantinya ditempatkan).
- Fungsi pengukuran keberhasilan (sejauh mana kemajuan belajar diukur dari sebelum dan sesudah menerima materi pembelajaran).

Hal-hal penting yang dievaluasi dalam PPIM adalah:

- Kemampuan peserta sebelum mengikuti diklat, diselenggarakan melalui *pre-test*.
- Kemampuan peserta setelah mengikuti diklat, diselenggarakan melalui *post-test*.
- Kemampuan pelatih dan pelatih pendamping.
- Proses penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan.
- Kesesuaian kurikulum pendidikan dan latihan dengan sasaran diklat yang diinginkan peserta.
- Pelayanan panitia yang meliputi penyediaan kit peserta, sarana latihan, konsumsi, MCK, keberadaan panitia.
- Komunikasi: hubungan antara peserta dengan peserta, hubungan antara peserta dengan pelatih, hubungan antara peserta dengan panitia, hubungan antara pelatih dengan pelatih, hubungan antara

pelatih dengan panitia.

4. Pelaksanaan Evaluasi PPIM

- a. Evaluasi peserta yang berupa *pre-test* dan *post-test* disusun oleh tim pelatih. Materi Evaluasi tidak dicantumkan di buku serahan, karena evaluasi diklat itu hanya untuk pelatih sewaktu-waktu dapat dikembangkan atau diubah oleh "Tim Pelatih", sesuai dengan pengembangan materi latihan.
- b. Evaluasi proses formatnya disusun oleh Pelatih, pelaksanaannya dilakukan oleh peserta, dapat dilakukan secara kelompok atau individual.

5. Evaluasi

- Kegiatan evaluasi merupakan bagian yang integral dari keseluruhan pelaksanaan diklat.
- Keberhasilan evaluasi diklat apabila di dalam proses evaluasi individu peserta dan penyelenggaraan diklat tidak ada intervensi dari pihak manapun.

6. Waktu

± 60 menit

7. Referensi

- a. Bobbi DePorter & Mike Hernacki, 2001, *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (terjemahan,) Penerbit Kaifa, Bandung.
- b. Bobbi dePorter, Mark Reardon, M.S., Sarah Singer-Nourie, MA., 2000, *Quantum Teaching: Orchestrating Student Success* (Terjemahan), PT Mizan Pustaka, Bandung
- c. Burhanuddin, dkk., 1995, *Profesi Keguruan*, Penerbit IKIP Malang
- d. Chun Li. Ching., 1981, *Path Analyses, a Primer*, The Boxwood Press- PacificGrove, California.
- e. Departemen Pendidikan Nasional, 2001, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*, Jakarta
- f. Depdikbud, 1994/1995, *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar*, Jakarta

“Seseorang tanpa jiwa kesatriaan
bukan manusia”.

A man without chivalry is no man
Rovering to Success 1959, 108 reprint 1922 edition.
(R.S.S. BADEN POWELL, Bapak pandu dunia,
1857 - 194)

BAB III

MODUL 2 : FUNDAMENTAL KEPRAMUKAAN

2.1. FUNDAMENTAL KEPRAMUKAAN

"Let us therefore, in training our scout, keep the aims in the forefront, not let ourselves become too in the steps (oleh karena itu, marilah kita, dalam pelatihan pramuka kita, menjaga tujuan yang lebih tinggi digaris depan, tidak membiarkan diri kita menjadi terlalu tertuju dalam satu langkah)"

1. Deskripsi

Materi ini menjelaskan tentang Fundamental Kepramukaan, landasan utama dalam pembinaan Gerakan Pramuka. Fundamental Gerakan Pramuka ini harus terstruktur dan terarah sebagaimana sebagai kekuatan sebagai organisasi yang yang telah berakar kuat.

2. Tujuan

Sesi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang Fundamental Kepramukaan sebagai landasan utama dalam membina peserta didik.

Setelah menerima materi ini peserta diharapkan dapat menjelaskan, menerapkan, dan melaksanakan proses pendidikan (bagi anggota muda) dan pelatihan (bagi anggota dewasa) dengan berpegang teguh pada Fundamental Kepramukaan.

3. Materi

Mengapa Pendidikan Kepramukaan begitu terkenal di semua budaya dan semua kalangan? Kekuatan apa yang menjadikan organisasi kaum muda pendidikan nonpemerintah terbesar, dengan jumlah anggota mencapai 28 juta di 216 negara dan wilayah?

Tak diragukan lagi, jawabannya adalah nilai-nilai kepramukaan yang bersifat universal dan metodenya yang mudah beradaptasi. Namun, masih ada alasan yang lebih kuat lagi, yaitu Fundamental Gerakan Pramuka.

Fundamental Gerakan Pramuka harus lebih kuat, Fundamental Gerakan Pramuka ini harus terstruktur dan terarah sebagaimana sebagai kekuatan organisasi yang yang telah berakar kuat.

Dibawah ini perbedaan pengertian Gerakan Pramuka, Kepramukaan, Pendidikan Kepramukaan dan Pramuka :

- Gerakan Pramuka adalah organisasi pendidikan yang keanggotaannya bersifat sukarela, mandiri, tidak membedakan suku, ras, golongan, dan agama. (AD Pasal 6)
- Kepramukaan adalah segala sesuatu yang terkait dengan Pramuka
- Pendidikan Kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan. (ART Pasal 8).
- Pramuka adalah orang yang secara sukarela aktif dalam organisasi kepramukaan.

Sebagai sebuah organisasi , Gerakan Pramuka memiliki tugas pokok, tujuan, dan fungsi. Yang sudah diuraikan secara jelas dalam UU No 12 tahun 2020 tentang Gerakan Pramuka.

Tujuan Gerakan Pramuka adalah untuk membentuk setiap pramuka agar menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa, memiliki akhlak yang mulia, mempunyai jiwa patriotik, taat terhadap hukum, dan disiplin. Selain itu juga pribadi yang menjunjung tinggi nilai keluhuran bangsa Indonesia, serta memiliki dan menguasai kecakapan hidup. (UU No. 12 Tahun 2010).

Tugas pokok Gerakan Pramuka adalah untuk melaksanakan pendidikan bagi kaum muda di lingkungan luar sekolah. Pendidikan ini untuk melengkapi pendidikan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah untuk mencapai tujuan Gerakan Pramuka.

Fungsi Gerakan Pramuka selaras dengan tugas pokok Gerakan Pramuka, yaitu sebagai penyelenggara pendidikan nonformal di luar sekolah dan di luar keluarga. Pendidikan tersebut menjadi wadah pembinaan dan pengembangan kaum muda dengan ciri khususnya yaitu penerapan Prinsip Dasar Kepramukaan (PDK), Metode Kepramukaan (MK), Kiasan Dasar dan Sistem Among.

Fundamental sebagai Landasan gerak dan operasional Gerakan Pramuka meliputi antara lain :

Landasan Filsafat

Landasan utama dalam Pembinaan Gerakan Pramuka adalah Dasar Negara Republik Indonesia yaitu Pancasila, sebagai dasar negara Gerakan Pramuka harus mampu menanamkan setiap insan Pramuka melalui kegiatan atau pelaksanaan di sesuaikan dengan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan.

Landasan Juridis

Gerakan Pramuka memiliki kekuatan hukum yang sangat kuat antara lain UUD 1945, UU 12 tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka, UU sisdknas, Jukran yang mengikat setiap anggotanya untuk taat dan patuh pada perundang-undangan yang berlaku.

Landasan Sosiologis

Landasan sosiologis merupakan salah satu kunci diterimanya Gerakan Pramuka di wilayah atau lingkungan organisasi tersebut berada. Gerakan Pramuka harus mampu menjalin hubungan baik dengan Mabi, mitra dan pemangku kepentingan lainnya dengan senantiasa menyampaikan program untuk mendapatkan dukungan dan partisipasi semua pihak. Gerakan Pramuka sadar bahwa tanpa dukungan pihak luar, tidak akan berarti apa-apa.

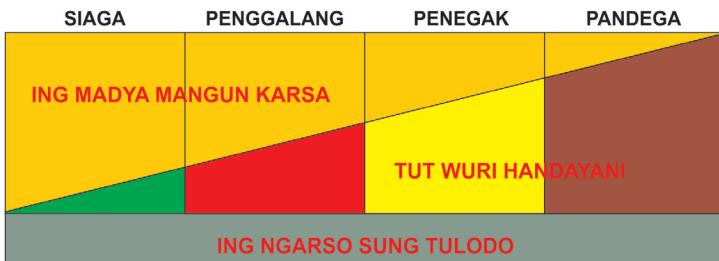
Landasan Fenomenologis

Gerakan Pramuka sebagai organisasi yang dinamis dan selalu menempatkan diri terdepan diberbagai segi kehidupan dan pendidikan. Gerakan Pramuka harus mampu untuk menyiapkan kaum muda yang tanggap akan perubahan dan perkembangan situasi global dengan selalu mengikuti perkembangan zaman, harapannya bahwa Gerakan Pramuka mampu mempersiapkan generasi 4.0 yang berkarakter menuju Indonesia Emas Tahun 2045.

Sistem Among

Pendidikan pramuka sebagai bagian dari pendidikan nasional bersendikan Sistem Among, artinya menanamkan jiwa merdeka yang mengandung sifat disiplin dan mandiri dalam rangka saling ketergantungan. Sistem Among, mendidik anak menjadi manusia merdeka jasmani, rohani dan pikirannya, disertai rasa tanggungjawab dan kesadaran akan pentingnya bermitra dengan orang lain. Sedangkan pembina dalam menghadapi peserta didik bersikap dan bertindak “*Ing ngarso sung tulodo, Ing madya mangun karso, Tut wuri handayani*”.

PELAKSANAAN SISTEM AMONG OLEH PEMBINA



2.2 PRINSIP DASAR DAN METODE KEPRAMUKAAN (PDKMK)

"Dalam melaksanakan perjuangan hati tidak boleh bergeming, - bekerja secara mantap, setia, dan taat azas, - iman teguh sehingga keyakinan tidak berubah walau sebesar apapun kekuatan negatif dari luar menggoncangkannya" -- Tetep – Mantep - Antep. (KI HAJAR DEWANTARA, --Tokoh pendidikan nasional, kolumnis, politisi, 1889 - 1959).

1. Deskripsi.

Materi ini menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Kepramukaan di mana dalam sistem tersebut berbasiskan suatu nilai dan kecakapan yang bersumber pada Prinsip Dasar Kepramukaan (PDK) dan dilaksanakan melalui Metode Kepramukaan (MK).

2. Tujuan.

Sesi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman PDK sebagai sumber utama dalam sistem pendidikan dan pelatihan kepramukaan yang dalam pelaksanaannya dilakukan melalui MK, sehingga dari sinilah mengalir semua kegiatan kepramukaan.

Setelah menerima materi ini peserta diharapkan dapat menjelaskan, menerapkan, dan melaksanakan proses pendidikan (bagi anggota muda) dan pelatihan (bagi anggota dewasa) dengan berpegang teguh pada PDK dan MK.

3. Materi

Komponen - komponen materi dalam pendidikan kepramukaan, yakni:

- a. Tujuan Kepramukaan, pembinaan watak (karakter).
- b. Prinsip Dasar Kepramukaan.
- c. Metode Kepramukaan.
- d. Kegiatan yang menarik, menyenangkan dan menantang di alam terbuka.

Pendidikan kepramukaan dilaksanakan berdasarkan pada nilai kepramukaan dan Prinsip Dasar Kepramukaan dalam upaya membentuk karakter kebangsaan dan kecakapan hidup.

Prinsip Dasar Kepramukaan (PDK) dan Metode Kepramukaan (MK) sebagai suatu sistem tidak akan pernah terlepas dari keseluruhan proses kegiatan kepramukaan. Dengan kata lain bahwa tidak ada dan tidak boleh ada kegiatan kepramukaan yang menyimpang dari PDK dan MK.

Isi Prinsip Dasar Kepramukaan pada jiwa anggota muda tertanam jiwa:

- a. Iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. Peduli terhadap Bangsa, Tanah Air, sesama hidup dan alam seisinya;
- c. Peduli terhadap dirinya sendiri;
- d. Taat kepada Kode Kehormatan Pramuka;

Kode kehormatan Pramuka adalah janji dan ketentuan moral.

Janji yakni – Satya (Dwisyatya – Trisyatya).

Ketentuan moral adalah – Darma (Dwidarma – Dasa Darma).

Di dunia global pembina perlu mengetahui Satya (Scout Promise) dan Darma (Scout Law), yang kita miliki maupun yang dimiliki oleh dunia.

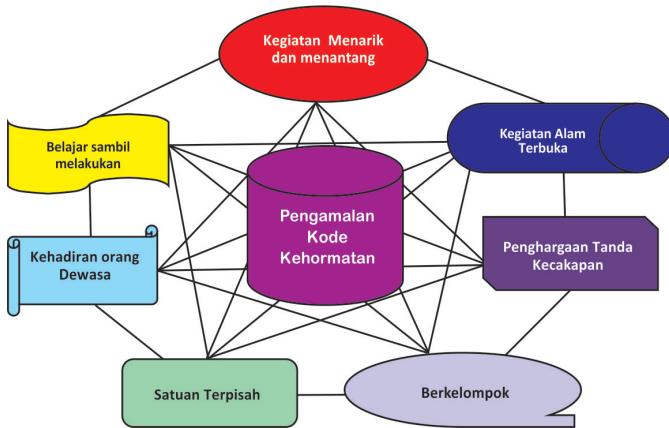
INDONESIA SATYA	DUNIA (WOSM) SCOUT PROMISE
DWI SATYA (Pramuka Siaga) Demi kehormatanku aku berjanji akan bersungguh-sungguh: <ul style="list-style-type: none"> - Menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan menurut aturan keluarga. - Setiap hari berbuat kebaikan. 	<p><i>For Hindus and Buddhists</i> <i>I promise that I will do my best to do my duty to my Dharma and to the country which I am now living, to help other people and to keep the Cub Scout Law.</i></p> <p><i>For Muslims</i> <i>I promise that I will do my best to do my duty to Allah and to the country which I am now living, to help other people and to keep the Cub Scout Law.</i></p> <p><i>For Christians, Jews and Sikhs</i> <i>I promise that I will do my best to do my duty to God and to the country which I am now living, to help other people and to keep the Cub Scout Law.</i></p>
TRI SATYA (Pramuka Penggalang) "Demi kehormatanku, aku berjanji akan bersungguh-sungguh <ul style="list-style-type: none"> - Menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, - Menolong sesama hidup, mempersiapkan diri membangun masyarakat, - Menepati Dasadarma Pramuka". 	<p>SCOUT ADVENTURE – ROVER – SCOUT LEADER etc.</p> <p><i>On my honour I promise that I will do my best</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>To do my duty to God and my Country.</i> - <i>To help other people at all times;</i> - <i>To obey the Scout Law.</i> </p>
PRAMUKA SIAGA Dwidarma	SCOUT LAW
<ul style="list-style-type: none"> - Siaga berbakti pada ayah dan ibundanya. - Siaga berani dan tidak putus asa. 	<p><i>The Cub Scout Law</i> <i>Cub Scouts always do their best</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Think of others before themselves</i> - <i>And do a good turn every day.</i> </p>

Dasadarma Pramuka	The Cub Scout Law
<ol style="list-style-type: none"> 1. Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. 2. Cinta alam dan kasih sayang sesama manusia. 3. Patriot yang sopan dan kesatria. 4. Patuh dan suka bermusyawarah. 5. Rela menolong dan tabah. 6. Rajin, terampil, dan gembira. 7. Hemat, cermat, dan bersahaja. 8. Disiplin, berani, dan setia. 9. Bertanggungjawab dan dapat dipercaya. 10. Suci dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>A Scout's honour is to be trusted.</i> 2. <i>A Scout is loyal.</i> 3. <i>A Scout's duty is to be useful and to help others.</i> 4. <i>A Scout is a friend to all and a brother to every other Scout.</i> 5. <i>A Scout is courteous.</i> 6. <i>A Scout is a friend to animals.</i> 7. <i>A Scout obeys orders of his parents, Patrol Leader or Scoutmaster without question.</i> 8. <i>A Scout smiles and whistles under all difficulties.</i> 9. <i>A Scout is thrifit.</i> 10. <i>A Scout is clean in thought, word and deed.</i>

Isi Metode Kepramukaan :

1. Pengamalan Kode Kehormatan Pramuka;
2. Belajar sambil melakukan;
3. Kegiatan berkelompok, bekerjasama, dan berkompetisi;
4. Kegiatan yang menarik dan menantang;
5. Kegiatan di alam terbuka;
6. Kehadiran orang dewasa yang memberikan bimbingan, dorongan, dan dukungan;
7. Penghargaan berupa tanda kecakapan;
8. Satuan terpisah antara putra dan putri.

Metode Kepramukaan merupakan suatu sistem yang semua unsurnya tidak berdiri sendiri-sendiri tetapi terintegrasi. Setiap unsur saling menguatkan, sehingga Metode Kepramukaan adalah holistik, tidak bisa dipisahkan atau dilakukan secara parsial dalam latihan kepramukaan.



Mengingat begitu pentingnya Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan dalam pendidikan kepramukaan, maka keberhasilan pendidikan kepramukaan sangat ditentukan oleh kesungguhan dan kompetensi para Instruktur Muda, Pembina Pramuka, Pamong Saka, dan Majelis Pembimbing Gugusdepannya dalam menerapkan PDK & MK.

PDK dan MK adalah sebagai pilar utama sistem pendidikan kepramukaan, maka setiap anggota dewasa dalam Gerakan Pramuka harus dapat memberi contoh penghayatan PDK dan MK dalam kehidupannya sehari-hari yang nantinya akan berdampak dalam kinerjanya mengelola gugusdepan dan kwartirnya.

2.2.1. PENERAPAN PDKMK

1. DESKRIPSI

Materi ini menjelaskan tentang pentingnya penerapan Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan dalam membina untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan atau pembinaan.

2. TUJUAN.

Materi ini bertujuan memberikan pemahaman terhadap peserta kursus yang nantinya akan dapat membina dengan menerapkan

Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan ataupun pembinaan

3. MATERI

Kiasan Dasar

Dalam Gerakan pramuka, kiasan dasar dipakai sebagai sumber imajinasi, baik dalam organisasi Gerakan Pramuka maupun pendidikan kepramukaan. Penggunaan Kiasan Dasar dalam organisasi gerakan pramuka bersumber pada romantika sejarah perjuangan bangsa dan nilai-nilai budaya luhur bangsa, seperti penamaan Siaga untuk peserta didik usia 7-10 tahun merupakan kiasan dari lahirnya pergerakan Budi Utomo, yg merupakan masa men-siaga-kan kemerdekaan, barung memiliki makna tempat penjaga rumah/ bangunan dan lain-lain.

Penerapan MK pada latihan maupun kegiatan dikemas dengan menggunakan Kiasan Dasar sebagai sampul latihan/ Suluh kegiatan, dapat berupa cerita, skenario maupun tema, sehingga peserta didik setelah kembali dari latihan maupun berkegiatan akan bercerita kepada orang tuanya, tidak bercerita kelelahan karena latihan baris berbaris, tetapi mereka bercerita betapa asyiknya menjadi polisi atau tentara walaupun lelah. Dengan demikian peserta didik kita memiliki impian setelah berlatih kepramukaan. Dari impian-impian yang ditawarkan selama berlatih akan mengkristal menjadi cita-cita.

Contoh membina dengan menerapkan PDK & MK:

1. Semua pemimpin regu dikumpulkan, kemudian dijelaskan pada mereka bahwa semua regu akan membuat sebuah tandu. (sistem berkelompok – berkompetisi)
2. Pemimpin regu diminta diskusi dengan teman-teman regunya untuk menyatakan sebanyak-banyaknya apa gunanya tandu. (*creative learning*).
3. Setelah selesai diskusi kegunaan tandu, masing-masing perwakilan regunya (diminta maju) – diminta menjelaskan kegunaan tandu. Sedangkan anggota regu lainnya melaksanakan pembuatan tandu.
4. Setelah tandu selesai semua anggota regu dikumpulkan dan jawaban yang tadi tertulis di papan.

Misalkan jawaban wakil regu tadi adalah sebagai berikut:

Tandu untukK :

- a. Untuk membawa korban kecelakaan atau orang sakit.
- b. Untuk mengangkat alat-alat masak – apa lagi.
- c. Untuk membawa barang belanjaan – apa lagi.
- d. Untuk mainan ayunan adik – tapi ingat lho tidak boleh membahayakan – untuk apa lagi.
- e. Untuk menolong orang yang kesulitan membawa beban – apa lagi.
- f. Dan seterusnya

Hasil pembuatan tandu diperiksa, dievaluasi singkat. Juaranya diumumkan, hadiahnya diberikan tepuk tangan.



2.3 CARA MEMBINA

"Experiential Learning (EXL) is the process of learning through experience, and is more specifically defined as "learning through reflection on doing" (David A Kolb, 1984).

1. DESKRIPSI.

Materi ini menjelaskan tentang pentingnya Metode Membina untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan atau pembinaan.

2. TUJUAN.

Materi ini bertujuan memberikan pemahaman terhadap peserta kursus yang nantinya akan dapat membina dengan metode yang sesuai untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan ataupun pembinaan

3. MATERI.

Sebelum memahami bagaimana cara membina peserta didik Siaga dan Penggalang, sebelumnya pembina harus memahami karakter peserta didik sehingga bisa menyesuaikannya dengan cara membina.

a. Karakteristik Pramuka Siaga

Pada buku Panduan Penyelesaian SKU Siaga Kwartir Nasional, perkembangan kejiwaan anak usia Siaga perlu dihayati oleh pembinanya melalui pengenalan dan pemahaman sifat-sifat karakter. Sifat dan karakter Pramuka Siaga adalah sebagai berikut:

Sifat dan karakter positif:

- a. senang bermain, bergerak dan bekerja
- b. senang meniru, senang menghaya
- c. senang menyanyi, gemar mendengar cerita
- d. senang bertanya, ingin tahu, ingin mencoba
- e. senang pamer, senang disanjung, senang kejutan, spontan, lugu, dan polos
- f. senang bersenda gurau dan lain-lain.

Sifat dan karakter yang kurang positif:

- labil, emosional, egois
- manja, mudah putus asa
- sensitif, rawan, mudah kecewa
- malu-malu, memerlukan perlindungan dan lain-lain.

Dengan memanfaatkan sifat karakter Siaga baik yang positif maupun yang kurang positif, pembina mengemas kegiatan latihan diperindukan antara lain dalam bentuk permainan yang penuh gerak, cerita, dongeng, nyanyian dan tari.

Bermain adalah dunia Pramuka Siaga. Bermain sebagai proses pendidikan merupakan alat utama pembinaan Siaga, dimana mereka dengan riang gembira, penuh semangat dan penuh kebebasan, giat melibatkan diri dalam kegiatan permainan

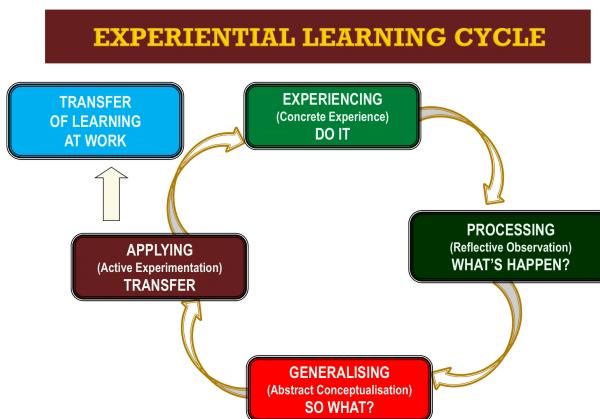
b. Karakteristik Pramuka Penggalang

Pramuka Penggalang adalah peserta didik yang berusia 11-15 tahun. Usia golongan ini mulai meninggalkan masa kanak-kanak dan masuk pada masa remaja. Masa remaja dimulai dengan terjadinya perubahan biologis pada masa pubertas dan akan diakhiri dengan tercapainya tahap kedewasaan. Secara umum Pramuka Penggalang mempunyai kondisi jiwa sebagai berikut:

- a. Mulai berpikir kritis
- b. Mudah terjadi identifikasi yang sangat emosional
- c. Minat dan aktivitasnya mulai mencerminkan jenis kelamin secara menonjol
- d. Pengaruh kelompok sebaya sangat kuat
- e. Memerlukan dukungan emosional orang tua jika mengalami kekecewaan dalam bergaul
- f. Memerlukan kehangatan dan keserasian dalam keluarga di rumah
- g. Menyenangi perilaku yang penuh kejutan dan tantangan
- h. Sedikit usil dengan suka menganggu orang lain
- i. Permainan kelompok kelompok atau tim sangat menarik baginya.

Secara kejadian perilaku anak-anak usia Pramuka Penggalang diantaranya sebagai berikut:

- a. Senang bergerak, senang bermain, berlari-lari, dan senang mengembala
- b. Suka menyanyi dan berteriak-teriak.
- c. Senang menjadi pusat perhatian dengan sikap heroik dan senang perang-perangan
- d. Suka bertanya, kadang-kadang menguji orang yang ditanya, cepat bosan, dan selalu ingin mencoba hal baru
- e. Perhatian terpusat pada teman sebaya dan suka berkelompok.



Experiential Learning dikembangkan oleh David A kolb sekitar awal 1980-an. Model pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran yang holistik, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Maulana dalam bukunya *Association for Experiential Education* (AEE) (2015) mengatakan bahwa, “*experiential education is a process through which a learner construct knowledge, skill, and value from direct experiences*”. Proses pendidikan berdasarkan pengalaman membuat peserta didik membangun pengetahuan, keterampilan, dan nilai dari pengalaman secara langsung. Learning by experiences juga identik dengan *learning by doing*, belajar sambil melakukan. Proses belajar yang dilakukan sendiri oleh peserta didik akan menghasilkan sebuah pengalaman yang dapat mengembangkan potensi yang ada, tumbuh dengan lingkungan sekitarnya sehingga menghasilkan perubahan yang lebih baik seiring dengan perjalanan waktu.

Learning by doing merupakan *learning from experience*, pengalaman nyata merupakan pembina yang terbaik untuk mencapai sesuatu. Hal tersebut harus melibatkan korelasi antara perbuatan dan pemikiran. Sehingga David A.Kolb dalam bukunya *Experiential Learning* (1984) memberikan siklus yang melibatkan empat tahap yaitu *Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualisation, dan Active Experimentation*. Siklus tersebut berbicara tentang pengalaman nyata yang harus dialami peserta didik sehingga bisa melakukan observasi atau pengamatan secara langsung selanjutnya akan terbentuk konsep abstrak yang akan merangsang adanya keaktifan eksperimen. Siklus tersebut kemudian dikembangkan oleh Suyatno (2015:47) dalam bukunya Metode Kepramukaan, menjadi Metode ‘DORA’ (*Do, Observation, Reflection, Application*). Menurut Prof. Suyatno, metode ‘Dora’ merupakan metode belajar sambil melakukan yang akan membentuk siklus belajar secara berurutan tanpa terputus untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Siklus ini akan terus membaik dan menormalkan hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siklus ‘Dora’ ditunjukkan pada skema sebagai berikut.

Siklus diatas menunjukkan bahwa belajar itu harus praktik secara langsung ‘Do’, melakukan sehingga peserta didik akan mengalami secara langsung proses belajarnya, selanjutnya akan ada ‘Observation’ atau pengamatan terhadap ‘Do’ tersebut. Pengamatan ini bertujuan untuk mencari kekurangan, kelemahan, hambatan sehingga bisa dicari solusinya pada ‘Reflection’. Refleksi ini membuat kekurangan yang ada bisa diperbaiki lagi dengan mencoba menerapkannya lagi pada tahap ‘Application’. Aplikasi atau penerapan merupakan ‘Do’ yang sudah ada perubahan dan perbaikan.

Metode ‘Dora’ mengajarkan tentang pengalaman belajar. Peserta didik terlibat secara langsung dalam eksplorasi pengalaman. Mengedepankan keaktifan praktik secara berkelanjutan dan akan direfleksikan setelah melalui tahap pengamatan. Pengalaman yang diberikan harus mengarah pada peningkatan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Pembina harus memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berupaya sendiri meskipun salah.

2.4 CARA MEMBERI INSTRUKSI

1. DESKRIPSI.

Materi ini menjelaskan tentang pentingnya cara memberikan instruksi saat membina untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan atau pembinaan.

2. TUJUAN.

Materi ini bertujuan memberikan pemahaman terhadap peserta diklat yang nantinya akan dapat menyampaikan tentang cara memberi instruksi sangat penting untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan ataupun pembinaan

3. MATERI.

Pada saat membina, cara memberi instruksi adalah suatu cara tentang bagaimana seseorang dalam memberikan pesan atau informasi kepada orang lain sehingga orang tersebut dapat mengerti apa yang dimaksudkan. cara memberi instruksi sangat penting untuk tercapainya suatu tujuan kegiatan ataupun pembinaan. Jadi inti dari memberi instruksi adalah komunikasi, baik komunikasi lisan maupun komunikasi tulisan. Cara memberi instruksi dalam kepramukaan harus berpegang pada metode kepramukaan. Sedangkan teknik instruksinya disesuaikan dengan siapa yang akan menerima instruksi. Dibawah ini hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat memberi instruksi.

a. Persiapan

- Membangkitkan minat atau ketertarikan sangatlah penting dilakukan sebelum memberi instruksi.
- Kalimat-kalimat instruksi yang singkat, padat dan mudah dipahami supaya dipersiapkan terlebih dahulu.
- Pemberi instruksi supaya berpakaian lengkap, rapi dan bersih serta menghindari hal-hal yang aneh.

b. Cara penyajian/pelaksanaan

- Berdiri ditempat yang terlihat oleh semua peserta
 - Jangan memulai instruksi sebelum penerima keadaan tertib
 - Bangun suasana yang kondusif dan menyenangkan.
 - Suara jelas, tempo sedang, tidak terlalu cepat
 - Uraian singkat, padat dan mudah dipahami, kalau perlu dengan dibantu alat peraga dan media
 - Gunakan bahasa yang mudah dimengerti, jangan berbelit-belit dan beri tekanan suara pada hal penting. Disesuaikan dengan golongan yang sedang dilatih.
 - Bila menggunakan bahasa asing, harus tahu pengucapan yang benar, tahu artinya dan penulisannya secara tepat.
 - Hindari berjalan mondar-mandir yang bisa membuat orang melihatnya kurang fokus.
 - Gerakan tangan hendaknya mengikuti maksud masalah yang dibicarakan, jangan bertentangan sehingga bisa membuat salah pemahaman.
- c. Pengontrolan
- Berikan kesempatan bertanya pada penerima instruksi
 - Hal-hal penting bisa dilakukan pengulangan penyampaian
 - Berikan kesempatan bagi penerima instruksi untuk menyatakan kembali innstruksi yang telah diterima

2.5. MANAJEMEN RISIKO

"Mulai" adalah kata yang penuh kekuatan. Cara terbaik untuk menyelesaikan sesuatu adalah, "mulai". Tapi juga mengherankan, pekerjaan apa yang dapat kita selesaikan kalau kita hanya memulainya. (Clifford Warren).

1. DESKRIPSI

Materi ini menjelaskan tentang berbagai pengertian yang menyangkut risiko, serta bagaimana Gerakan Pramuka (Penyelenggara kegiatan) mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan intervensi pada risiko, sehingga risiko bisa dicegah, atau ditanggulangi.

2. TUJUAN.

Materi ini bertujuan memberikan pemahaman terhadap peserta kursus yang nantinya akan dapat menyampaikan tentang manajemen risiko, sehingga risiko tersebut bisa diidentifikasi, dianalisis, dievaluasi, dan diperhitungkan sebelum terjadi – dikelola sewaktu kegiatan dan sesudah kegiatan berlangsung.

3. MATERI.

Gerakan Pramuka menjadi bagian yang penting dalam pendidikan nonformal dan menyediakan program rekreatif edukatif yang membantu kaum muda Indonesia untuk berkembang secara spiritual, emosional, sosial, intelektual dan fisik. Kesadaran terhadap risiko harus menjadi fokus dalam setiap kegiatan lebih-lebih kegiatan di alam terbuka.

Kebijakan Manajemen Risiko dalam Gerakan Pramuka untuk melengkapi proses yang telah ada serta untuk memastikan bahwa risiko yang terkait dengan aktivitas yang dilakukan dapat disadari dan dikelola dengan baik.

Risiko adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam sebagian aspek kehidupan sehari-hari. Kita semua secara terus menerus melakukan pengelolaan risiko, kadang-kadang disadari, dan kadang-kadang tanpa disadari, tetapi tidak selalu dengan cara yang sistematis. Pada sebagian waktu, kejadian berisiko itu tampak jelas, misalnya di dalam penyelenggaraan sebuah latihan, sebaliknya pada waktu-waktu lain, risiko tidak akan telihat jelas dan mungkin dapat muncul dalam bentuk penerapan peraturan baru atau perubahan kebijakan.

Manajemen Risiko merupakan hal yang mendasar dalam manajemen yang efektif pada semua fungsi dan aktivitas organisasi, hal ini meliputi pengelolaan risiko yang bersifat internal maupun eksternal.

Manajemen Risiko merupakan sebuah proses baku yang terdiri dari langkah-langkah, yang ketika dilakukan dalam urutan-urutan tertentu, memungkinkan perbaikan yang berkesinambungan dalam proses perencanaan, pelaksanaan maupun dalam pengambilan keputusan, kebijakan manajemen risiko akan dianalisa paling tidak satu kali dalam setahun.

Kebijakan Manajemen Risiko Gerakan Pramuka mensyaratkan semua anggota, pembina, pelatih, pengurus, staf, dan majelis pembimbing untuk menjadi 'sadar akan risiko' dalam konteks sistem manajemen, proses dan praktek perencanaan.

- Area Risiko, adalah semua kejadian, aktivitas atau kejadian yang dapat secara negatif berdampak pada pencapaian tujuan kegiatan.
- Risiko Residual.yakni tingkatan risiko yang masih tersisa sesudah dilakukan kontrol dan saat manajemen risiko diterapkan.
- Risiko, adalah kemungkinan terjadinya sesuatu yang akan berdampak pada tujuan kegiatan Gerakan Pramuka.
- Risiko Strategis, merupakan risiko kegagalan perencanaan.
- Risiko Keuangan, merupakan risiko kegagalan pengendalian keuangan.
- Risiko Operasional, merupakan risiko tindakan manusia, baik disengaja maupun tidak disengaja.
- Risiko Teknis, merupakan risiko yang melibatkan kegagalan atau kerusakan peralatan dan infrastruktur seperti kebakaran, ledakan, bencana alam atau sabotase.
- Risiko Sumber Daya, merupakan risiko interupsi "bisnis" seperti kehilangan SDM, kekurangan atau ketiadaan sumber daya.
- Pengukuran Risiko, adalah sebuah proses sistematis yang mencakup penemuan risiko, pengukuran dampak, serta penentuan tingkat risiko yang dapat diterima, berdasarkan pada prioritas manajemen, standar yang ditentukan sebelumnya.
- Manajemen Risiko, adalah penggunaan sistematik kebijakan dan proses manajemen yang dirancang untuk mengidentifikasi, menganalisa, mengevaluasi serta memberikan perlakuan pada

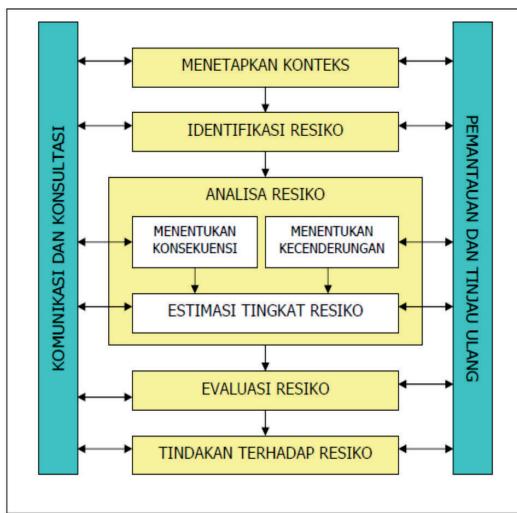
risiko, dan mengembangkan budaya dalam kegiatan untuk mempertimbangkan dengan cermat kesempatan potensial dan efek negatifnya.

- Daftar Risiko, merupakan sebuah database pada risiko yang teridentifikasi dan berhubungan dengan rencana untuk meredakannya.
- Perlakuan Terhadap Risiko, adalah seleksi dan implementasi pilihan-pilihan yang tepat untuk berhubungan dan melakukan tindakan penanggulangan risiko.

A. PROSES MANAJEMEN RISIKO

Model Manajemen Risiko.

Manajemen Risiko adalah proses mengidentifikasi, menganalisa, mengevaluasi, dan memberikan intervensi pada risiko, seperti diagram di bawah ini.



1). Penilaian Risiko.

Elemen penilaian risiko untuk setiap fungsi atau aktivitas adalah:

- Menetapkan Konteks.
- Mengidentifikasi Risiko.
- Menganalisa Risiko.
- Mengevaluasi Risiko.

2). Menetapkan Konteks.

Menetapkan konteks dalam setiap penilaian risiko, yang harus dipertimbangkan adalah:

- Menetapkan Konteks Strategis; Siapakah pihak-pihak yang terkait?
- Seperti apakah lingkungan di mana Pramuka berkegiatan – apakah lingkungan tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan untuk mengelola risiko?
- Dukungan dari eksekutif harus di peroleh.
- Menetapkan konteks organisasional.
- Apakah tujuan strategis dari kegiatan Gerakan Pramuka tersebut?

3). Mengidentifikasi Risiko

Adalah penting bahwa semua risiko teridentifikasi, karena risiko yang tidak teridentifikasi pada tahap ini akan dikeluarkan dari analisis lebih lanjut.

Pertanyaan kuncinya adalah :

- Apa yang terjadi?
- Kumpulkan daftar yang komprehensif dari kejadian-kejadian. Identifikasi hal-hal yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan aktivitas.
- Bagaimana dan mengapa hal itu bisa terjadi?
- Pertimbangkan dan buat rincian kemungkinan dan skenario penyebab.
- Tentukan alat dan teknik yang digunakan.
- Checklist.
- Pengambilan keputusan berdasar pada pengalaman dan catatan sebelumnya.
- Sesi curah pendapat.

4). Menganalisis Risiko.

Untuk menentukan dampak yang mungkin terjadi pada tujuan kegiatan organisasi. Analisa risiko ini diperoleh dengan menentukan sebab-sebab risiko dan kemudian mengkalkulasi kecenderungan konsekuensi dari risiko yang muncul.

5). Kecenderungan

Pertimbangkan frekuensi atau kemungkinan munculnya risiko. Kecenderungan dapat dinilai dengan berbagai sumber, termasuk:

- Catatan sebelumnya dan analisis statistik.
- Pengalaman yang relevan, penilaian spesialis dan ahli.
- Uji coba peralatan.
- Literatur penelitian.

Memperkirakan Tingkat Risiko

Prioritas Resiko	Tindakan
Tinggi	Resiko tinggi adalah sesuatu yang harus diatasi dengan segera. Pengambil keputusan atau kebijakan tertinggi biasanya yang memonitor resiko tinggi.
Signifikan	Resiko yang signifikan adalah sesuatu yang harus diatasi sesudah menangani resiko tingkat tinggi. Tingkatan pimpinan biasanya mengawasi resiko signifikan.
Moderat	Resiko moderat adalah sesuatu yang dapat diatasi dengan menerapkan prosedur rutin dan biasanya diatasi oleh pengurus pada tingkatan menengah.
Rendah	Resiko dalam kategori ini mungkin diterima tetapi harus dimonitor secara periodik untuk memastikan.

Tabel 3.4 – Tabel Prioritas Resiko

Ketika tingkatan risiko tidak dapat diterima, maka tindakan risiko yang lebih lanjut diperlukan untuk mengurangi tingkatan risiko residual serendah mungkin sebelum akhirnya risiko dapat diterima dan dihilangkan.

TINDAKAN TERHADAP RISIKO.

Tindakan terhadap risiko meliputi; menyeleksi pilihan-pilihan tindakan, menilai ketepatan dan efektivitas pilihan tindakan terhadap risiko, menyediakan rencana tindakan terhadap risiko, dan mengimplementasikan tindakan. Akuntabilitas untuk menerima atau tidak menerima tindakan tetap berada di tangan pimpinan atau pengurus yang menyetujui pilihan tindakan.

Pilihan Tindakan terhadap Risiko.

Pilihan terhadap risiko adalah :

- Menghindari risiko.
- Mengurangi munculnya kecenderungan risiko.
- Mengurangi konsekuensi.
- Memindahkan risiko.
- Mempertahankan risiko.

TABEL MANAJEMEN RISIKO
(IDENTIFIKASI BAHAYA, PENILAIAN RISIKO, PENETAPAN PENGENDALIAN RISIKO)
(CONTOH)

Nama Program :
Nama Klien : PT. Palugada
Lokasi :
Tanggal dibuat : 28 Oktober 2020

NO	JENIS KEGIATAN	IDENTIFIKASI BAHAYA	DAMPAK	PENILAIAN RISIKO			PENETAPAN PENGENDALIAN RISIKO
				KEKERAPAN	KEPARAHAN	TINGKAT RISIKO	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
A.1	Kegiatan High Rope	Jatuh saat memanjat	Luka, patah tulang	1	2	2	Memasang tangga dengan benar; Menggunakan sepatu dan helm
		Tertimpa dahan, buah	Luka, patah tulang	1	1	1	Memilih pohon yang aman; Menggunakan helm
		Gigitan ular	Luka, racun bisa	1	2	2	Memeriksa keadaan pohon;
A.2	Ice Breaking		Pingsan, meninggal dunia	1	2	2	
			Luka, gegar otak	1	1	1	
			Patah tulang, luka, keseleo, gegar otak	1	2	2	

Skala 1-3

1: rendah/jarang

1.Sedang/agak sering

2.Tinggi/sering

Dibuat oleh,

.....

Penanggung Jawab Teknis

PROSES DAN PROSEDUR

Prosedur dan proses yang terperinci akan dikomunikasikan dan didukung dengan pelatihan yang sesuai, baik berupa pelatihan khusus atau sebagai bagian pelatihan kepemimpinan.

Melakukan Rujukan terhadap Risiko.

Jika selama proses penilaian risiko (pada tingkatan manapun), sebuah risiko dipandang sebagai risiko tingkat tinggi, risiko ini dapat dilaporkan segera pada Kwartir Cabang, baik secara langsung atau melalui pengurus. Jika pengukuran dampak sebuah risiko diklasifikasikan sebagai signifikan dan dapat memiliki

konsekuensi mayor atau katastropik bagi organisasi, Kwartir Cabang harus diberi laporan segera.

Disarankan bahwa pemberitahuan pada Kwartir Cabang menyebutkan:

- Nama dan kontak pelapor.
- Perincian dari pengelola yang bertanggung jawab terhadap risiko.
- Kejadian atau aktivitas yang mengandung risiko.
- Sebab-sebab kejadian risiko.
- Rating dari risiko (jika diketahui).
- Tindakan yang direncanakan oleh pengelola yang bertanggungjawab dan
- Tanggal rencana penyelesaian tindakan atau intervensi yang diperlukan.

Pendampingan.

Asistensi di dalam proses Manajemen Risiko (untuk aktivitas utama) harus tersedia dalam struktur Manajemen Organisasi.

Daftar Risiko.

Sebuah Daftar Risiko adalah kunci dari alat pelaksanaan Manajemen Risiko dan harus dimiliki serta dipelihara oleh Kwartir/ pelaksana kegiatan. Sebagai tambahan, sebuah proses audit atau monitoring yang tepat dari semua aspek Daftar Risiko harus diimplementasikan pada semua tingkatan. Sejalan dengan pengembangan Penilaian Risiko dan Rencana Tindakan yang terkait pada berbagai fungsi dan aktivitas kegiatan.

RISIKO YANG DITIMBULKAN DARI LINGKUNGAN

1. Perilaku alam (banjir, tanah longsor, gunung meletus, gempa bumi, angin putting beliung, air bah, Sunami, badai)
2. Binatang
3. Perangkap-perangkap binatang
4. Avalanche (Longsoran)
5. Air dingin
6. Arus pasnag surut dan benturan ombak (Currents, tides, and surf deadfall)

7. Salju tebal (Deep snowpack)
8. Air dalam
9. Pohon tumbang
10. Air bah
11. Penyakit
12. Serangga
13. Petir
14. Batu-batu rontok.
15. Gelombang air
16. Jatuh di tebing/di bebatuan.
17. Kompor dan api
18. Jaring-jaring yg di sungai
19. Uneven terrain (lapangan yg tak seimbang/ ganjil).
20. Penghalang (jalan).
21. Kendaraan.
22. Jarak pandang
23. Cuaca
24. Lapangan basah atau licin

RISIKO YANG DITIMBULKAN DARI PESERTA KEGIATAN

1. Masak yang teledor (Cooking)
2. Diluar kemampuan (Exceeding ability)
3. Gagal mengikuti (Failure to follow instructions)
4. Gagal dalam kegiatan (Fail)
5. Jatuh di bebatuan/karang (Fall on rock)
6. Jatuh dalam permainan yang bersalju (Fall on snow games)
7. Terburu-buru mengikuti jadwal (Haste, rushing to meet schedule)
8. Supervisi kegiatannya tidak memadai (Inadequate supervision)
9. Tidak cocoknya peran yang diberikan (Inappropriate role modeling)
10. Instruksi yg tidak efektif (Ineffective instruction)
11. Peserta hilang (Lost)
12. Perencanaan yang salah/kacau (Planning errors)
13. Jorok/ kebersihan yang buruk (Poor hygiene)
14. Posisi yang keliru (Poor position)
15. Teknik yang tidak dikuasai peserta (Poor technique)
16. Ketumpahan/menumpahkan air panas (Spilled hot water)
17. Kompor api (Stove fire)

18. Sistem teknik yang tidak dikuasai/gagal (Technical system fails)
19. Kecepatan yang tidak aman terlalu cepat atau terlalu lambat (Unsafe speed fast or slow)

RISIKO YANG DISEBABKAN DARI PEMIMPIN KEGIATAN/ INSTRUKTUR

1. Asumsi yang tidak tepat (Assumption)
2. Sikap dala menghadapi risiko/panic/ menganggap enteng dlsb (Attitude toward risk)
3. Kelalaian (Carelessness)
4. Penolakan/ dalam berbagai hal (Denial)
5. Gangguan (Distarction)
6. Perilaku yang tidak menentu di bawah tekanan (Erratic behavior under stress)
7. Kelelahan (Fatigue)
8. Terlalu luwes atau bahkan bertahan tidak mau berubah (Flexibility or resistance to change)
9. Tujuan atau pra konsepsinya tidak jelas (Goals or pre conceptions)
10. Kepuasan (Complacency)
11. Stataus kesehatan (Health status)
12. Supervisi tidak efektif (Ineffective supervision)
13. Kurang pengalaman (Lack of experience)
14. Kurang pengetahuan atau keterampilan (Lack of knowledge or skill)
15. Kurang tanggap terhadap bahaya (Lack of respect for hazard)
16. Terlalu percaya diri (Overconfidence)
17. Ada tekanan kelompok sebaya (Peer pressure)
18. Kurang komunikasi (Poor communication)
19. Keterampilan engatasi konflinnya jelek (Poor conflict resolution skills)
20. Keputusannya buruk/ tidak tepat (Poor decision or indecision)
21. Ekspedisinya jelek (Poor expedition)
22. Kepemimpinannya tidak bagus (Poor leadership)
23. Mencari yang bau dari rutinitas tapi tidak belajar dulu (Seeking novelty out of routine)
24. Demam puncak/ketenaran (Summit fever)
25. Visi gelap/terowongan (Tunnel vision)

26. Tidak menyadari bahaya (Unaware of hazard)
27. Jadwalnya tidak realistic (Unrealistic schedule)
28. Ada perbedaan yang belum diselesaikan (Unresolved discrepancies)

Pada tingkat nasional, data risiko juga mencakup antara lain kebijakan manajemen risiko masing-masing Kwartir Cabang, sebagai bagian dari dokumen pendukung (hal ini dapat juga meliputi sub register sesuai keperluan).

Dengan memiliki data risiko yang kemungkinan akan muncul atau yang pasti akan muncul maka dalam setiap perencanaan kegiatan harus sudah diperhitungkan risiko yang akan muncul. Risiko tersebut akan diterima, dicegah atau dihindari tergantung dengan kesiapan penyelenggara kegiatan.

Namun yang harus dicegah apapun bentuk kegiatannya jangan sampai ada korban, yang disebabkan karena tidak memperhitungkan risiko yang akan dihadapi.

Melakukan Rating Ulang Sesudah Pelaksanaan Tindakan.

Sesudah melakukan tindakan untuk menangani atau mengontrol risiko, proses emberian peringkat yang sama harus diterapkan untuk menentukan tingkatan risiko residual. Risiko residual inilah yang memerlukan keputusan lebih lanjut. Pada intinya, keputusan melibatkan penerimaan risiko residual (sesudah menerapkan pilihan intervensi) dan/atau, merujuk risiko pada tingkat organisasi yang lebih tinggi.

Risiko Residual yang Tidak Dapat Diterima.

Ketika tingkatan risiko residual (sesudah menerapkan tindakan dan intervensi) masih terlalu tinggi untuk dapat diterima dan pengurus tidak siap untuk menerima tingkatan risiko residual setinggi itu, aktivitas atau fungsi harus digugurkan.

4. REFERENSI

APR/WOSM, 2005, World Adult Resources Handbook.

Ballentine. Jeanne. H. 1983, The Sociology of Education a Systematic Analyses, Prentice Hall, United State of America.

Baden Powell. 2008. Scouting For Boys. Memandu untuk Pramuka. Jakarta: PT.Pustaka Tunas Media (Balai Penerbit Gerakan

Pramuka).

Baden Powell. 2008. (Penyunting Mun Kusumanti, Joko Mursitho, Dadi Pakar dkk,) *Aids To Scoutmastership*, Panduan Untuk Pembina Pramuka Penggalang. Jakarta: Pustaka Tunas Media, Kwartir Nasional.

Baden Powell. 2008. *Scouting in Practice - Ideas for Scout Leaders* (Kepramukaan dalam Praktek). Jakarta: Pustaka Tunas Media, Kwartir Nasional.

Bob Sunardi, Andri. 2013. BOYMAN, Ragam Latih Pramuka. Bandung: Penerbit Nuansa Muda.

Bobbi dePorter & Mike Hernacki, 2001, Quantum Learning (terjemahan) Penerbit.

Bahan Serahan Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar Pusdiklatnas Candradimuka. Jakarta: Pusdiklatnas.

Goleman. Daniel. 2007, Social Intelligence, The New Science of Human Relationship, Arrow Book. New York, USA.

Kwartir Nasional. 2018. Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka (Hasil Munas 2018 di Kendari). Jakarta: Kwartir Nasional.

Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. 2002. Vision 2013. Rencana strategik Region Asia Pasifik. Jakarta: Pustaka Tunas Media, Kwartir Nasional.

Kwartir Nasional Gerakan Pramuka, 2018. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Gerakan Pramuka. Jakarta: Pustaka Tunas Media, Kwartir Nasional.

Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. 2011. Kebijakan Manajemen Risiko Gerakan Pramuka. Jakarta: Pustaka Tunas Media, Kwartir Nasional.

Kolb.A.David. 1984. Experiential Learning. London: Prentice-Hall.

Mamduh M Hanafi. 2016. Manajemen Risiko, Edisi ke-3. STIM YPKN.

Suyatno. 2015. Metode Kepramukaan. Tangerang: Mustika Ilmu Tangerang.

BAB IV

MODUL 3 : Materi Pendidikan dan Pelatihan Instruktur Muda

3.1. ORIENTERING

- a. Sketsa dan Panorama
- b. Peta Pita, Peta Lapangan dan Peta Topografi.
- c. Kompas (Jenis, Tipe, Fungsi dan Cara kerja) dan Altimeter
- d. Penjelajahan (Halang Rintang)
- e. Menaksir (Lebar, Tinggi, Kecepatan Arus dan Kedalaman)
- f. Survival (Tersesat / Orientasi Medan, Air, Perangkap, Tanaman, Api Penerang, Masak Rimba)

3.2. PIONERING

- a. Tali (Jenis, Bahan, Model dan Pemeliharaan)
- b. Simpul
- c. Ikatan
- d. Pionering (Kreatif / Dekoratif dan Project)

3.3. CAMP CRAFT

- a. Tujuan Perkemahan dan Perkemahan sebagai Alat Pendidikan.
- b. Jenis-jenis Perkemahan, Mekanisme, Pemerintahan dalam Kepramukaan
- c. Pelaksanaan Kegiatan Perkemahan
- d. Tanggung Jawab Pembina dalam Perkemahan.
- e. Bivak (Buatan, Alami dan Kombinasi)
- f. Packing
- g. Api Unggun: Nilai pendidikan dalam perkemahan
- h. Jenis dan Macam Bentuk kayu api unggun

3.4. ISYARAT DAN SEMBOYAN

- a. Semboyan: sejarah, pengertian dan sarana, tujuan dan fungsi.
- b. Semaphore: alat, penggunaan, dan cara mempelajarinya.
- c. Phonetik alphabetic
- d. Morse: alat, penggunaan, dan cara mempelajarinya & Morse Bendera
- e. Semboyan Isyarat Tangan
- f. Bahasa Isyarat - PLB

3.5. FIRST AID

- a. Maksud dan tujuan pertolongan pertama
- b. Kode telpon darurat
- c. Pertolongan pertama (resusitasi jantung paru/CPR, tersedak, sengatan listrik, pendarahan, shock, patah tulang, balut pembalutan, pingsan, keracunan)
- d. Budaya Hidup Bersih dan Sehat (BHBS)
- e. Keselamatan perjalanan
- f. Pengobatan herbal

3.I. ORIENTERING

Materi Orientering terdiri dari (a) Sketsa dan Panorama, (b) Peta Pita, Peta Lapangan dan Peta Topografi. (c) Kompas (Jenis, Tipe, Fungsi dan Cara kerja) dan Altimeter, (d) Penjelajahan (Halang Rintang), (e) Menaksir (Lebar, Tinggi, Kecepatan Arus dan Kedalaman), (f) Survival (Tersesat / Orientasi Medan, Air, Perangkap, Tanaman, Api Penerang, Masak Rimba). Materi Orientering materi (a) sampai dengan (f) dapat diterapkan atau diaplikasikan pada peserta didik penggalang. Materi Orientering yang sesuai untuk siaga adalah materi (c) dengan penjelasan yang sederhana tentang arah mata angin, materi (d) dengan penjelasan atau penerapan sederhana dengan orientasi arah dengan mengambil patokan alam sekitar misalnya matahari terbit, makam, masjid.

3.1.1. SKETSA DAN PANORAMA

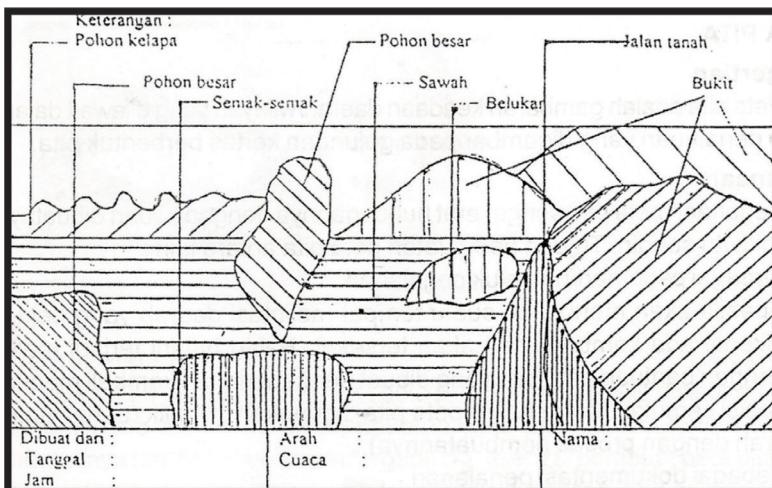
1. Deskripsi

Sketsa dan Panorama, Peta Pita, Peta Lapangan dan Peta Topografi pada hakekatnya gambar kondisi suatu tempat yang dapat menunjukkan dan untuk memudahkan seseorang dalam perjalanan, pengembawaan, atau upaya mengenal kondisi lokasi tertentu yang diinginkan.

2. Tujuan

- a. Sketsa dan Panorama, mengenalkan keterampilan peserta pelatihan untuk mendeskripsikan suatu bentuk objek (tempat) dalam kontur garis yang menggambarkan jauh dan dekatnya, objek tersebut.
- b. Peta Pita, mengenalkan keterampilan membuat peta perjalanan sederhana yang nantinya hasil peta perjalanan tersebut bisa

- untuk pulang kembali dengan benar, bahkan dapat digunakan orang lain untuk melalui jalan yang sama.
- Peta Lapangan, memberikan keterampilan membuat sketsa objek secara benar (memiliki ketepatan yang baik) sehingga melalui peta tersebut dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan.
 - Peta Topografi, memberikan pengetahuan tentang peta dengan kode dan ukuran yang standar.



Contoh Sketsa Panorama

3. Materi

Membuat panorama atau **sketsa** pemandangan, disebut juga peta panorama. Membuat sketsa panorama berbeda dengan melukis; kegiatan ini merupakan salah satu teknik kepramukaan (*scouting skill*) yang harus dikuasai pramuka.

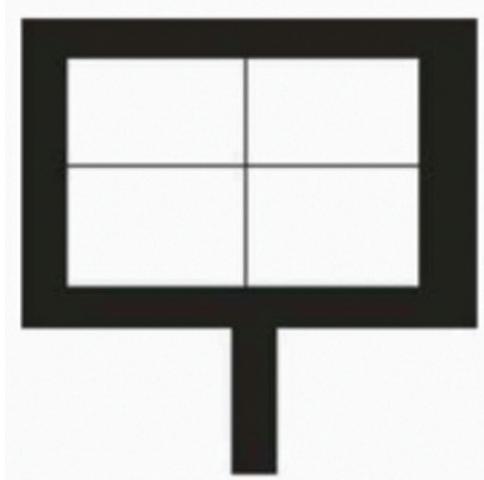
Panorama adalah membuat gambar suatu medan alam dalam bentuk sketsa atau gambar dalam garis besar, yang menunjukkan suatu daerah dengan sudut pandang tertentu.

Sketsa panorama merupakan penggambaran objek pemandangan dalam bentuk layer (lapisan), sehingga dapat dikenali objek terdekat hingga terjauh, juga sebagai peta situasi mengenai pemandangan yang terlihat. Prinsip dasarnya mirip dengan kamera foto, memindahkan apa yang dilihat ke dalam bidang gambar, hanya

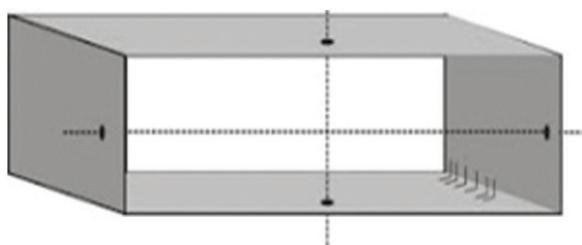
saja digambar dengan tidak mendetail.

Peralatan yang diperlukan :

1. Alat bidik (protactor) perbandingan antara panyang dan lebar = 2 : 1
2. Kompas bidik.
3. Kertas dan pensil.
4. Penggaris.



Contoh protactor



Alat bidik (protactor) dari selongsong korek api. *Tidak disarankan karena terlalu kecil hasilnya tidak akan maksimal.*

Objek yang digambar

Objek yang menjadi target (titik tengah/sentral – alat bidik yang nanti akan jatuh pada bidang gambar).

Objek yang permanen, contoh : gunung, bangunan, danau/sungai.

Objek yang tidak permanen biasanya tidak digambar karena dapat berpindah posisi sementara proses menggambar sedang berlangsung.

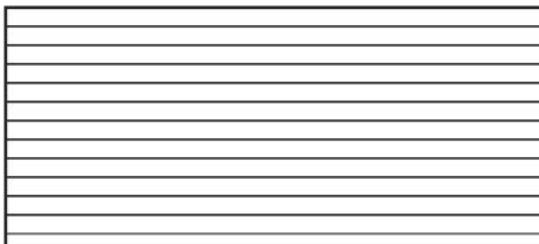
Teknik menggambar.

- a. Bidik objek yang akan digambar dengan protactor.
- b. Benda atau obyek yang makin jauh dari kita di arsir semakin renggang – semakin dekat dengan kita semakin rapat arsirnya.
- c. Gunung dan pebukitan digambar dengan arsir melengkung.
- d. Perumahan, pepohonan, digambar dengan arsir miring. Untuk variasi bisa miring ke kanan atau miring ke kiri.
- e. Tentukan frame atau bingkai batas kiri, kanan, atas dan bawah. Frame berbentuk segi empat, perbandingan panjang dan lebar tidak ditentukan secara pasti, biasanya disesuaikan dengan frame atau kertas gambar.
- f. Jika menggunakan compass, batas kiri = target – 30° dan batas kanan = target + 30° . Batas atas dan bawah ditentukan dengan perkiraan, biasanya seluruh objek mulai dari yang terdekat hingga terjauh masuk dalam sketsa.
- g. Setelah area terdefinisi, maka mulai menggambar. Umumnya objek yang digambar lebih dulu adalah objek yang terdekat, lanjutkan hingga objek terjauh.
- h. Setelah seluruh layer objek digambar, tahap berikutnya adalah memberi arsiran pada masing-masing objek.
- i. Bentuk yang rumit umumnya disederhanakan.
- j. Objek yang ukurannya terlalu kecil biasanya tidak digambar.
- k. Benda yang jumlahnya banyak dan rapat digambar dalam satu kelompok objek, seperti pegunungan, bebukitan, pepohonan/ hutan, perumahan.

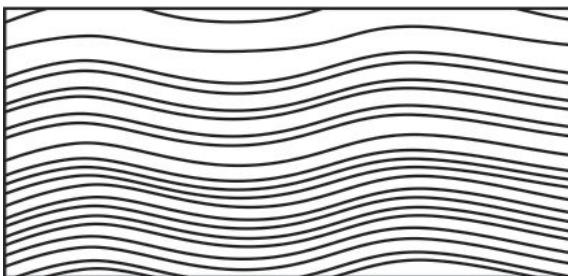
Contoh Pengarsiran



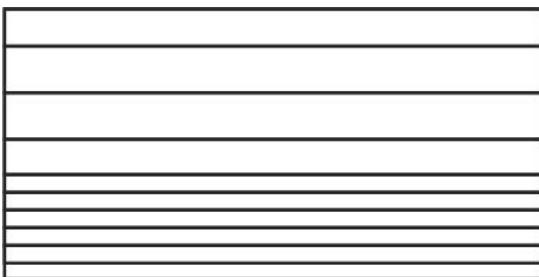
Untuk pohon, desa, semak dan perumahan.



Untuk batuan, sawah, dan ladang.

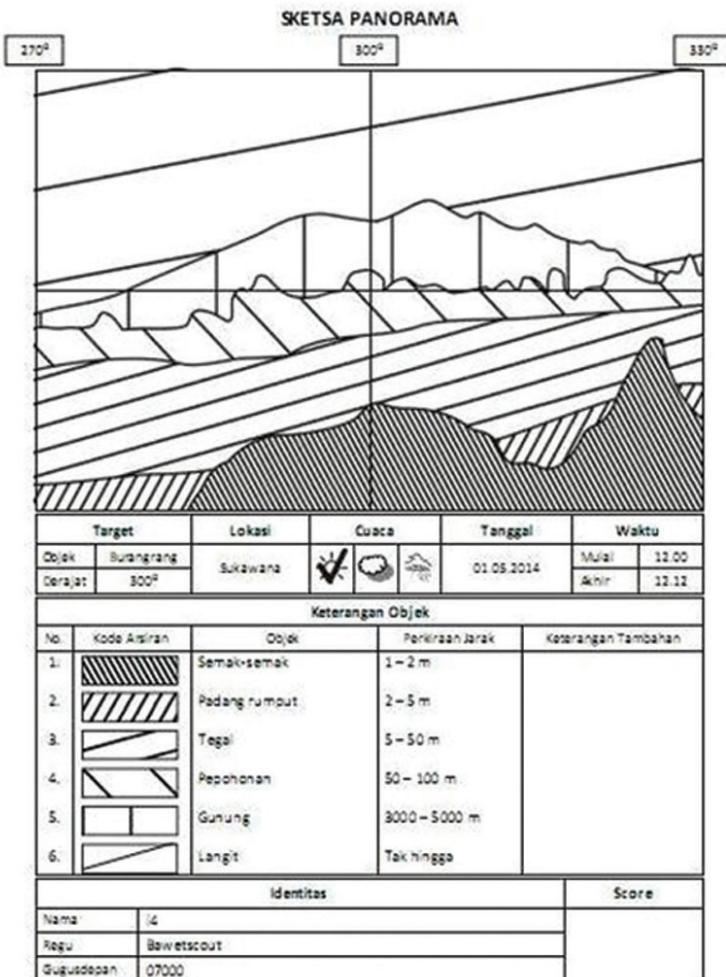


Untuk gunung, pegunungan dan bukit.



Semakin jauh objek yang digambar semakin renggang arsiran, semakin dekat semakin rapat.

Contoh hasil Sketsa Panorama



© 2014 KMK BAWET | Konsultan Manajemen Kepromukiman Bandung Wetan
Sanggaran Jl. Anggerek 53A, Bandung 40114, 02276081628, contact@bawetscouts.com

3.1.2. PETA PITA

Peta pita adalah laporan perjalanan suatu pengembawaan, yang

dibuat pada waktu mulai berangkat hingga ke tempat tujuan. Tujuan pembuatan peta ini adalah untuk menggambarkan keadaan perjalanan yang telah dilakukan dari suatu tempat ke tempat lainnya.

Peralatan yang dipersiapkan dalam pembuatan peta ini adalah :

- Pensil Teknik 2B atau ballpoint.
- Penggaris Panjang
- Kertas Pita Peta
- Kompas Bidik
- Meja jalan.

Penulisan Arah.



Penjelasan kolom Keterangan

	SUNGAI - JALAN S JEMBATAN
	LEMBAH
	BUKIT
	JALAN RAYA
	TIANG LISTRIK
	JALAN KERETA API & STASION
	HUTAN MENGAPIT JALAN
	DANAU DAN SUNGAI
	BENCAH-BENCAH
	KEBUN BUAH-BUAHAN
	MAKAM KRISTEN
	MAKAM ISLAM
	MASJID
	SAWAH
	GERRIA
	PADANG RUMPUT
	R I M B A
	TAHAN BECEK
	RAWA
	POHON TERKENAL
	BATAS PERKEBUNAN

	JALAN KERETA API
	JALAN KUDA
	PINUS
	POHON NYIUR
	POHON PINANG
	BATU BUKIT
	POHON BERDAUN LEBAR
	MENARA
	MENARA AIR
	TEGAL
	LADANG
	KEBUN SAGU
	KEBUN AREH
	KEBUN KARET
	MATA AIR BECEK
	LUBANG-LUBANG TANAH
	PAGAR HIDUP
	PAGAR MATI
	TANGGUH
	ALANG-ALANG
	BAMBU

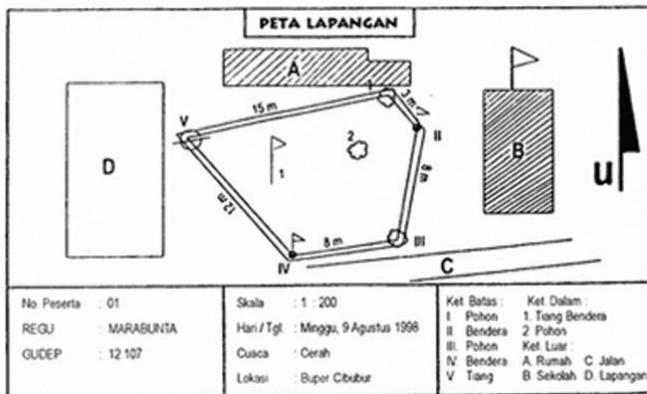
Keterangan yang dimaksud adalah apa-apa yang dilihat selama melakukan perjalanan baik yang ada disebelah kiri maupun yang ada di sebelah kanan, yang perlu diperhatikan adalah tanda-tanda berupa bangunan-bangunan penting atau suatu daerah yang mencolok dan merupakan sesuatu yang mudah dilihat dan diperhatikan. Keterangan dituliskan dalam bentuk gambar peta dan tulisan.

Contoh Keterangan Gambar:

	10.37	220 meter	3 arah	6 Ket	6 gambar	6 gambar	6 Ket
	10.30	90 meter		Rumah			Jalan
	3 cm			Tegalan			Kuburan Cina / Kristen
	10.10	130 meter					
	10.00	50 meter		Tembok			Masjid
	12 cm			Jalan			Tanah Kosong
	09.30	50 meter		Ladang			Jalan
	09.35	50 meter		Sekolah			Rumah
	1 cm						
	09.30	0 meter					
No.	Waktu	Jarak	Arah	Keterangan Kiri	Kiri	Kanan	Keterangan Kanan
							P E T A
No Peserta : 001 Regu : Marabunta Gudep : 12.107				Skala : 1 : 1.000 Keterangan : Dari Pos 2 sampai Pos 3			

3.1.3. PETA LAPANGAN

Peta lapangan adalah peta yang menggambarkan luas dan bentuk lapangan suatu tempat (arena perkemahan, lokasi, dan sebagainya). Tujuannya untuk menggambarkan keadaan atau kondisi suatu lapangan dan daerah sekitarnya dalam skala yang lebih kecil.



Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan Peta Lapangan :

a. Penentuan Skala

Hal ini berkaitan erat dengan luas lapangan yang akan digambar dan kertas gambar yang akan dipergunakan sehingga apa yang ada di lapangan dan daerah sekitarnya yang dekat dengan lapangan tersebut dapat tergambar semuanya.

b. Penentuan Batas dan Sudut Batas Lapangan.

Setelah diketahui batas lapangannya maka batas-batas tersebut dibidik dari tengah lapangan dengan kompas bidik untuk diketahui berapa sudut batas lapangan tersebut. Penggambaran peta lapangan harus menghadap ke utara.

c. Pengukuran Jarak dari Pusat ke Sudut Batas Lapangan.

Pengukuran ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu agar diketahui dengan pasti jarak antara pusat dengan sudut lapangan dan juga jarak antara sudut yang satu dengan sudut yang lainnya.

d. Penggambaran lapangan.

Pengerjaan terakhir adalah menggambarkan sket yang telah

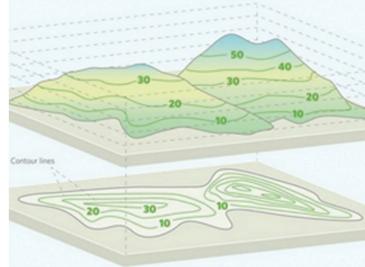
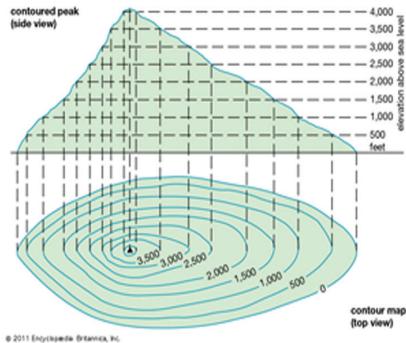
didapat dari pengukuran-pengukuran tadi ke dalam kertas gambar. Untuk mempermudah pemberian keterangan diberi penomeran pada tiap sudut dan keterangan lainnya.

3.1.4. PETA TOPOGRAFI

Peta topografi adalah representasi grafis dari bagian permukaan bumi yang ditarik ke skala, seperti yang terlihat dari atas. Menggunakan warna, simbol, dan label untuk mewakili fitur yang ditemukan pada permukaan bumi.

Peta ini sebagai representasi ideal jika setiap fitur dari daerah yang dipetakan dapat ditunjukkan dalam bentuk yang benar.

Peta ini diwakili dengan tanda konvensional dan simbol. Semisal pada peta skala 1:250.000, simbol yang ditentukan untuk membangun mencakup areal seluas 500 meter persegi di atas tanah, sebuah simbol jalan adalah setara dengan lebar jalan sekitar 520 kaki di tanah, simbol untuk rel kereta api tunggal adalah setara dengan rel kereta api sekitar 1.000 kaki pada tanah. Pemilihan fitur yang akan ditampilkan, serta penggambaran legenda harus sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh *Baz dan Pomotan*.



Peta topografi (peta kontur) dibuat untuk memberikan informasi tentang keberadaan, lokasi, dan jarak. Misalnya lokasi penduduk, rute perjalanan dan komunikasi.

Peta topografi juga menampilkan variasi daerah, ketinggian kontur, dan tingkat tutupan vegetasi, juga digunakan untuk peta informasi kekuatan militer yang tersebar di seluruh dunia.

Militer sangat bergantung dengan peta ini untuk memberikan informasi terhadap unsur-unsur tempur dan untuk menyelesaikan operasi logistik. Mobilitas tentara dan material yang harus diangkut, disimpan, dan ditempatkan ke dalam operasi pada waktu dan tempat yang tepat.

Kebanyakan unit militer yang berwenang memiliki proyek pembuatan peta. Seperti Direktorat Topografi Angkatan Darat di Indonesia. Kita dapat memesan peta topografi dengan mengisi formulir untuk setiap satu lembar petanya. Misi Direktorat Topografi adalah untuk menyediakan pemetaan, charting, dan semua dukungan geodesi untuk angkatan bersenjata dan semua operasi keamanan nasional lainnya. Selain peta topografi, DiTopAD juga memproduksi produk lain seperti peta tematik, peta tiga dimensi, peta foto, mozaik foto udara dan peta yuridiksi. Semua peta topografi harus dianggap sebagai dokumen yang memerlukan penanganan khusus. Jika peta jatuh ke tangan yang tidak sah, dapat membahayakan. Sumber pemetaan dapat diperoleh di Bakosurtanal, LIPI, Lansat, Google map, selain DitTopAD.

Peta ini tidak boleh jatuh ke tangan yang tidak sah.”

Peta yang dicetak di atas kertas memerlukan perlindungan dari air, lumpur, dan robek. Bila memungkinkan, peta harus diletakkan dalam tempat yang tahan air, atau di beberapa tempat terlindungi yang mudah digapai. Agar peta mampu bertahan lama, perawatan wajib dilakukan.

Peta topografi dikategorikan berdasarkan skala dan jenis. Dan skala peta topografi dibagi ke dalam tiga kategori. Yaitu skala kecil, menengah dan besar .

1. **Kecil.** Peta dengan skala 1:1.000.000 dan lebih kecil digunakan untuk perencanaan umum dan untuk studi strategis. Peta skala kecil standar memiliki skala 1:1.000.000. Peta ini meliputi area yang sangat besar dengan mengorbankan detail.

2. **Menengah.** Peta dengan skala lebih besar dari 1:1.000.000 tetapi lebih kecil dari 1:75.000 digunakan untuk perencanaan operasional. Peta ini mengandung detail dengan jumlah sedang. Peta skala menengah standar memiliki skala 1:250.000. Ada juga peta dengan skala 1:100.000.
3. **Besar.** Peta dengan skala 1:75.000 dan lebih besar digunakan untuk perencanaan taktis, administrasi, dan logistik. Peta jenis inilah yang sering ditemukan dan digunakan pihak militer. Peta skala besar standar 1:50.000, tetapi banyak daerah telah dipetakan dengan skala 1:25.000. Peta pilihan untuk navigator adalah peta topografi skala 1:50.000. Ketika beroperasi di tempat-tempat asing, kita mungkin menemukan bahwa produk-produk peta yang belum diproduksi untuk mencakup daerah tertentu pada lokasi operasi kita, atau mungkin tidak tersedia untuk unit kita ketika kita membutuhkannya. Oleh karena itu, kita harus siap untuk menggunakan peta yang diproduksi oleh pemerintah asing yang mungkin tidak memenuhi standar untuk akurasi yang ditetapkan. Peta-peta ini sering menggunakan simbol-simbol yang mirip dengan yang ditemukan pada peta produksi negara kita tetapi memiliki makna sangat berbeda. Standar akurasi peta topografi adalah derajat yang sesuai dengan posisi horizontal dan vertikal yang mewakili nilai-nilai di peta dengan suatu standar yang ditetapkan. Standar ini ditentukan direktorat terkait berdasarkan kebutuhan pengguna.

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui penugasan secara individu untuk sketsa panorama, peta pita, dan peta lapangan. Untuk peta topografi dilakukan penugasan dan penilaian kelompok.

5. Waktu Penyajian: ± 5 jam pelajaran
6. Referensi
 - a) Ensiklopedia Praja Muda Karana, 2014. Borobudur Inspira Nusantara.
 - b) Wikipedia Ensikloedia.
 - c) *Centre for Topographic Information, Topo Maps: Frequently Asked Questions*
 - d) P. D. A. Harvey, *The History of Topographical Maps: Symbols, Pictures and Surveys*, Thames and Hudson, 1980, ISBN 0-500-24105-8, p. 9. “

3.1.5. KOMPAS

"Berikan aku 1000 orang maka akan kucabut gunung Semeru, tapi berikan aku 10 saja pemuda yg cinta akan tanah air maka akan aku goncangkan dunia." (SOEKARNO, (Presiden Indonesia ke-1, pengarang, politikus, ahli pidato, 6 Juni 1901 - 21 Juni 1970),

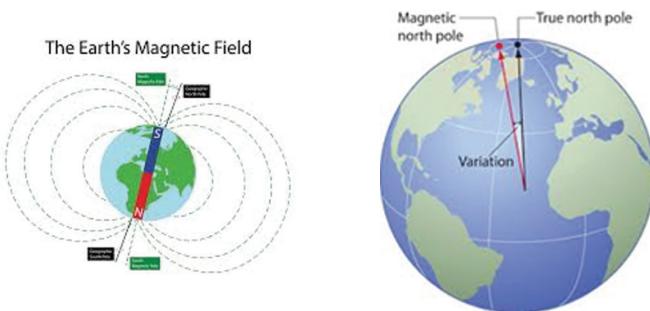
1. Deskripsi

Kompas adalah alat navigasi untuk menentukan arah berupa sebuah panah penunjuk magnetis yang bebas menyelaraskan dirinya dengan medan magnet bumi secara akurat. Penunjukan arah Utara, meliputi; Utara magnetic pada kompas, Utara Sebenarnya (True North) dan Utara poros Bumi (Kutub Utara & Selatan).

Kompas memberikan rujukan arah tertentu, sehingga sangat membantu dalam bidang navigasi. Kompas magnetik pertama kali ditemukan sebagai perlengkapan untuk ramalan pada awal Dinasti Han Tiongkok (sejak sekitar 206 SM), dan kemudian diadopsi untuk navigasi oleh Dinasti Song selama abad ke-11.

Penggunaan pertama kompas tercatat di Eropa Barat dan Persia terjadi sekitar awal tahun 1270.

Pelaut Persia memperoleh kompas dari orang Tiongkok dan kemudian memperdagangkannya. Tetapi baru pada tahun 1877 orang Inggris, William Thomson, 1st Baron Kelvin(Lord Kelvin) membuat kompas yang dapat diterima oleh semua negara. Dengan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang timbul dari deviasi magnetik karena meningkatnya penggunaan besi dalam arsitektur kapal.



2. Tujuan

Pelajaran kompas diberikan pada instruktur muda karena mereka ini harus bisa mengampu kegiatan di alam terbuka di mana rambu-rambu dan peta jalan, peta medan, maupun peta topografi sangat memerlukan kemahiran penggunaan kompas tersebut.

3. Materi

A. Jenis Kompas

1). Kompas Analog

Kompas analog adalah kompas yang biasa kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya saja kompas yang dipakai ketika acara pramuka. Tipes kompas analog adalah kompas biasa, kompas bidik dan kompas Silva.

a) Kompas Biasa

Kompas biasa tentu hanya memiliki fungsi dasar saja, yaitu hanya manunjuk arah mata angin saja. Kompas biasa umumnya berukuran 2 kali lebih kecil dari jenis kompas lain. Kompas jenis ini memang paling banyak penggunanya. Selain lebih mudah membacanya, tentu juga lebih praktis.



b) Kompas Bidik

Kompas bidik atau kompas prisma adalah kompas yang berfungsi untuk mengetahui besar sudut suatu objek medan terhadap arah utara magnetis bumi secara akurat. Kompas bidik dilengkapi dengan jarum visir

yang berfungsi sebagai titik bidik sejajar terhadap objek di lapangan. Lensa bidik pada kompas ini juga memungkinkan kita dapat langsung membaca hasil bidikan.



c) Kompas Silva

Kompas silva atau orienteering adalah kompas yang memiliki fungsi utama sebagai alat untuk mempermudah perhitungan sekaligus alat pembacaan pada peta secara langsung. Badan atau pembungkus kompas silva memang dibuat transparan. Hal ini agar dapat mempermudah saat membaca peta yang diletakkan di bawahnya.



Kompas Silva untuk Ekspedisi.

d). Kompas Thumb

Thumb Compass adalah jenis kompas yang mirip dengan kompas silva, hanya saja memiliki model yang berbeda. Kompas ini digunakan seperti cincin yang dipasang di ibu jari atau jempol.



2). Kompas digital

Sedangkan kompas digital merupakan kompas yang telah menggunakan proses digitalisasi. Dengan kata lain cara kerja kompas ini menggunakan komputerisasi. diciptakannya kompas digital bertujuan untuk melengkapi kebutuhan robotika yang semakin canggih.

Dunia robotika ini sangat membutuhkan alat navigasi yang efektif dan efisien. Sementara itu alat sistem navigasi yang tersedia di pasaran harganya mahal. Sedangkan kompas sendiri merupakan sebuah alat sistem navigasi yang efektif dengan harga lebih murah. oleh karena itu kompas digital diharapkan bisa mensubstitusi alat sistem navigasi pada robot.

Kompas-kompas digital yang ada di pasaran banyak macamnya. Di antaranya yaitu CMPS03 Magnetic Compass buatan Devantech Ltd. CMPS03 yang berukuran 4 x 4 cm ini menggunakan sensor medan magnet Philips KMZ51 yang cukup sensitif untuk mendeteksi medan magnet bumi. Kompas digital ini cukup supplai tegangan sebesar 5 Vdc dengan konsumsi arus 15mA. Pada CMPS03, arah mata angin dibagi dalam bentuk derajat yaitu: Utara (0), Timur (90), Selatan (180) dan Barat (270).

Ada dua cara untuk menperoleh informasi arah dari kompas digital ini yaitu dengan membaca sinyal PWM (*Pulse Width Modulation*) pada pin 4 atau dengan membaca data interface I2C pada pin 2 dan 3. Sinyal PWM adalah sebuah sinyal yang telah dimodulasi lebar pulsanya. Pada CMPS03, lebar pulsa positif merepresentasikan sudut arah. Lebar pulsa bervariasi antara 1mS (00) sampai 36.99mS (359.90).

Dengan kata lain lebar pulsa berubah sebesar 100uS setiap derajatnya. Sinyal akan low selama 65mS di antara pulsa, sehingga total periodanya adalah 65mS + lebar pulsa positif (antara 66mS sampai 102mS). Pulsa tersebut dihasilkan oleh timer 16 bit di dalam prosesornya, yang memberikan resolusi 1uS.

Selain PWM, CMPS03 juga dilengkapi dengan interface I2C yang dapat digunakan untuk membaca data arah dalam bentuk data serial. Pada mode 8 bit, arah utara ditunjukkan dengan data 255 dengan resolusi 1,40625 derajat/bit. Pada mode 16 bit, arah utara ditunjukkan dengan data 65535 sehingga resolusinya menjadi 0,0055 derajat/bit.

Dari berbagai macam kompas digital di atas dapat diketahui bahwa kompas digital CMPS03 merupakan kompas digital yang paling bagus. Walaupun kompas ini paling bagus karena gambarannya bisa ditampilkan dalam layar LCD karakter, namun kompas ini tidak bisa digunakan oleh semua jenis robot.

Hal ini karena setiap robot mempunyai kebutuhan atas sistem navigasi kompas digital yang beda antar robot satu dengan robot lainnya. Ada kemungkinan jenis robot A membutuhkan kompas digital jenis B, dan ada kemungkinan bahwa kompas satu tidak bisa tersubstitusikan oleh kompas lainnya.

B. Fungsi dan Manfaat Kompas

Fungsi dan manfaat utama dari kompas adalah untuk menentukan arah mata angin, terutama arah utara dan selatan yang menjadi tempat medan magnetis bumi. Selain itu, kompas juga berguna untuk:

- Mengukur besar sudut kompas
- Mengukur besar sudut peta
- Menentukan letak orientasi
- Mempermudah perhitungan dan pembacaan peta

C. Cara Kerja Kompas

Prinsip kerja kompas adalah adanya gaya tarik menarik antara magnet pada jarum kompas dengan kutub magnet bumi. Jarum kompas yang terbuat dari magnet memiliki kutub utara serta kutub selatan dan akan selalu menunjuk arah utara dan selatan.

Berikut ini adalah panduan menggunakan kompas agar mendapat arah yang akurat, yaitu:

- 1) Letakkan kompas diatas permukaan datar
- 2) Tunggu jarum jarum kompas tidak bergerak dan menunjukkan arah utara dan selatan
- 3) Bidik sasaran dengan menggunakan visir, melalui celah pada kaca pembesar, setelah itu miringkan kaca pembesar sekitar 50° dengan kaca dial
- 4) Apabila penglihatan visir diragukan karena kurang jelas terlihat dari kaca pembesar, luruskan garis pada tutup dial ke arah visir, searah dengan sasaran bidik agar mudah terlihat melalui kaca pembesar
- 5) Apabila sasaran bidik 30° , maka bidiklah ke arah 30° . Sebelum menuju sasaran, tetapkan dahulu titik sasaran sepanjang jalur 30° . Cari benda yang menonjol atau tinggi diantara benda lain disekitarnya sebagai patokan untuk mencegah kehilangan jalur
- 6) Sebelum bergerak menuju sasaran bidik, tetapkan pula Sasaran Balik (Back Azimuth atau B. atau Back Reading) agar kita dapat kembali ke tempat semula apabila tersesat. (Bayangkan kalau kita berada di hutan dan kita harus membidik sasaran pertama, kemudian jalan menuju sasaran, kemudian membidik sasaran kedua, ketiga dst. bila kita tidak menggunakan back reading kita akan kesasar). Rumus menentukan sasaran balik adalah:
Apabila sasaran $< 180^\circ$ = ditambah 180° . Contoh: 30° sasaran baliknya adalah $30^\circ + 180^\circ = 210^\circ$
Apabila sasaran $> 180^\circ$ = dikurang 180° . Contoh: 240°

sasaran baliknya adalah $240^\circ - 180^\circ = 60^\circ$

3.1.6 Altimeter

Di dalam kegiatan perkemahan terutama waktu survei lokasi sangat penting teman-teman yang survey ini menggunakan alat untuk mengukur tinggi tempat berapa tingginya dari permukaan laut. Untuk itu kita memerlukan alat yang disebut Altimeter.

Peralatan pengukur ketinggian belum secara umum digunakan karena hampir 100% bergantung pada alat dan tidak dapat di ukur secara manual ataupun estimasi perkiraan. Alat pengukur tinggi - Altimeter adalah perangkat pelacakan pintar, digunakan untuk mengukur ketinggian. Kita dapat memeriksa ketinggian, atau koordinat lokalisasi. Ia bekerja secara online dan offline.

Kita bisa download Altimeter ini di HP kita, dan bisa kita pergunakan bagi yang 4G datanya akan lebih akurat.

Contoh altimeter



Alat dan aplikasi pengukuran ketinggian ini sangat bergantung dengan signal, pulsa data dan kekuatan baterai HP, kecuali bagi para pendaki gunung profesional dan para rekan penerjun payung atau TNI AU.

4. Evaluasi

Evaluasi diberikan dalam bentuk tugas untuk membuat Peta Lapangan menggunakan kompas dengan data kondisi tempat, ketinggian dari permukaan laut, koordinat, dan ukuran lapangan yang akan digunakan untuk perkemahan dengan jumlah peserta 100 orang.

5. Waktu Penyajian

3 Jam Pelajaran beserta penugasan.

6. Referensi

1. Lowrie, William (2007). *Fundamentals of Geophysics*. London: Cambridge University Press. hlm. 281. ISBN 978-0-521-67596-3. Early in the Han Dynasty, between 300-200 BC, the Chinese fashioned a rudimentary compass out of lodestone... the compass may have been used in the search for gems and the selection of sites for houses... their directive power led to the use of compasses for navigation
2. Peralatan Kompas, koleksi pribadi, Abustan Idris

“Kepercayaan harus menjadi dasar untuk semua latihan moral kita”.

Trust should be the basis for all our moral training
R.S.S. BADEN POWELL, (Bapak pandu dunia,
1857 - 1941),

3.1.7. PENJELAJAHAN

A. HALANG RINTANG

A Scout is never taken by surprise, he knows exactly what to do when anything unexpected happens.

"Seorang Pramuka tidak pernah terkejut, dia tahu apa yang harus dilakukan ketika sesuatu yang tak terduga terjadi." (Lord Robert Baden Powell)

"Siaga Berkunjung, Penggalang Penjelajahan, Penegak dan Pandega Pengembaraan"

1. Deskripsi

Modul ini membekali peserta dengan kemampuan memahami dan mempraktikkan melintasi halang rintang di fokuskan kegiatan penyeberangan; penyeberangan basah dan penyeberangan kering, yang disajikan untuk mengisi acara kegiatan pertemuan pramuka dalam rangka memenuhi tuntutan agar kegiatan lebih menarik, menyenangkan, sehat, riang gembira, mempererat persaudaraan, menambah sahabat, dan tentunya diharapkan dapat melatih kekuatan kebersamaan.

2. Tujuan

Peserta diharapkan mampu memahami dan mempraktikkan melintasi halang rintang khususnya melakukan penyeberangan basah dan penyeberangan kering yang bertujuan untuk melatih, membina, dan mengembangkan mental, disiplin, fisik, pengalaman, keterampilan, ketahanan, ketekunan, ketelitian, keberanian, dan kepercayaan pada kemampuan pribadinya.

3. Materi

a. Pengertian

Halang rintang adalah jenis kegiatan di lapangan berupa keterampilan fisik, terdiri dari beberapa kegiatan/permainan yang satu demi satu sesuai urutannya harus dikerjakan dan dipraktikkan melalui proses yang memerlukan keberanian, ketabahan, ketekunan, ketelitian dan keseimbangan, serta kegotongroyongan dan kesetiakawanan.

Sesuai dengan namanya, maka kegiatan halang rintang sengaja

dipersukar dengan mengadakan dan menempatkan berbagai macam benda yang dipakai sebagai sarana untuk menghalang-halangi, merintangi, menghambat, dan mempersulit pelaksanaaan tugas bagi para pelakunya, dengan maksud agar bertindak dengan hati-hati dan penuh kewaspadaan.

b. Penyajian Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan halang rintang diterapkan sepenuhnya dengan menggunakan prinsip dasar kepramukaan dan metode kepramukaan. Penyajiannya dapat berupa kegiatan penghayatan sistem beregu dalam rangka memupuk jiwa persatuan dan kesatuan, kesetiakawanan dan semangat tolong menolong.

Kegiatan halang rintang disajikan sebagai salah satu acara lengkap dari rangkaian acara pada suatu pertemuan/perkemahan pramuka, seperti: latihan bersama beberapa pasukan/ambalan/racana, Lomba Tingkat, Gladian Pimpinan Regu/Sangga, Perkemahan Penggalang/Penegak/Pandega, dan lain-lain.

Penyajian kegiatan halang rintang untuk peserta putra dan putri diselenggarakan secara terpisah, masing-masing berada di bawah tanggung jawab orang dewasa. Pelaksanaannya sedapat mungkin secara praktis, yaitu sederhana mungkin, tidak memerlukan biaya tinggi, dapat memanfaatkan sumber sarana yang ada di tempat, tanpa merusak kelestarian lingkungan, bahkan untuk lebih menarik dan merangsang, maka pelaksanaan tiap kegiatan halang rintang, seyogyanya dibungkus dalam bentuk cerita kiasan yang mengandung romantika.

c. Halang Rintang Penyeberangan

1) Pengantar

Halang rintang atau melintasi halang rintang adalah satu kegiatan pramuka di alam terbuka yang bertujuan memberikan kegiatan yang menarik, menantang dan penuh romantika dalam rangka memenuhi rasa ingin tahu, mencoba hal-hal baru, mencari pengalaman yang hebat dalam sebuah petualangan. Memberikan kepuasan atas pencapaian sebuah hasil kerjasama kelompok dalam sebuah kegiatan penuh tantangan, melatih, membina dan

mengembangkan mental, fisik, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan para pramuka di alam terbuka. Mengingat kegiatan melintasi halang rintang lebih menekankan pada aspek fisik dan mental dengan melintasi berbagai rintangan dan permainan, maka dalam pelaksanaannya harus menerapkan metode pendidikan jasmani yang terdiri dari tahap pemanasan, tahap pemusatan kemampuan dan perhatian serta tahap penenangan. Ketiga tahapan ini harus dilaksanakan dengan baik untuk menghindarkan terjadinya cedera fisik. Untuk itu, halang rintang harus dilaksanakan dari yang paling ringan, meningkat pada yang lebih berat kemudian kembali pada yang lebih ringan lagi. Latihan teori pengantar latihan dilaksanakan sebelum melakukan praktik di alam terbuka agar setiap peserta dapat memahami tugas masing-masing.

2) Jenis Penyeberangan

a. Penyeberangan Basah

Bagi seorang penjelajah kadang dihadapkan pada satu rintangan aliran sungai yang harus dilintasi/diseberangi, baik itu yang terprediksi maupun yang tanpa sengaja harus di hadapi. Untuk itu Pramuka dibekali dengan dua teknik penyeberangan basah, yaitu: Penyeberangan basah dengan alat (tali, carabiner, webbing, dan lain-lain) dan penyeberangan dengan alat seadanya yang sering di sebut dengan nama renang survival.

Berikut teknik-teknik yang dapat digunakan untuk menyeberang:

(1) Menggunakan tali.

Penyeberangan menggunakan tali tidaklah mudah. Hal ini dapat dilakukan jika tali telah terpasang membentang pada *anchor* di kedua seberang sungai/danau. Ketika anda sendirian dalam menghadapi *survival*, anda sebaiknya tidak menggunakan metode ini.

Penggunaan tali dengan kesalahan memegang tali akan dapat fatal akibatnya. Jika anda melakukan survivor dengan sebuah tim, maka teknik penyeberangan dengan tali akan memiliki tugas

yang berbeda. Bagian depan penyeberangan secara tim dilakukan dengan menarik tali untuk menyeberang dan harus dengan kompak. Personil terakhir bertugas menekan tali ketika yang lain menarik. Ketika yang lain menekan, personil terakhir baru menarik untuk bergerak.



Kondisi fisik peserta harus diperhatikan terhadap arus dan kedalaman air

(2) Menggunakan anggota tubuh

Penyeberangan ini merupakan penyeberangan dengan memanfaatkan jumlah kelompok dan anggota tubuh. Penyeberangan dapat dilakukan untuk melewati arus sungai, menjaga agar tidak ada anggota yang tergelincir dan terbawa arus. Penggunaan tangan untuk saling mengunci dengan cara saling mengait pada bagian siku akan memperkuat pertahanan. Peserta disarankan menghadap ke hilir, arah arus air agar dapat melihat jika luapan air meningkat, atau dapat juga dengan cara bersilangan.

Barang sebaiknya di pundak atau di sandang didepan dada, berpegangan di pergelangan tangan.

b) Penyeberangan Kering

Penyeberangan kering dalam konteks ini adalah penyeberangan secara bersama-sama dengan atau tanpa alat bantu. Cara berikutnya adalah dengan menggunakan rentangan tali dimana cara ini digunakan

jika sungai yang di seberangi terdapat pada celah sempit dan dalam. Walau cara ini jarang dipakai dalam suatu perjalanan ada baiknya untuk di pelajari. Alat bantu lainnya batang pohon tumbang sebagai titian penyeberangan dengan tetap bergandengan tangan, atau membuat jembatan titian (bukan jembatan permanen) dari bambu atau batang pohon lainnya.

(1) Penyeberangan merayap dengan satu rentangan tali

Pada prinsipnya pemasangan dan simpul-simpul yang dipakai seperti biasa, dengan catatan tali itu tegang dan kuat. Cara menyeberang dapat dilakukan dengan merayap diatas tali atau menggantung pada tali, tali tubuh di hubungkan pada tali penyeberangan dengan menggunakan carabiner sebagai pengaman jika lepas dan terhubung dengan belay tali bantu penarik.

(2) Penyeberangan dengan dua rentangan tali

Dengan dua rentangan tali akan lebih mudahkan kita bergerak, karena kita bisa berjalan pada salah satu tali dan berpegangan pada tali lainnya. Posisi tali tidak terhimpit, tetapi letaknya berjarak sekitar satu meter, satu di atas dan satu di bawah sehingga memudahkan kita berjalan di tali.

Seberangilah sungai dengan berhati-hati, meskipun menurut perkiraan bahwa sungai tersebut tidak membahayakan. Amati juga cuaca, ada kemungkinan anda harus menginap sambil menunggu air surut. Carabiner dan tali diri tetap terkait pada tali atas sebagai pengaman penyeberangan.

Cara membuat safety tali penyeberangan kering (merayap tali) :

- Tentukan seorang leader yang mempunyai kemampuan turun tebing, memanjat tebing dan renang yang baik. Leader berusaha memasang tali di seberang sungai,

- guna membuat jaringan pengikat jalur penyeberangan. Perlu diperhatikan tali yang terbentang harus kuat dan pada tempat yang tidak mudah lepas;
- Anggota yang lainnya membuat tali jiwa dan diikatkan pada karabiner yang kemudian dikaitkan pada tali yang terbentang sebelah atas;
 - Tubuh ditidurkan pada tali yang terbentang untuk menyeberangi, kaki kanan di atas tali dan kaki kiri di bawah tali, kedua tangan menarik tali dengan arah ke depan dengan cara bergantian dan dibantu dengan kaki kanan.



3) Tips Melakukan Penyeberangan

Sungai, rawa atau semacamnya memberikan tantangan bagi yang akan menyeberang. Melintasi sungai kecil saja memberikan konsekuensi basah atau jatuh karena licin, apakah lagi menyeberangi sungai besar yang konsekuensi untuk jatuh lebih besar, sehingga diharuskan membentuk fondasi untuk mengatasi aliran. Berikut beberapa tips untuk menyeberangi sungai, sebagai berikut:

a. Tunggu hingga air tinggi turun ke tingkat yang lebih aman

Bila air sungai meluap atau aliran air mengalir deras karena curah hujan yang tinggi atau mencairnya salju, maka tunggulah hingga air tinggi atau air deras turun ke tingkat yang lebih aman.

Lebih mudah untuk menyeberangi sungai yang dangkal

dibandingkan sungai yang dalam. Bila air dangkal, bisa melihat batu dan lubang, walaupun ada kemungkinan untuk tersandung. Bila air dalam, banyak kayu dan puing-puing yang tidak kelihatan yang dapat melukai bahkan menenggelamkan kita ketika melakukan penyeberangan.

b. Rute yang ditandai mungkin bukan tempat terbaik untuk menyeberang

Aliran sungai senantiasa berubah dari tahun ke tahun sebagai hasil dari pencairan salju dan erosi. Jika titik di seberang sungai (persimpangan) terlihat samar, maka cermati naik atau turunnya arus sungai. Cobalah untuk menemukan titik persimpangan yang lebih baik, lebih dangkal, memiliki arus yang lebih lambat, atau memiliki rute bebatuan untuk dilintasi.

c. Menghadap ke hulu sungai dan gunakan tiang trekking / Tongkat pramuka untuk menjaga keseimbangan

Menghadap ke hulu memungkinkan melihat arus deras yang datang dan segera melakukan tindakan untuk menghindar. Tiang trekking sangat membantu dalam menjaga keseimbangan ketika menyeberangi sungai. Tiang trekking juga dapat digunakan untuk memeriksa bagian bawah untuk menemukan batu atau lubang tersembunyi yang memungkinkan kita tersandung.

d. Batuan runcing memberikan pegangan yang lebih baik daripada batu pipih

Ketika menyeberangi sungai, kita mencari batu datar untuk menempatkan kaki dengan harapan mudah untuk berpijak dan berjalan melintas. Tetapi, batu pipih bisa sangat licin saat basah dan sering tumbuh ganggang yang licin. Cengkeraman akan lebih baik ketika berjalan melintasi bebatuan runcing, bahkan jika sepatu basah, maka solnya dapat menekuk dan menggenggam lebih aman.

e. Kenakan alat pelindung kaki

Penting untuk mengenakan alat pelindung kaki ketika menyeberangi sungai yang arusnya cukup deras untuk melindungi kaki dari cedera. Sangat tidak masuk akal bila

menyeberangi sungai tanpa alas kaki. Jangan berpikir lebih aman menyeberangi sungai tanpa alas kaki saat ketika tidak dapat melihat kaki atau dasar sungai dengan jelas. Sungai biasanya penuh dengan bebatuan tajam, kayu patah dan duri.

f. Tetap rendah

Tetap rendah dan berjalan lambat merupakan keputusan tepat ketika menyeberangi sungai. Walaupun tergoda untuk memanjat bebatuan besar, lebih baik turun ke tempat yang rendah dan basah, karena akan terhindar dari tergelincir dan jatuh.

g. Lepaskan sabuk pinggul

Jika membawa ransel berat, lepaskan sabuk pinggul, sebelum melintasi aliran sungai yang bergerak cepat. Dengan melepas sabuk pinggul, lebih mudah untuk mengangkat bahu untuk berjalan di dalam air.

h. Pastikan bendungan kokoh ketika melewatinya

Bendungan dapat dilintasi dengan nyaman selama belum rusak dan masih terpelihara dengan baik. Jika melihat lubang di bendungan segera cari tempat lain untuk menyeberang, karena secara struktural tidak kuat untuk menahan berat badan kita.

i. Gunakan sepatu yang cepat kering dan jangan sendal gunung

Gunakan sepatu yang cepat kering. Jika berencana untuk mendaki suatu tempat yang memiliki banyak penyeberangan sungai, maka gunakanlah sepatu yang cepat kering. Dalam penyeberangan sungai melewati air lebih baik menggunakan sepatu dari pada sendal gunung, berakibat jari kaki akan mudah terjepit disela bebatuan atau sendal terkait.

4. Evaluasi

Kegiatan evaluasi berupa praktik melintasi halang rintang khususnya penyeberangan basah dan penyeberangan kering yang bertujuan untuk melatih, membina, dan mengembangkan mental, disiplin, fisik, pengalaman, keterampilan, ketahanan, ketekunan, ketelitian, keberanian, dan kepercayaan pada kemampuan

pribadinya

5. Waktu Penyajian

Waktu penyajian 3 x 60 menit

6. Kepustakaan

Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. (2009). Petunjuk Penyelenggaraan Melintasi Halang Rintang. Jakarta: Pustaka Tunas Media Balai Penerbit Gerakan Pramuka.

Philip Werner Navigation and Trip Traveling. (2017). 9 *Expert Stream Crossing Tips. Online.* <https://sectionhiker.com/9-expert-stream-crossing-tips/> diakses 24 Maret 2020.

Unknown. (2019). Penyeberangan Basah. Online. <https://pensilkompas.blogspot.com/2019/02/penyeberangan-basah.html> diakses, 24 Maret 2020.

Unknown. (2015). Berbagi Ilmu Untuk Sesama. *Online.* <http://iceup1.blogspot.com/2014/11/teknik-penyeberangan.html> diakses 24 Maret 2020.

Unknown. (2016). Mountainnering. *Online.* <http://solidaritaspetualangasa.blogspot.com/2016/04/mountainnering-pada-dasar.html> diakses 24 Maret 2020.

Google map, www.detik.com,

youtube.kwarda kalsel.

3.1.8. MENAKSIR

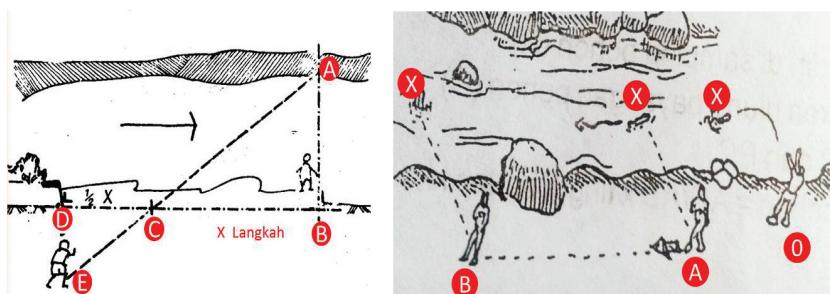
A. CARA MENAKSIR

Menaksir itu adalah mengira-ngira. Oleh karena itu jika hasil penaksiran berbeda sedikit dengan kenyataan sebenarnya (dengan batas tertentu. Kemudian disebut toleransi) sudah dianggap baik/benar. Ada banyak cara dan metode dalam melakukan kegiatan menaksir jarak tinggi, lebar, dalam bahkan kecepatan arus sungai.

1. MENAKSIR LEBAR SUNGAI

Dengan cara perbandingan

- a. Tetapkan titik A diseberang sungai (pohon/batu)
- b. Jadikan tempat kita berdiri (titik B)
- c. Berjalanlah ke kiri/sisi sungai sejauh 10 m, itu titik C
- d. Dari titik C jalan terus sejauh 5m (setengah dari jarak BC) dan itu adalah titik D.
- e. Dari titik D tersebut kita jalan menjauhi sungai ke arah E, dengan pandangan melihat ke samping. Berhentilah jika sudah melihat titik C dan titik A tepat satu garis.
- f. Dengan demikian jarak lebar sungai adalah $2 \times DE$



2. MENAKSIR TINGGI

a. Menaksir Tinggi Pohon I

Menaksir dapat diartikan sebagai Estimasi / perkiraan “menentukan sesuatu (harga, banyaknya, jumlah, ukuran, dan sebagainya) dengan kira-kira”. Sehingga menaksir tinggi dapat diartikan sebagai menentukan ukuran tinggi sebuah obyek dengan kira-kira. Karena sifatnya yang “kira-kira” maka menaksir jelaslah berbeda dengan mengukur. Dalam menaksir tinggi kita dituntut untuk mengetahui

(menentukan) sebuah ukuran tinggi sebuah obyek dengan menggunakan alat seadanya.

Melakukan Penaksiran Tinggi Dengan Metode Perbandingan Segitiga Dalam menaksir tinggi terdapat berbagai cara dan metode seperti metode menaksir tinggi dengan menggunakan bantuan bayangan, metode segitiga siku-siku (45 derajat), dan lain sebagainya. Salah satu metoda menaksir tinggi dengan menggunakan metode perbandingan segitiga. Metode ini memanfaatkan teori kesebangunan segitiga. Dengan menggunakan metode menaksir ini, hasil yang didapat akan lebih akurat serta memudahkan dalam verifikasi ulang ataupun pengecekan kembali (termasuk penilaian) karena menggunakan rumus yang sistematis.

Namun menaksir tinggi dengan menggunakan metode perbandingan segitiga ini hanya bisa dilakukan jika kondisi tanah di sekitar obyek yang ditaksir dalam kondisi datar. Jika kontur tanah miring harus menggunakan metode yang lain karena hasilnya dipastikan tidak akan akurat.

1). Pengertian

Menaksir tinggi pohon merupakan salah satu kegiatan pramuka dimana seorang peserta didik dituntut bisa menaksir ketinggian pohon dengan menggunakan alat sederhana.

Tehnik Menaksir tinggi Pohon.

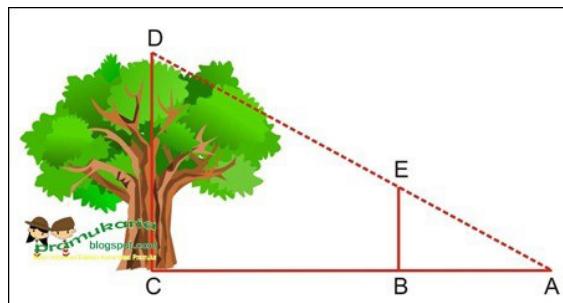
- a. Dilakukan oleh dua atau tiga orang.
- b. Menggunakan alat bantu meteran/ langkah dan tongkat 2 meter.
- c. Perlengkapan alat tulis.

Pelaksanaan :

- a. Salah seorang berdiri di bawah pohon, kemudian melangkah ke depan sepanjang mis. 8 meter.
- b. Tepat dilangkah ke 8 meter salah seorang tiarap dan membidik ujung pohon.
- c. Seorang lagi memegang tongkat 2 meter melangkah secara perlahan ke arah pohon atas

- perintah komando yang membidik.
- Kalau sudah lurus bidikan antara ujung tongkat dan ujung pohon maka pembidik teriak stop.
 - Setelah itu diukur jarak tongkat berdiri dengan kedudukan si pembidik (apabila diketemukan panjang 3 meter)
 - Selanjutnya diketemukan kesimpulan sebagai berikut :
 - Jarak pohon dengan pembidik: 8 meter.
 - Panjang tongkat: 2 Meter.
 - Jarak tongkat dengan pembidik: 3 Meter.
Dengan demikian hasilnya adalah : $2 \times 8 : 3 = 5\frac{1}{3}$.
Jadi tinggi pohon diperkirakan/ ditaksir + :5 $\frac{1}{3}$ meter

Diumpamakan sedang menaksir tinggi sebuah pohon. Untuk mempermudah penjelasan, perhatikan gambar berikut :



Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

- Ukurlah dengan menggunakan tongkat pramuka (biasanya berukuran 160 cm) dari pangkal pohon ke sebelah samping. Panjang ukuran terserah, menyesuaikan dengan kondisi medan. Dalam kasus ini seumpama diukur sebanyak 5 tongkat yang berarti sejauh 800 cm atau 8 meter ($160 \times 4 = 640$). Tandai sebagai titik "B".
- Di titik "B" tersebut dirikan tongkat pramuka secara

tegak lurus.

3. Intailah dari seberang titik "C" ke puncak pohon yang ditaksir tingginya (titik "D") melalui ujung atas tongkat (titik "E") sehingga antara titik A, E, dan D membentuk garis lurus.
4. Agar tercipta garis lurus rubah atau geser maju dan mundur titik pengintaian (titik A).
5. Jika telah terbentuk garis lurus antara titik A, E, dan D, ukurlah jarak antara titik "B" dan "A". Seumpama hasil pengukuran jarak AB adalah 190 cm.

Setelah semua langkah pengukuran dan pengintaian tersebut di atas dilakukan sekarang saatnya melakukan penghitungan dengan menggunakan rumus perbandingan segitiga sebagai berikut: $CD = BE \times (AB + BC) : AB$. Tulislah dalam selembar kertas dilengkapi dengan sketsa penaksiran.

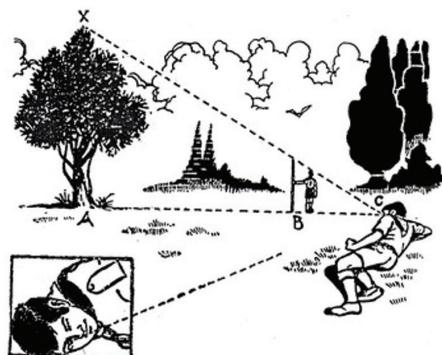
Dari hasil penaksiran tersebut kita dapatkan hasil kira-kira tinggi pohon adalah 699 cm atau 6,9 meter (1 meter = 100 cm, berarti $699 \div 100 = 6,99$). Yang perlu diperhatikan agar dalam melakukan penaksiran tinggi mendapatkan hasil yang paling akurat adalah:

1. Saat melakukan pengintaian, posisi mata harus sedekat mungkin dengan tanah. Untuk itu sentuhkan kepala ke tanah dan pejamkan mata yang sebelah atas sehingga pengintaian (pembidikan) menggunakan satu mata yang terdekat dengan tanah.
2. Posisi tongkat (BE) saat pembidikan harus benar-benar tegak lurus dengan tanah jangan miring.

Pada langkah-langkah di atas posisi titik BE tidak berubah. Jika pengintaian belum menghasilkan garis "AED" yang lurus, lokasi pengintaian (titik A) yang diubah maju atau mundur. Bagi beberapa pramuka ada yang memilih titik A (lokasi pengintaian) sebagai titik statis statis yang tidak berubah-rubah lokasinya sebaliknya titik "BE" (tongkat) berubah maju mundur hingga pengintaian menghasilkan garis "AED" yang lurus. Jika memilih langkah yang demikian pengukuran titik AB dan BC dilakukan setelah pengintaian selesai.

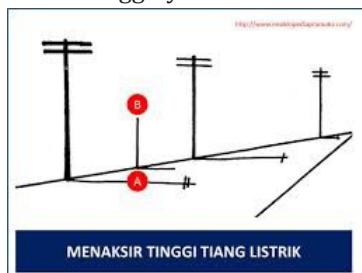
Itulah langkah-langkah dan rumus menaksir tinggi dengan menggunakan metode perbandingan segitiga. Di samping membutuhkan ketelitian juga dibutuhkan kerja sama antar anggota sangga agar proses penaksiran berjalan lancar dan hasilnya akurat.

Tehnik menaksir dalam gambar :



b. Menaksir Tinggi Pohon II

1. Kita berjalan dari pohon sejauh 11m, sebut saja titik B
2. Di titik B, berdiri seorang temanmu (diam) dengan sebatang Tongkat. Lalu kita maju 1m ke titik C.
3. Di titik C, kita bertiarap dan intai ujung atas pohon melalui Sisi tongkat. Perhatikan tinggi pohon terletak dimana pada Tongkat. Sebut itu titik D tinggi pohon adalah titik E
4. Maka tinggi pohon (AE) adalah $12 \times BD$.
5. Rumus tingginya $AE = 12 \times BD$

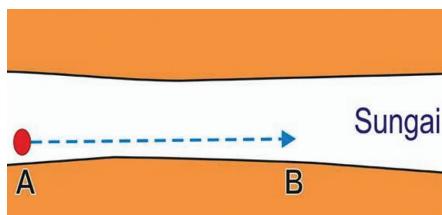


c. **Menaksir Tinggi Tiang Listrik / bendera**

1. Tinggi Tongkat (AB) misal adalah 160cm
2. Tinggi tiang listrik dimisalkan CD
3. Banyangan tongkat misalkan 20cm. jadi perbandingan $20 : 160 = 1 : 8$
4. Jika panjang bayangan tiang listrik di tanah 80cm, menaksir tinggi tiang dengan cara mengalikannya dengan skala perbandingan tongkat
5. Tinggi Tiang = $80\text{cm} \times 8 = 640\text{cm} = 6,4\text{m}$

3. MENAKSIR KECEPATAN ARUS SUNGAI

Teknik menaksir kecepatan arus air sungai menjadi salah satu teknik kepramukaan tentang menaksir yang sudah selakyaknya diketahui dan dikuasai oleh seorang pramuka. Sebagaimana teknik menaksir lainnya, semisal menaksir tinggi dan menaksir lebar sungai, menaksir kecepatan menjadi salah satu syarat dalam kecakapan umum.



Untuk melakukan penaksiran kecepatan arus air, salah satunya bisa menggunakan metoda sebagai berikut:

1. Satu orang berdiri di titik A dan satu orang lagi berdiri di titik B (lihat gambar di atas). Jarak antara A dan B harus ditentukan lebih dahulu, semisal 1 meter, 5 meter atau 10 meter tergantung kecepatan arus air, di mana semakin cepat arus lebih baik semakin jauh.
2. Orang A (yang berdiri di titik A) membawa benda yang dapat terapung, sedang orang B membawa pengukur waktu (stopwach atau jam).
3. Lakukan penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:
 $V = \text{kecepatan; dengan satuan detik/meter; menit /meter; jam/km .}$

S = jarak; dengan satuan meter, kilometer (km).
 t = waktu; dengan satuan detik; menit atau jam.

$$V = \frac{S}{T}$$

Contoh:

Jarak A dan B (s) = 10 meter.

Waktu benda terapung mengalir dari A ke B (t) 3 menit.

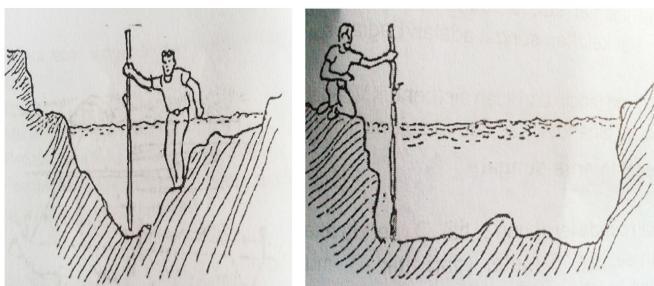
Maka kecepatannya adalah:

Jadi, kecepatan arus sungai adalah 3,33 meter/menit.

4. MENAKSIR KEDALAMAN SUNGAI

a. Dengan menggunakan batang ranting

- 1) Kondisi sungai di hilir/muara berbeda dengan kondisi di hulu, oleh sebab itu pengukurannya dilakukan dengan cara berbeda (lihat Gambar).
- 2) Ambil galah yang cukup panjang dan masukan ke dalam sungai
- 3) Galah yang dimasukan ke dalam air harus dalam posisi tegak lurus
- 4) Lakukan pengukuran di berbagai tempat agar diketahui berbagai perbedaan titik terdalam



b. Dengan memperhatikan Riam (arus gelombang)

Dengan memperhatikan riam maka akan dapat menduga mana bagian sungai yang lebih dalam dan mana yang tidak dalam, caranya :

- 1) Gelombang tegak adalah bagian sungai yang terdalam dan tercepat arusnya di bagian sungai sekitarnya.
- 2) Bagian luar kelokan sungai bagian sungai yang lebih dalam
- 3) Bagian ujung lancip dari lidah air (bentuk V) adalah bagian yang lebih dalam dibandingkan dengan ujung lidah di atasnya.

c. Kegunaan Menaksir Kedalaman Sungai

1. Umumnya bagian tengah sungai lebih dalam dari bagian tepinya, maka kemampuan memperkirakan kedalaman sungai akan dapat terhindar dari bahaya ketika melakukan penyeberangan.
2. Memperkirakan tinggi relatif (perbandingan tinggi air sejam yang lalu dengan cara menggoreskan tanda di benda tertentu kemudian ditancapkan di sungai atau menggantungkan benda tertentu di atas air sungai), akan dapat memperlihatkan kecenderungan permukaan air turun atau naik.

3.1.9. SURVIVAL

I. PENGERTIAN

Survival berasal dari kata **survive** yang berarti bertahan hidup. Survival adalah Mempertahankan hidup di alam bebas dari hambatan alam sebelum mendapat pertolongan.

Pengertian lain, survival adalah suatu kondisi dimana seseorang/kelompok orang dari kehidupan normal baik tiba-tiba atau disadari masuk ke dalam situasi tidak normal (di luar rencana).

Orang yang melakukan survival disebut **survivor**. Survival yang biasa dilakukan yaitu di hutan/alam bebas sehingga disebut jungle survival. Survival terjadi karena adanya kondisi darurat yang disebabkan alam, kecelakaan, gangguan satwa, atau kondisi lainnya.

Survive atau bertahan hidup di alam terbuka, ada yang direncanakan untuk melakukan suatu kegiatan tapi akhirnya tidak sesuai dengan rencana dan berakhir menjadi petualang survive. Sedangkan Survive dimana kegiatan yang tidak direncanakan, Misal kecelakaan pesawat di arena pantai, gunung, hutan dll atau musibah kapal laut berakibat terapung dilaut hingga terdampar di suatu pulau.

Kejadian diatas merupakan proses yang tidak terbayangkan dari awal, asumsi melakukan perencanaan berkemah atau tracking hiking dll tetapi dapat berakibat diluar perencanaan hingga akhirnya melakukan survive. Meskipun dalam kegiatan alam terbuka telah menyediakan sejumlah kelengkapan yang cukup banyak serta sebagian orang menganggap, membawa benda-benda untuk alat bertahan hidup dialam bebas (Survival Kit) sewaktu bepergian, rasanya ribet atau bikin repot. Tapi bagi yang mempunyai hobi di alam bebas sebagai penggiat pecinta alam, harus dapat mengantisipasi suatu keadaan darurat sampai hal yang kecil sekali pun sangat diperlukan. Telah banyak kejadian yang membuktikan pada peristiwa kecelakaan laut dan udara, korban yang selamat kebanyakan tidak siap bertahan hidup tetapi ini hanya perkiraan bukan real kenyataan. Padahal upaya penyelamatan oleh tim SAR atau polisi belum tentu datang segera. Tak ada pilihan, korban harus bertahan hidup di alam yang sama sekali asing. Jika tanpa persiapan pengetahuan dasar di tambah ketrampilan berkaitan dengan ilmu survive, ditambah kelelahan mental dan fisik, nyawa bisa jadi taruhannya.



II. MATERI

A. 8 Prinsip Dasar Pengetahuan tentang dari kata "Survival"

Untuk memahami prinsip-prinsip dasar survival, kita bisa mempermudah mencermati dan mengenal prinsip dasar tersebut, kita coba mengambil dari singkatan SURVIVAL itu sendiri.

1. **Size up the situation (*Sadari di mana posisimu*)**

Lihat kondisi lingkungan di sekitarmu, kesehatan temanmu dan tentu saja diri sendiri. Apakah ada yang cedera? Barang apa saja yang ada bersamamu? Berapa banyak perbekalan makanan & minuman yang tersisa? Dalam lingkungan seperti apakah kamu berada?

2. **Undue haste makes waste (*Tindakan tergesa-gesa berakibat tidak berguna*)**

Berpikir dan bertindaklah secara bijaksana. Setiap langkah harus dipikirkan dengan mendalam. Diskusi dan komunikasi secara baik dan tenang bersama kelompok.

3. **Remember where you are (*Ingat, Pahami posisi keberadaan!*)**

Saat situasi kondisi survival, paham secara seksama lokasi keberadaan terahir. Pengenalan lingkungan/daerah sekitar sangat esensial untuk memberikan rasa aman.

4. **Vanquish fear and panic (*Kontrol & kuasai rasa takut dan panic*)**

Meskipun merasa takut adalah normal dan perlu, ia harus

dijaga dan dikontrol. Bila tidak terkuasai, rasa takut akan meningkat menjadi rasa panik. Selain membuatmu bertindak terburu-buru, panik juga akan membuang energi, membahayakan diri sendiri, dan bukan tak mungkin bikin kamu putus asa.

5. **Improvise (*Tindakan improvisasi kondisi*)**

Mengubah cara pandang terhadap apa yang sedang kamu alami adalah hal terpenting dalam berimprovisasi. Isilah waktu dengan dengan aktivitas-aktivitas yang mendukung usaha untuk bertahan.

Buat inovasi rencana plan A, B atau C dan usahakan kebutuhan-kebutuhan yang akan membantumu bertahan hidup.

6. **Value living (*Nilai arti kehidupan*)**

Bagaimana sikap kamu terhadap hidup akan mempengaruhi kemampuanmu untuk dapat bertahan. Orang yang dapat bertahan/berimprovisasi dalam kondisi survival adalah mereka menghargai hidup dan tidak berputus asa.

7. **Act (*Tindakan cepat tepat manfaat*)**

Ambil langkah untuk bertahan hidup dengan memanfaatkan kondisi di sekitarmu. Gunakan semua peralatan yang tersedia, baik yang kamu bawa maupun yang disediakan oleh alam. Lakukan dengan sebaik mungkin tanpa harus merusak alam.

8. **Learn basic skills (*Pelajaran ketampilan dasar hidup*)**

Insting memang diperlukan. Tapi, insting saja tidak akan cukup untuk membantumu bertahan hidup. Karena itu jangan pernah berhenti untuk mempelajari teknik-teknik dasar survival.

B. Jika Tersesat & Orientasi Medan

Jika anda tersesat atau mengalami musibah, ingat-ingatlah arti survival tsb, agar dapat membantu anda keluar dari kesulitan. Dan yang perlu ditekankan jika anda tersesat yaitu istilah “STOP” yang artinya :

S : Stop & Seating / berhenti dan duduklah

T : Thingking / berpikirlah

O : Observe / amati keadaan sekitar

P : Planning / buat rencana mengenai tindakan yang harus dilakukan.

Hal dasar diatas menjadi bahan utama dalam melakukan kelangsungan bertahan hidup segera melakukan orientasi medan apa dan bagaimana disekitar lokasi TKP di alam terbuka sebelum penolong / rescue dating atau sang korban melakukan perjalanan mencari pertolongan orang lain.

Ada beberapa permasalahan yang akan kita hadapi, yaitu masalah / bahaya yang ada di alam (**bahaya obyektif**), masalah yang menyangkut diri kita sendiri (**bahaya subyektif**).

Ada beberapa aspek yang akan muncul dalam menghadapi survival :

1. Psikologis : panik, emosi, sedih, takut, cemas, kesepian, bingung, tertekan, bosan, putus asa dll. Pengaruh psikologis yang disebabkan karena perasaan terasing.
2. Fisiologis : sakit, lapar, haus, luka, lelah, dll. Pengaruh Fisiologis yang disebabkan karena kelelahan dan kurang tidur
3. Lingkungan : panas, dingin, kering, hujan, angin, vegetasi, fauna, flora, berbatuan, tebing, padang pasir, tandus, dll. Pengaruh lingkungan yang disebabkan karena beratnya medan.

Ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan survival, selain faktor kekuatan do'a si *survive* menjadi penentu utama, yaitu :

- Semangat untuk mempertahankan hidup.
- Kesiapan diri, memiliki banyak pengetahuan dan pengalaman.
- Alat pendukung
- Dukungan kerja sama kelompok jika jumlah lebih banyak

Beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi dalam menghadapi survival :

a. Perlindungan terhadap ancaman :

- cuaca,

- binatang,
- makanan/minuman
- penyakit (jika memiliki bawaan)

Menurut jumlah orangnya survival ada dua macam yaitu **survival individu** dan **survival kelompok**.

- Dalam survival individu atau sendiri, akan mengundang rasa kesepian dan bosan selain rasa takut dan panik. Kesepian dan bosan adalah masalah besar yang harus segera diatasi dan dihindarkan. Karena hal tersebut akan dapat membuat perasaan tertekan yang bisa menghilangkan semangat dan keinginan untuk hidup. Kesepian dan bosan hanya bisa ada dalam suatu lamunan yang disetujui oleh tindakan dan pikiran. Untuk mengatasinya selalu bekerjalah untuk hal yang perlu dikerjakan akan bisa menghindari rasa sepi dan bosan. Hal yang mempercepat proses lain jika sang korban mengalami suatu kecelakaan luka, patah atau kedinginan dan berujung Hipotermia (hilangnya panas tubuh), infeksi luka atau kritis *Frostbyte*.
- Survival kelompok lebih baik dari pada survival sendiri, tersedianya banyak tenaga untuk melakukan pekerjaan dan adanya teman untuk berkomunikasi yang dapat menghilangkan rasa sepi dan bosan. Namun, setiap orang tidak akan sama dalam menghadapi sesuatu yang dihadapinya. Dalam keadaan ini kecenderungan orang akan bertindak untuk kepentingan dirinya sendiri dengan mengabaikan kepentingan bersama. Untuk menjaga hal tersebut, dan kebersamaan tetap terkontrol maka sebaiknya dipilih seorang pemimpin untuk mengkoordinasikan setiap anggota kelompok. Tugas pemimpin dalam kelompok bertahan hidup ini mempunyai peran sangat berarti bagi diri dan rekan-rekan korban jika mereka paham apa dan bagaimana yang seharusnya dilakukan sesuai prosedur survive.

Hal-hal mendasar sang pemimpin kelompok survive :

1. Kembangkan rasa kebersamaan dan kepercayaan di dalam kelompok.
2. Mengkoordinasikan anggota
3. Melakukan pertolongan pertama jika ada yang terluka
4. Melihat kemampuan dan keadaan anggota kelompok
5. Mengadakan orientasi medan
6. Mengadakan penjatahan makanan
7. Membuat rencana kegiatan dan pembagian tugas
8. Usahakan menyambung komunikasi dengan dunia luar
9. Mencari pertolongan.

1. Air Minum Survivor

Secara umum dalam transportasi umum, darat, laut dan udara, air kemasan tidak di siapkan dengan tas P3K atau Survive Kit. Hanya saja para pengguna tranportasi umum di berikan dalam kondisi tertentu. Dalam keadaan survival maka air merupakan faktor terpenting dan lebih penting dari faktor lainnya. Manusia dapat hidup dengan air saja hingga ± 3 minggu. Tapi manusia hanya bisa bertahan hidup tanpa air 3-5 hari. Jika kita kesulitan dalam memperoleh sumber air.

Pengetahuan dasar Survive yang utama adalah membuat Shelter / Kemah / Bivak, membuat Api, Mendapatkan Makanan dan Minumam, point 4 item ini adalah digunakan oleh semua survival belahan dunia manapun. Jika berada disekitar aliran sungai menjadi hal yang baik karena sumber kehidupan manusia dan hewan selalu berada disepanjang aliran sungai. Kecuali tidak ada atau jauh dari sumber air maka di perlukan pengetahuan dalam mendapat sumber air. Di mana air dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

a. Air yang tidak perlu dimurnikan dapat di minum langsung

Ciri-cirinya : tidak berwarna, berasa, dan berbau.

Contoh air : air minum sungai mata air, tanaman rotan, akar pohon, tanaman bunga, lumut dan daun-daun yang lebar

b. Air yang perlu di sterilkan (masak)

Ciri-cirinya : berbau, berwarna, dan berasa

Contoh air : air sungai besar, air di daerah yang berbatu, air di daerah sungai yang kering, air dari air tergenang (tidak mengalir). Sumber air ini harus dilakukan proses, seperti

penyaringan air hingga harus di masak mendidih lalu dapat diminum. Proses penyaringan air sangat di perlukan.

Air dapat diketahui keberadaannya dengan memperhatikan tanda-tanda alam dan ini memerlukan pengetahuan khusus dan jam terbang pengalaman dekat dengan alam sebenarnya, baik sumber air atau bagian dari alam itu sendiri.

Dalam keadaan yang terdampar akibat kecelakaan / musibah, korban harus bertahan hidup dengan segala kemampuan dirinya menjadi seorang survivor tangguh. Jika mereka dalam suatu kegiatan dan mendapatkan hambatan menjadi tantangan yang hebat. Kondisi ini membuat mereka harus paham survive di alam (gunung, hutan, pantai, tandus, di mana pun lokasinya). Air sebagai sumber kehidupan menjadi sangat penting dalam kehidupan, karena 80 % tubuh manusia merupakan air (cairan/liquid). Dehidrasi atau kekurangan zat cair atau mineral dalam tubuh mengakibatkan lambat laun tenaga kondisi manusia akan menurun drastic hingga menuju sakit kritis dan kematian.

Hal ini semua yang perlu diperhatikan, agar pengetahuan dasar survive, khususnya tentang keberadaan sumber air di alam terbuka harus dipelajari dengan seksama.

2. Sumber air yang dapat langsung diminum.

a. Air Hujan

Air hujan mengandung asam pada prinsipnya air hujan dapat diminum langsung, hanya diperlukan cara untuk menampung dengan bahan-bahan seperti ponco, daun, kulit kayu, plastic, atau wadah disekitar kita. Sebaiknya setelah mendapatkan air hujan dimasak terlebih dahulu, sebagai survive sementara waktu karena air hujan kurang mengandung unsur besi (Fe) tidak baik bagi tubuh dalam waktu banyak dan lama di banding sumber mata air tanah.

b. Air Sungai

Aliran air sungai ditandai dengan jernih, bersih, tidak berwarna dan berbau dari hulu sangat baik, sebaiknya di mask juga. Jika kondisi air mengalir keruh dikarenakan selepas hujan ato hal lain, praktisnya membuat galian lubang kecil di dekat tepian aliran sungai dan membiarkan tenang keruhannya. Ini juga bias

dibuatkan semacam perangkap ikan.

c. Tumbuhan dan atau Lumut.

Dari tumbuhan dan atau lumut menempel di batu, dinding, di tanah dapat di manfaatkan proses respirasi tumbuhan untuk mendapatkan air. Caranya mudah, disiapkan penampung dan saringan (baju / kain) guna memisahkan unsur pasir batuan, biar sejenak pengendapan menjadi bening. Jika memungkinkan di masak lebih baik. Sumber air tanaman akar, batang harus memiliki pengetahuan cukup memilih macam jenis tanaman tersebut.



Tetesan air dari celah bebatuan

d. Air rembesan

Air menetes di celah batu-batuan atau tebing, sangat bagus ditampung sebagai sekian cara mendapatkan sumber air bagi survive dengan memperhatikan warna, bau dan rasa.

e. Salju

Salju di daerah musim dingin yang tertutup salju, jangan dianggap muda dan bias langsung diminum, (salah besar persepsinya). Bahan dari salju harus di masak di lelehkan / cairkan, sangat berbahaya jika langsung di telan yang kondisi tubuh dari dalam energy panas keluar dari rongga mulut lalu di masukin gumpalan es / salju. Alternatif darurat jika haus di daerah dingin salju, memoleskan salju di sekitar muka wajah mengeluarkan energy panas tubuh cairan lelehan tetesan air ini dapat di usap minum perlahan karena penurunan suhu es, mencair gumpalan es salju dapat diserap minum tetapi es salju akan berbahaya bagi tubuh dalam kondisi kehausan serta suhu tubuh meningkat.

f. Embun

Pada pagi hari permukaan daun pucuk pohon, rerumpumtan, padang rumput rata, permukaan bebatuan. Gejala ini kondisi ini dapat diperhatikan siang hari panas dan malam hari iklim dingin dan esok hari bany ak ditemukan embun, uap air di permukaan sekitar kita dan cara muda memngumpulkan uap embun menggunakan kain sponge, kain menyerap air, plastic atau ponco.

g. Air di daun lebar

Kondisi setelah hujan atau embun di pagi hari, pada ruas bambu hijau dan pada bunga kantong semar (*Nephenthes sp*) terdapat air. Untuk air yang dari kantong semar sebaiknya dimasak dulu karena sering terdapat serangga yang sudah mati dan berbau. Air tergenang di daun lepas (daunt alas) sebaiknya di masak. Air pada ruas bawah bamboo dengan melobangin cukup buat sementara waktu meski tanpa di masak.

Beberapa contoh dalam memperoleh air untuk kebutuhan minum darurat sebagai bertahan hidup sementara.

h. Penguapan

Pucuk daun dinungkus plastic akan menyebabkan timbul pengembunan pada plastik bagian dalam. Pilih bagian daun yang sehat hijau dan hanvak daunnva herkumpul perhatikan titik air.



Membuat penguapan dengan menampung kondesasi air dengan metode:

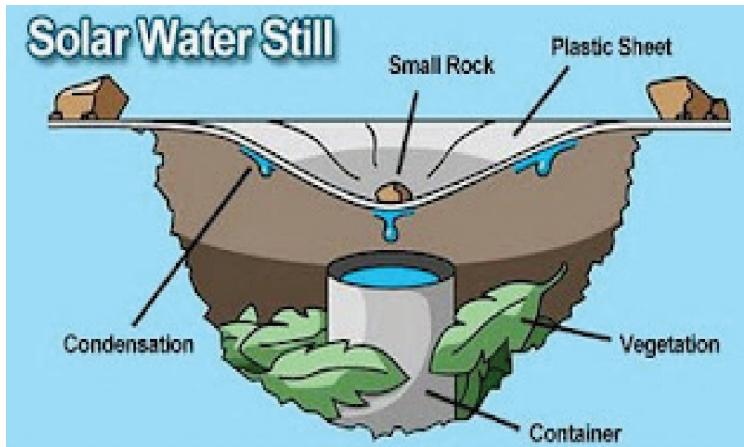
- 1) Galilah lubang sedalam kira-kira 30-50 cm dengan diameter yang lebih besar dari nesting / rantang (apa pun yang dapat

digunakan untuk menampung air)

- 2) Potonglah ranting kering dengan panjang kira-kira 50 cm, siapkan selembar plastik yang cukup lebar (bisa juga menggunakan ponco / jas hujan).
- 3) Letakkan nesting / rantang di dasar lubang, tegakkan batang / ranting tadi dan tutupi dengan plastik, jangan lupa letakkan batu disekelilingnya agar tidak mudah bergeser.
- 4) Tunggulah air menguap dari permukaan tanah.

i. Kondensasi Tanah (*Solar water cell*)

Manfaatkan uap air tanah yang ditahan kemudian ditampung ke dalam suatu tempat. Caranya adalah galilah tanah dengan kedalaman tertentu kemudian gelarkan plastik di atas lubang tersebut kemudian ujungnya ditahan. Beri pemberat di bagian tengah plastik penutup lubang hingga plastik agak masuk kedalam lubang pada tengah permukaan tanah diberi wadah penampung air. Metode ini sangat mudah dan bermanfaat bagi masyarakat atau survive di sekitar pantai atau kondisi panas tinggi / ekstrim. Sekitar wadah diberi daun2 hijau muda atau wadah air laut untuk evaporasi penguapan menjadi air tawar, jika pucuk daun susah didapat.



j. Air Tergenang

Amati kondisi air tergenang disekitarnya flora dan fauna (tapak jejak binatang), bau, warna dan rasa (mencicipin dengan jari ke

lidah) memastikan point ciri air bagus diminum meski kadang ragu akan kebersihannya, dalam keadaan darurat air seperti ini masih dapat dimanfaatkan dan seharusnya di masak (ingat bakteri pada air), air mengalir lebih baik dari air tergenang. Air Payau, air danau kecil (bekas kubangan dan hujan).

3. Metode Penyaringan Air

Dalam proses SKU Pramuka ada materi point dapat melakukan penyaringan air bersih, ini pengetahuan dasar yang harus di miliki bagi semua anggota pramuak khususnya. Proses pembuatan dengan cara sangat sederhana serta bahan disekitar kita.

Pertama, penyaringan dapat dilakukan dengan menggunakan baju kaos yang berlapis. Lebih baik kaos yang berwarna putih karena akan lebih jelas terlihat.

Kedua. Menggunakan wadah bamboo, botol air mineral, batang pohon melubang rongga dalam. Botol air, batang pohon bagian dalam dan diletakkan miring, atau tabung bambu di beri batu kerikil kecil lapisan bawah, lalu ijuk (jika ada), arang kayu (sisa pembakaran), lapisan dedaunan kering dan rumput kering sebagai penyaringnya dan atau pasir pantai. Dapat juga bahwa cara membersihkan air dapat dilakukan dengan mengendapkan sekitar selama 24 jam. Untuk menjaga kebersihannya tempat pengendapan ditutup rapat, lihat kondisi. Penyaringan air dapat dilakukan berulang 2-3 pada wadah filter penyaringan yang sama, dan selalu di masak sebelum dikonsumsi.

"INGAT! APABILA INGIN MINUM AIR, ambillah sedikit demi sedikit/ isapan. Jangan langsung minum sebanyak-banyak apabila menemukan air. Meminum sekaligus banyak hanya akan membuat muntah seseorang yang sedang kekurangan cairan (dehydrasi) sehingga akan membuat keadaan menjadi lebih parah."

a. Teknik Mencari Sumber Air

1). Bekas tapak hewan bertulang belakang

Binatang jenis bertulang belakang serta hewan memamah biak biasanya hidup di dekat air dan akan selalu berusaha di dekat sumber air. Hewan ini memerlukan air setiap

sore dan pagi hari, bekas jejak hewan ini akan sangat jelas menuju ke lembah ke arah sumber air, hukum alam; memastikan arena sumber makanan dan arah menuju tempat minum.

2). Burung / unggas pemakan buah

Burung-burung yang bukan kelompok binatang imigrasi (terbang jauh sesuai musim) jika burung ini terbang rendah ke daratan rendah maka menandakan akan menuju air. Pastikan arah intasan terbang burung maka kemungkinan besar akan bertemu sumber air.

3). Serangga

Binatang Lebah, Capung dan Kupu-kupu memiliki ciri khas mencari serbuk sari bunga-bunga dari pohon ke pucuk. Dan di sekitar arena wilayah itu di pastikan sejuk segar dan bersih termasuk ada air segar, Perhatikan dimana banyak kupu-kupu besar kemungkinan ada air bersih. Lebah bisa terbang sekitar 6,5 Km dari sarang tetapi tidak mempunyai jadwal tetap mencari air, tapi sarang berkumpul nectarin proses madunya. Bintang lain, Semut sangat memerlukan air, sekumpulan semut yang berbaris menuju pucuk pohon untuk mengambil air yang terperangkap di sana. Seringkali penampungan air ini satu-satunya daerah yang kering.

C. Jebakan (Trap)

Jika bertahan hidup di alam terbuka cukup lama, maka dibutuhkan pengetahuan mendapatkan makanan, diantaranya membuat jebakan binatang.

1). Teknik membuat Jebakan (Trap), untuk menangkap binatang

Salah satu keterampilan yang mendukung dalam melakukan kegiatan survival adalah keahlian membuat trap. Trap ini digunakan survivor untuk menangkap binatang untuk diambil dagingnya untuk dimakan.

Membuat trap kadangkala memerlukan bahan lainnya, seperti: karet, kawat, tali, dan sebagainya. Maka dari itu barang-barang tersebut tersedia didalam survival kit. Dalam pembuatan trap, hendaknya diketahui hewan apa saja yang biasa lewat atau tinggal di daerah itu.

Dengan mengetahui hewan apa yang akan ditangkap, kita dapat menyesuaikan jenis trap apa yang akan dibuat. Perlu diingat bahwa

trap akan sia-sia jika binatang yang telah terperangkap dapat meloloskan diri. Maka dari itu, pembuatan trap biasanya dalam bentuk yang sederhana tetapi mempunyai kekuatan yang baik.

Untuk mempermudah mendapatkan satwa ini maka kita memerlukan peralatan atau membuat peralatan sebagai berikut ;

- **Tali**, selain tali yang telah disiapkan ada juga tali dari alam, untuk itu tali dapat dibuat dari sobekan kain, rotan, akar, bambu atau pilinan/anyaman serat tumbuhan.
- **Pisau**, dapat dibuat dengan menggunakan kulit luar bambu (sembilu), pecahan kaca, tulang binatang atau batuan yang diruncingkan.
- **Alat Pancing**. Untuk memancing, tali dapat dibuat dari benang kain / pakaian atau serat tumbuhan,sedangkan mata kail dibuat dari peniti, kawat, duri, kayu atau tulang.
- **Senjata**, Pisau, golok, kapak dalam keadaan survival terkadang kita memerlukan peralatan untuk mempertahankan diri atau berburu binatang guna keperluan makan, ada beberapa cara diantaranya dengan memakai tongkat kayu, bambu runcing, tombak, boomerang, kapak atau panah yang kesemuanya dapat dibuat sendiri dari bahan yang tersedia.
- **Jerat,/Jebakan dan Jaring**. Selain menggunakan senjata, untuk menangkap hewan dalam kadaan survival, paling praktis adalah dengan membuat jerat hewan. Ketrampilan ini harus di miliki sejak awal karena kreatifitas dan inovasi tinggi dalam membuat perangkap.

2). Aturan dalam membuat perangkap:

1. Hindari terlalu mencemari lingkungan, jangan pernah meninggalkan tanda-tanda pernah berada di sana.
2. Hilangkan segala bau-bauan, peganglah perangkap sedikit mungkin, jika bisa gunakan sarung tangan. Hilangkan bau manusia pada perangkap dengan cara mengasapi bahan-bahan perangkap dengan asap api.
3. Kamuflase, samarkan bekas potongan yang baru pada kayu yang digunakan sebagai perangkap dengan lumpur. Tutupi tali atau kawat perangkap yang di tanah agar terlihat lebih alami.
4. Buatlah dengan kuat. Binatang yang terperangkap akan berjuang untuk hidupnya. Setiap bagian yang lemah dari perangkap akan

segera rusak.

3). Jenis Trap

Trap sangat banyak jenis dan macamnya, karena dalam pembuatan trap tergantung kepada kreasi survivor serta jam terbang berkegiatan di alam terbuka. Misalnya:

1. **Trap Menggantung (Hanging Snare)**, menggunakan lenturan dahan pohon sebagai penarik jerat.
2. **Trap Lubang Penjerat**, simpul tali laso sangat berperan dalam jerat ini
3. **Trap Menimpa**, Perangkap ini memakai batu besar sebagai penimpa binatang buruan, terdengar sadis dan kejam karena binatang langsung seperti dihujam beban berat.
4. **Perangkap yang menusuk (spear)**, kecermatan perangkap ini sangat diperlukan, sensitif dan berbahaya bagi binatang buruan dan manusia.

5. Improvisasi

Dalam kondisi survive, seorang survivor hendaknya juga dituntut dapat berimprovisasi. Terutama dalam teknik mencari makanan dengan membuat perangkap. Misal membuat drill bow, mata kail, tombak, bubi (perangkap ikan tradisional) dsb

D. Tanaman yang bisa dikonsumsi

Dalam survival kita sering tidak mendapatkan bahan makanan yang bisa kita konsumsi, maka kita harus mencari apa saja selain daging yang bisa kita konsumsi.

Jenis makanan yang bisa dimakan antara lain:

1. Tidak Berbulu

Bulu pada tumbuhan memiliki fungsi melindungi diri, apabila tersentuh oleh kulit kita dapat mengakibatkan gatal-gatal atau panas.

2. Tidak Berwarna Mencolok

Tumbuhan yang memiliki warna mencolok terutama berwarna ungu dikhawatirkan mengandung racun. Kecuali tumbuhan yang memang kita kenal dan bisa dimakan seperti ketela ungu, terong dan lain-lain.

3. Tidak Berduri

Samaseperti tumbuhan berbulu, duridijadikan sebagai alat melindungi diri sehingga kita tidak dianjurkan untuk mengkonsumsinya.

4. Tidak Bergetah

Hindarilah tumbuhan yang bergetah terlebih lagi apabila getahnya pekat. Tumbuhan ini memiliki fungsi lain, bukan untuk dimakan.

5. Tidak Berbau Menyengat

Apabila kita menghirup baunya saja kita bisa merasakan pusing atau gangguan pada bagian tubuh kita yang lain terutama yang memiliki bau busuk.

6. Dikonsumsi oleh Hewan Mamalia

Tumbuhan yang dikonsumsi oleh hewan mamalia dapat kitajadikan sebagai acuan dapat dikonsumsi.

Tanaman yang terlihat seperti tanaman umum yang bisa dimakan di alam terbuka, hutan, gunung, sekitar pantai tetap di perlukan pengetahuan tersendiri, jika jenis yang Tidak Bisa Dimakan (BERACUN, mematikan).

Daftar Tanaman yang bisa dikonsumsi, sebaiknya direbus :

Semanggi, Ilalang, Rotan, Selada air, Padi liar, Daun Mete (Jambu Monyet), Bunga Turi, Kaliandra, Dandelions, Lumut hati, Murbei, Jamur merang, Buah kesemek, Buah ciplukan/cecendet, Calingcing

Blackberries – *Rubus fruticosus*



E. Api Penerang

"Kecil jadi sahabat besar jadi musuh" itulah api. Perapian merupakan hal penting yang harus kita pelajari dalam survival.

Fungsi api dalam survival diantaranya sebagai penghangat tubuh, penerangan, menjauhkan hewan berbahaya, memasak, memberi tanda-tanda atau kode dll. Bila mempunyai bahan membuat api yang perlu diperhatikan adalah jangan membuat api terlalu besar. Tapi buatlah api yang kecil beberapa buah. Hal ini lebih baik dan memberi panas yang lebih merata. Ada banyak hal penting yang harus di perhatikan bagi manusia dalam membuat api di alam terbuka, misalkan: Api tidak kontak langsung dengan tanaman rumput, tidak adanya sarang koloni binatang, memblok arena rembesan menyala api dengan batu, menjauhkan bahan yang mudah terbakar, arah angin dan kondisi cuaca saat menyalaakan api.

a. Api pematik atau tanpa pematik (*korek api*)

- 1). Tanpa menggunakan Pematik api modern / alami
 - a. Sumber matahari; kaca, botol, plastik
 - b. Fire starter
 - c. Gesekan 2 batang kayu
 - d. Memukul 2 buah batu / besi / benda padat keras
- 2). Pematik modern
 - a. Korek api (*matches*)
 - b. Baterey atau Accu / aki
 - c. Bahan kimia

Konsep terjadinya api / terbakar disebabkan tiga unsur penting dalam perapian, yaitu *sumber panas (heat) (matahari, ada gesekan, tumbukan / hantaman), bahan bakar (kayu, kertas, bbm, kain, plastic, bahan mudah terbakar) dan udara / O₂ oxygen*. Jika satu diantar ketiga unsur tersebut tidak memenuhi terjadi api.

Persiapkan bahan-bahan yang akan dibakar sebagai awal terjadi api, mulai dari unsur yang sangat mudah terbakar, serbuk halus, daun, ranting, dahan, kayu kecil hingga kayu besar. Jika kayu dalam bentuk bulat log, dapat terbakar hanya proses waktu lama dibanding kayu yang sudah dibelah. Untuk kayu agak lembab atau basah di letakkan disekitar

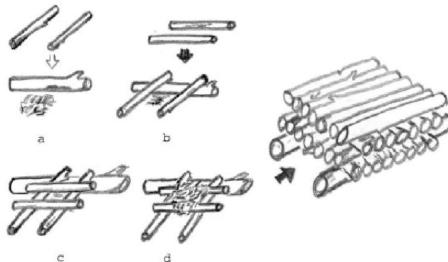
api menyala, perlu proses lama tetapi sisi baiknya menimbulkan asap berguna menghalau nyamuk dan serangga / binatang lainnya. Diperhatikan juga daun, ranting yang mengandung getah atau rumput lembab sebagai aroma yang tidak disukai oleh binatang.

Membuat api secara alami, memberi ketrampilan dan kecakapan khusus bagi survivor dengan memakai bahan natural.

b. Teknik Proses membuat api

1. Siapkan bahan bakar yang cukup ranting atau kayu halus, serbuk, dan beberapa ranting kecil serta sebuah batang kayu besar sebagai sandaran (gambar 1a).
2. Silang palangkan beberapa buah kayu yang juga berukuran kecil sedang (gambar 1b). Beri jarak ranting dengan yang lain agar hembusan angina dapat mudah masuk, percikan bunga api yang awalnya dibuat menuju kepada serbuk halus menjadi bara kecil dan perlakan diberi sedikit ranting2 halus agar pembakaran terjadi diberi "umpaan" lagi.
3. Susun lagi ranting-ranting kecil dengan memalangkannya di atas kedua kayu yang dibuat diatas (gambar 1c).
4. Susunlah ranting-ranting yang paling kecil sehingga api yang muncul dapat dengan mudah membakar ranting tersebut. (gambar 1d).
5. Pastikan api kecil perlakan membesar dengan memberi hembusan angin tiupan agar api semakin membesar, dan menjaga rantik kayu ditambahkan perlakan hingga benar kayu sedang besar cukup termakan oleh api.

Perhatikan arah angin ketika memberi bantuan tiupan ke api kecil, dibutuhkan api bukan bara dan asap melimpah.



Proses teknik ini digunakan baik api modern ataupun cara alami.

Cara bekerja menyalakan api dengan bahan alamiah, sebagai berikut;

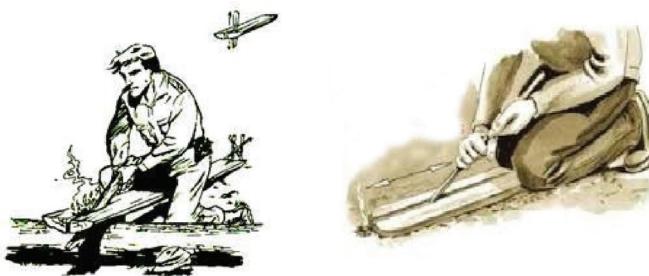
- a. **Tinder** (penyala), material kering yang akan menyala dengan panas atau percikan api bersumper pematic / fire starter, kaca pembesar / matahari atau gesekan kayu serta tumbukan.
- b. **Kindling** (pemancing), material bahan bakar halus yang sudah disiapkan dan mudah menyala yang akan ditambahkan setelah bahan tinder menyala, rumput halus, kayu serutan halus, kulit kayu.
- c. **Fuel** (bahan bakar), material ini diperlukan saat api sudah menyala besar, kayu ranting dahan, daun yg mudah terbakar batang kayu agak besar dan terbakar secara perlahan-lahan.

c. Metode menimbulkan percikan bara api

1). *Teknik mengergaji kayu (fire saw).*

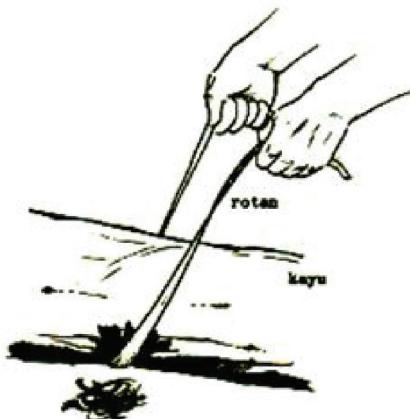
Melakukan gesekan permukaan kayu yang telah di belah pada bagian tengah ulir kayu di gesek ama sebuah potong kayu kecil, sebelah ujung batang kayu diberi celah untuk angina berhembus serta beberapa serbuk halus kayu. Teknik ini memerlukan kesabaran dan tenaga dalam mengosok batang kayu ditangan dengan media belahan kayu lainnya, efek gesekan panas akan menimbulkan bara halus hingga menjadikan sumber api.

Bara api kecil, secara perlahan dipindahkan ke jumputan daun jerami halus sebagai pemicu sumber api dengan meniup perlahan ke bara kecil, setelah api kecil menyala selanjutnya dipindahkan ke tumpukan kayu ranting dahan. Cara ini di perlukan ketrampilan dan pengalaman tinggi sebagai uji coba.



2). *Teknik menarik dengan tali kayu (fire thong)*

Tehnik Fire Thong adalah cara mendapatkan api dari sehelai kulit kayu atau rotan kering yang ditarik menyilang di atas sepotong kayu atau rotan kering. Kulit rotan tersebut dililitkan pada sebatang pohon yang empuk, lalu ditarik oleh tangan kanan dan kiri secara bergantian. Pada bagian bawahnya diberi sabut, kawul, atau dedaunan kering yang siap menangkap bunga api. Tehnik tidak popular karena resiko menghasilkan bara api sangat sedikit, faktornya penting ada pada tali penarik harus kuat erat untuk mengesek batang kayu, sering putus dan sangat melelahkan. Bara api yang berasal dipindahkan ke tumpukan jerami rumput lalu diberi hembusan angina, agar muncul api.



Bahan kayu proses mudah terbakar

3). Teknik Menggarat Kayu (*fire plow*)

Cara membuat api dengan menggarat telah banyak dipakai oleh masyarakat suku masasai di Afrika Selatan, Kenya dan pedalaman Amerika Selatan. Bahan mudah di dapat dan efektif, meski keserangan pengalaman melakukannya agar rasa sabar dan ketenangan menghasilkan tujuannya. Sebuah media kayu pipih dan sebuah stik kayu sebagai pemutar gesekan, di ujung kayu pemutar tidak tajam tapi datar tumpul agar gesekan dengan notch lumbang dipenampang kayu pipih menghasilkan serbuk

kayu halus dan bara api kecil. Penampang alas papan kayu pipih tepian dibuat jalur lubang serta diberi alas kulit kayu sebagai penampung bara api, ini lah sumber api setelah di satukan ke jumputan jerami daun kering, tetap di beri tiupan hembusan angin menjadikan api kecil.



4). Tehnik bor busur (fire bow)



Tehnik ini sama dengan no. 3 diatas, membedakan hanya tangan sebagai pemutar (spindel) di ganti dengan busur agar lebih praktis, Perhatikan bahan penahan spindel, stik kayu

yang diputar karus menggunakan soket kayu atau batu yang diberi lubang agar stik kayu pemutar tetap pada porosnya. Triknya pemutaran dilakukan perlahan agar banyak serbuk dan mengatur tenaga.

Tehnik lain membuat api, a.l: botol atau kaca dengan matahari sumber panas, pematik (fire starter), gesekan bambu dan bambu, dan lain sebagainya.

Tehnik lain membuat api, a.l: botol atau kaca dengan matahari sumber panas, pematik (fire starter), gesekan bambu dan bambu, dan lain sebagainya.



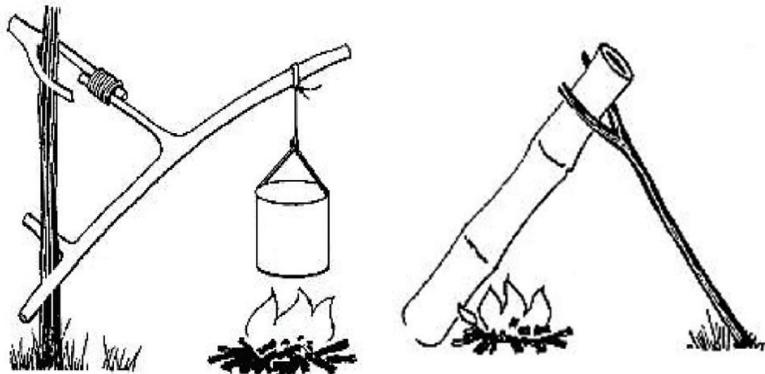
Fire starter

c. Masak Rimba

Setelah dapat membuat api, maka pengetahuan memasak rimba di alam terbuka bagi survival menjadi pelengkap tetap dengan memanfaatkan benda di alam raya luas terbentang.

Memasak dalam kondisi darurat memberikan perlakuan terhadap bahan yang tersedia di alam untuk dimanfaatkan (dimakan) dengan proses: mengadakan sterilisasi, membuat bahan makanan agar mudah dicerna, menambah kenikmatan, dan lain-lain.

Apabila kita membawa peralatan memasak dan perbekalan cukup menjadi kenikmatan tersendiri berkemah, masalahnya jika semua serba tidak tersedia, maka pengetahuan survive sangat di perlukan meski tidak membawa peralatan masak, kita bisa menggunakan fasilitas dari alam sebagai sarana. Inovasi dan kreatifitas survivor sangat di butuhkan.



1. Cara Memasak Rimba

- 1). Menggunakan barang kalen bekas, bambu, batok kelapa sebagai wadah.
- 2). Batu berbentuk pipih yang bersih dapat sebagai wajan
- 3). Tanah sebagai media, menggali lubang di tanah sesuai besar yang akan di masak (ubi-ubian, daging) dbungkus dengan daun, dasar lubang diberi alas dahan ranting dan daunan lalu makanan yang telah dibungkus rapi, dilapisan daunan dan memasukkan batuan yang telah dibakar beberapa waktu, di tutup rapi dengan daunan dan tutup kembali tanah rapat lalu biarkan beberapa waktu. Setelah cukup tergantung benda yang dimasak 60 menit. Cara ini dikenal dengan masak batu di wilayah papua dan new guinea.
- 4) Memasak dengan menggunakan kelapa muda, ambil buah kelapa yang masih muda. Lalu kupas ujung bagian atasnya yang berfungsi sebagai lubang. Masukkan beras yang kita cuci kedalam buah kelapa tadi. Masukkan buah kelapa yang telah diisi beras tersebut kedalam bara api, tunggu dan beberapa saat sampai nasi matang.
- 5). Banyak fasilitas dari alam yang dapat kita gunakan sebagai sarana memasak. Hal ini tergantung pada kreatifitas dari survivor.
- 6). Setelah dapat membuat api, maka pengetahuan memasak

dalam survival juga perlu untuk dipelajari.

- 7). Memasak dalam survival adalah memberikan perlakuan terhadap bahan yang tersedia di alam untuk dimanfaatkan (dimakan). Tujuan dari memasak diantaranya: mengadakan sterilisasi, membuat bahan makanan agar mudah dicerna, menambah kenikmatan, dan lain-lain.
- 8). Apabila kita membawa peralatan memasak lengkap tentu tidak akan menjadi masalah. Akan tetapi apabila peralatan kita minim atau bahkan tidak membawa peralatan masak, kita bisa menggunakan fasilitas dari alam sebagai sarana.

2. Etika Membuat Perapian

Terkadang membuat perapian menjadi suatu perdebatan di kalangan penggiat alam terbuka dan pemerhati lingkungan. Beberapa hal yang perlu dijadikan perhatian dalam membuat perapian adalah:

- 1). Buatlah perapian yang secukupnya,
- 2). Tidak terlalu besar dan membutuhkan bahan bakar kayu yang banyak, sesuaikan dengan maksud kita membuat perapian.
- 3). Jangan menebang kayu sembarangan! Walaupun terkadang hal ini sangat kontradiktif dengan pembuatan perapian, bukan berarti membuat suatu perapian dilarang sama sekali. Yang diperlukan adalah kebijaksanaan kita saat membuat dan menggunakannya. Pilihlah kayu yang telah tumbang ataupun mati yang cukup kering/tidak mengandung banyak air. Cukup banyak ranting-ranting yang telah mati di dalam hutan dan dapat digunakan daripada melakukan penebangan. Daun-daun kering juga dapat dipergunakan sebagai "pemancing" dalam membuat perapian.
- 4). Pastikan perapian yang akan dipadamkan benar-benar telah mati/padam. Setelah itu dikubur dalam tanah. Perhatikan bagian dasar dari perapian terbuat dari gambut, tanah, atau akar-akar kayu yang menumpuk. Sebaiknya membuat api di atas tanah karena akar ataupun gambut dapat terbakar secara menjalar di lapisan bawah tanpa terlihat oleh kita.

"Membakar hutan lebih mudah dan cepat dibandingkan dengan menanam pohon".

III. Evaluasi

Kegiatan evaluasi berupa praktik menaksir dan survival yang bertujuan untuk melatih, membina, dan mengembangkan mental, disiplin, fisik, pengalaman, keterampilan, ketahanan, ketekunan, ketelitian, keberanian, dan kepercayaan pada kemampuan pribadinya. Menambah pengetahuan secara matematis secara praktis dalam memperkirakan sesuatu dalam jarak. Memperluas wawasan ketrampilan bertahan hidup dengan kemampuan kecakapan mengenal dunia memperoleh sumber air dalam semua kondisi iklim alam.

IV. Waktu Penyajian

Waktu penyajian 3 x 60 menit

V. Kepustakaan

Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. (2009). Petunjuk Penyelenggaraan kegiatan alam terbuka dan penjelajahan. Jakarta: Pustaka Tunas Media Balai Penerbit Gerakan Pramuka.

How to survive in jungle. Online. <https://sectionhiker.com/9-expert-stream-crossing-tips/>

Hand book Scouting, www. BSA org.

Google map picture survive.

<http://www.scribd.com/doc/14347052/1/II-2-Pengertian-Survival>

<https://www.shutterstock.com>

<https://www.fotosearch.com>

3.2.1. PIONERING

Materi Pionering terdiri dari (a) Tali (jenis, bahan, model dan pemeliharaan), (b) Simpul, (c) Ikatan, dan (d) Pionering (Kreatif / Dekoratif dan Project). Materi untuk golongan penggalang dapat menerapkan materi (a) sd materi (d). Materi yang dapat diterapkan pada golongan siaga hanya pada materi (b) yaitu dapat mengenal sejak dini simpul anyam, simpul jangkar, simpul mati, simpul hidup, simpul jangkar dan simpul pangkal serta dapat membuat dua ikatan sederhana seperti ikatan tali sepatu anak, atau mengikat pita rambutnya sendiri, dengan penerapan yang sangat sederhana.

"Lebih banyak orang yang tahu bagaimana caranya untuk mengalahkan, daripada orang yang dapat menggunakan cara yang tepat untuk unggul" (Those who know how to win are more numerous than those who know how to make proper use of their victories) - POLYBIUS (Filsuf 200 - 118 SM).

1. Deskripsi

Pengetahuan dasar pioneering adalah simpul dan ikatan. Pionering adalah bangunan konstruksi di alam terbuka dengan bahan tali alam (kulit kayu, akar pohon) dan batang & ranting pohon, batang bambu sebagai penyangga / penopak, hingga menjadi bagian menjadi tali dan tongkat sebagai dasar tali temali pada pramuka.

Kita sering menganggap bahwa simpul adalah tali temali, anggapan itu salah, tali itu bendanya, sedangkan simpul adalah hubungan tali dengan satu tali lainnya atau lebih. Adapun ikatan adalah hubungan tali dengan benda lain seperti tongkat, kayu, bambu, pohon dan lain-lain. Simpul memadukan suatu seni menganyam tali menghasilkan ikatan menarik dan sempurna dapat menghasilkan nilai tambah ekonomis yang baik, misalnya: alas tatanan meja, gantungan pot bunga, alas kaki dan sebagainya.

2. Tujuan

Keterampilan tali-temali yang meliputi simpul dan ikatan diberikan untuk berbagai keperluan dalam hidup di alam terbuka, antara lain untuk memberikan berbagai pertolongan berbagai jenis-jenis kesulitan di alam terbuka.

Keterampilan ini juga bisa digunakan sebagai bagian dari hasta-karya (handicraft). Simpul ikatan secara kreatif dengan

mudah dibuat di sekolah dirumah atau sekitar kita selain dapat digunakan untuk kemampuan bertahan hidup di alam terbuka.

Kecerdasan inovasi sejak dulu bagi kita semua, bapak nelayan di pantai, petani di pedalaman, semuanya melakukan simpul ikatan tanpa mendapatkan pendidikan formal sekolah dalam ikat mengikat, membuat anyaman, kail pancing, jala ikan dan masih banyak contoh keterampilan.

3. Materi

A. Tali

Tali digunakan pada masa 4.000 tahun sebelum masehi ketika sebelum masa pembangunan piramide di mesir yang bagian dari salah satu 7 tujuh keajaiban dunia, di mana bahan yang digunakan dari bulu dan rambut binatang, tanaman air berserat tinggi, rumputan ilalang bahkan kulit hewan. Hingga era 2.800 tahun sebelum masehi bangsa China menemukan serat (hemp) menjadikan tali alamiah hingga menyebar daratan Asia, India hingga daratan Eropa.

a. Jenis Tali

Ada juga jenis; Hemp, Lines, Para cord, Manila, pro Manila, Poly combo, Aramid (kevlar), UHMWPE, dan kombinas beberpa unsur, mencapai 21 jenis tali yang dipergunakan dalam kehidupan manusia.

b. Bahan (Material) Tali

- a. Natural (Hemp / goni, Jute /serat, katun)
- b. Synthetic (Nilon, Polister)
- c. Konstruksi (single braid / kepang tunggal, double braid, diamond braid, hollow, twisted, slaited / anyam)

c. Macam bentuk dasar ikatan anyam

Ikatan silang, ikatan batang/tiang, ikatan ekor kuda, ikatan gelombang, ikatan miring, ikatan mengigit dan sebagainya.

d. Perawatan penyimpanan Tali

Teknik penyimpanan dan perawatan tali sangat muda hanya tidak semua melakukannya dengan baik dan benar berakibat usia tali tidak lama bahkan cepat rusak, lapuk dan putus. Hal-hal yang perlu di perhatikan dalam perawatan serta penyimpanannya:

1. Simpan tali dalam kondisi bersih, tidak basah dan digantung
2. Kelompokkan tali sesuai ukuran dan kegunaan
3. Jauhkan dari kontak sinar matahari dan dengan suhu ruangan
4. Jangan ada bahan kimia disekitar ruang penyimpanan
5. Jika ada bahan tali tertentu pisahkan dan bungkus dengan plastik atau tas tali
6. Hati-hati dengan ruangan lembab terutama Rayap!!
7. Atur kegunaan tali, bentuk dan ukuran. Mis: tali untuk patok 50cm, tali tiang 2m, 5m, 12m



Gantung dan kelompok jenis tali

Perawatan tali dilakukan dalam 1-3 bulan guna melihat fisik kondisi tali agar dapat bertahan lebih 1 hingga 3 tahun, jika pemilihan perawatan baik dan benar maka tali dapat berusia hingga 10 tahun.

Bentuk fisik tali diketahui kondisi Normal, Getas, Renggang, Usang, Terbakar, Tekuk, Rapuh atau termakan usia.

B. Tali - temali

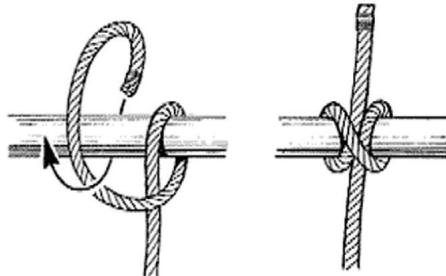
Point mendasar ketrampilan pionering yang harus di pahami anggota pramuka dan menjadikan kebiasaan agar mudah di pahami sebagai pengetahuan dasar pionering:

SIMPUL, ialah ikatan tali dan atau dengan benda, di antaranya:

1. *Simpul Pangkal,(clove hitch)*,

Simpul ini digunakan untuk permulaan & akhir ikatan. Simpul populer

dalam pionering.



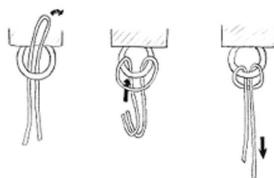
2. *Simpul Mati (square knot)*

Simpul untuk menyambung dua tali yang sama besar. Dipergunakan di pembalutan pertolongan pertama.



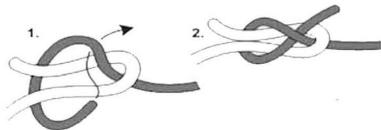
3. *Simpul Jangkar (cow hitch)*

Atau simpul timba, untuk ikatan timba atau membuat tandu darurat.



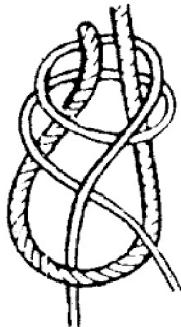
4. Simpul Anyam (sheet bend / figure eight)

Simpul untuk menyambung dua tali yang tidak sama besarnya dalam kondisi kering. Nelayan selalu menggunakan simpul ini terutama membuat jala ikan.



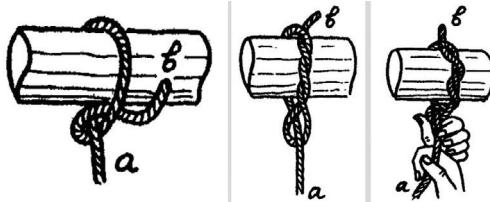
5. Simpul anyam berganda (double figure eight / double sheet)

Simpul untuk menyambung dua tali yang tidak sama besarnya dalam kondisi basah atau kering. Pelayaran kapal laut sangat perlu simpul ini.



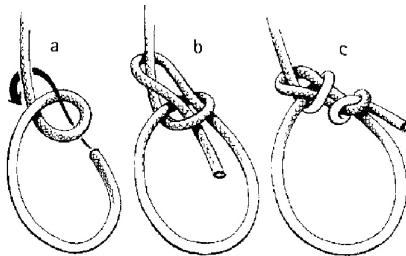
6. Simpul Erat / tambat (timber hitch)

Untuk memulai suatu ikatan. Memindahkan batang kayu sangat praktis memakai simpul ini.



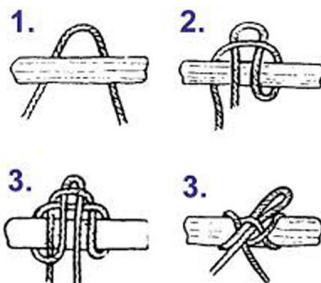
7. Simpul tiang (bouline)

Simpul untuk mengikat leher binatang agar tidak terjerat dan masih dapat bergerak bebas. Dapat digunakan untuk binatang dan tubuh manusia.



8. Simpul tarik (mooring hitch)

Simpul digunakan untuk menuruni tebing/pohon dan tidak akan kembali. Mudah membuat dan praktis melepasnya.



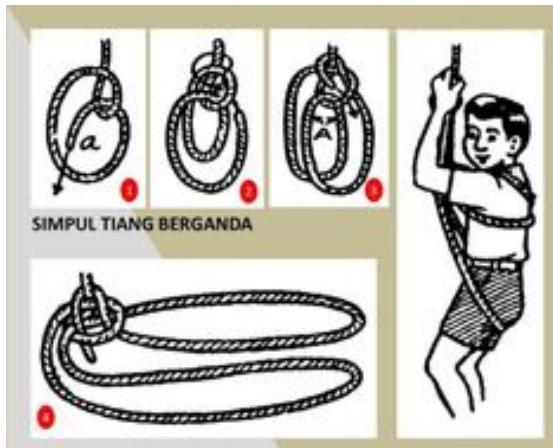
9. Simpul kembar (double fisherman knot)

Simpul untuk menyambung dua tali yang sama besar dan dalam kondisi licin atau basah.



10. Simpul kursi (sheep shank)

Gunanya untuk mengangkat dan menurunkan orang atau barang.



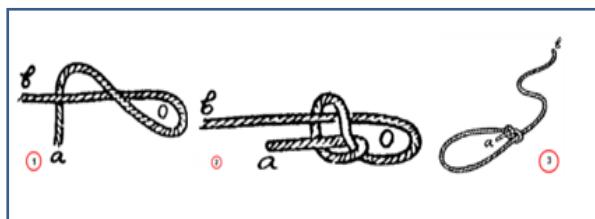
11. Simpul ujung tali (end hitch knot / common whipping)

Simpul untuk menjaga agar tali tidak terurai.



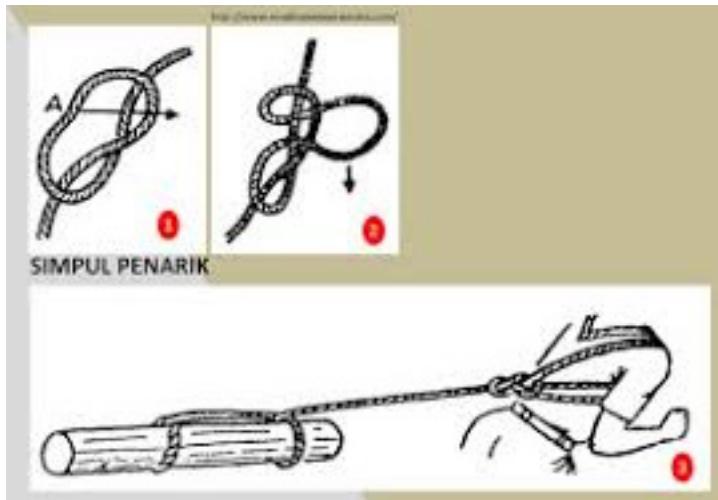
12. Simpul Laso

Gunanya untuk menjerat binatang



13. Simpul Penarik

Simpul penarik sangat bermanfaat dalam menarik batang kayu dan pada batang kayu simpul tambat



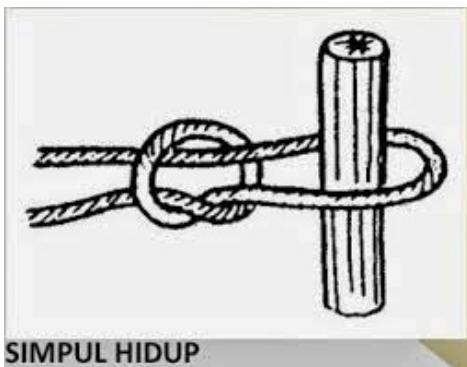
14. Simpul Rantai

Berguna untuk memendekkan dan memperkuat tali serta merapihkan tali.



15. Simpul Hidup

Gunanya untuk mengikat tiang dan mudah untuk di lepas.

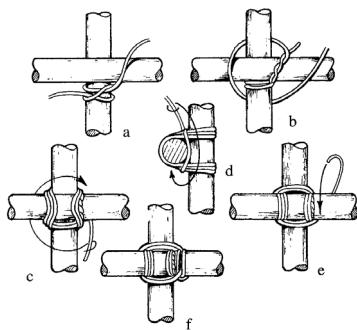


B. Ikatan

Ikatan adalah simpul yang dikaitkan dengan benda tertentu. Membuat bentuk bangunan menjadi kokoh dan kuat.

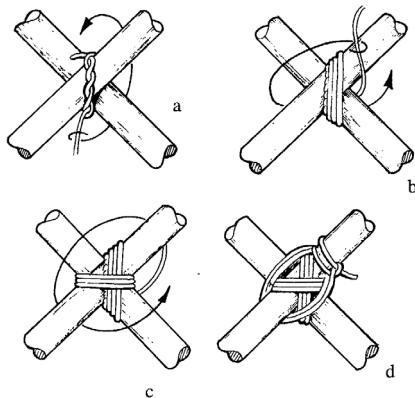
1. Ikatan Palang

Ikatan untuk membentuk palang yang bersudut 90 derajat.



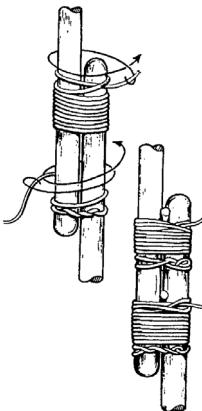
2. Ikatan Silang

Ikatan untuk membentuk tongkat bersilangan dan talinya membentuk diagonal



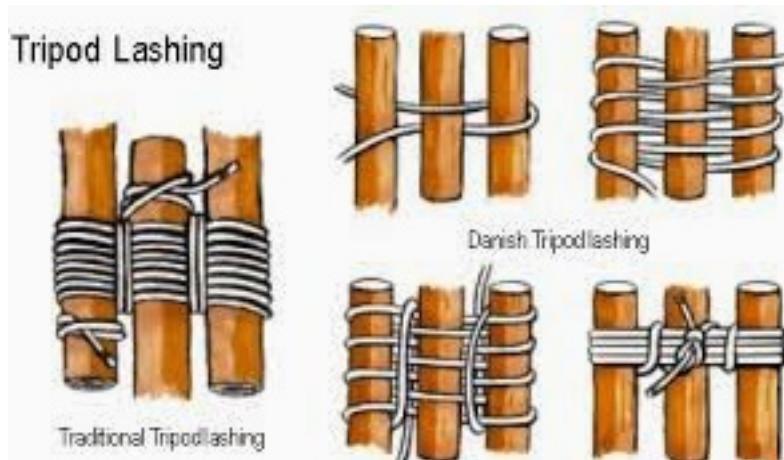
3. Ikatan Tusuk

Ikatan dalam menyusun tongkat sisi dempet dan tali penguat disiapkan sebagai penarik pengikat.



4. Ikatan Canggah

Ikatan untuk mengikat 3 tongkat atau lebih secara elastis agar bagian bawah tongkat bisa diregangkan.



C. Pionering

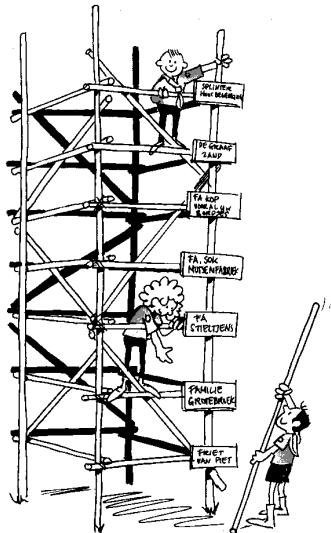
Secara umum Pionering merupakan pengetahuan dan ketrampilan menggunakan bahan sederhana di sekitar kita dalam membangun struktur konstruksi bangunan yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan kepramukaan. Sejak jaman lampau peradaban manusia membuat bangunan rumah, jembatan, jalanan dengan kayu, ikatan, simpul, anyaman serta kombinasi benda lainnya menjadikan karya yang baik kuat dan kokoh, biasa juga disebut “wood engginering construction / konstruksi teknik perkayuan”.

Keterampilan pioneering bagi anggota Pramuka bukan hanya sekedar membangun menara, gapura, jembatan dsbnya tapi lebih dari itu, perhitungan yang tepat dan cepat perpaduan teknik matematik serta memakai bahan yang mudah diperoleh disekitar keberadaannya.

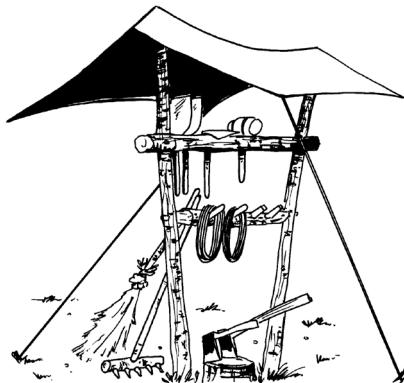
Nilai kebanggaan dan kebersamaan dalam membuat rancangan bangun sesuai dengan metode kepramukaan serta pengamalan dharma pramuka hingga mempraktikkan, disiplin ilmu seperti perencanaan ke depan dan kerja tim. Perpaduan simpul, ikatan dan kreatifitas menjadi pengetahuan dasar dalam peningkatan kemampuan anggota pramuka berbuat sesuatu

menjadi bekal mereka dimasa akan datang bersama-sama anak bangsa lainnya.

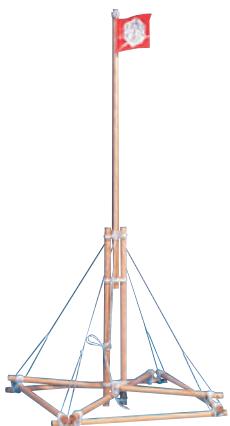
a. Pionering Umum (General Pioneering)



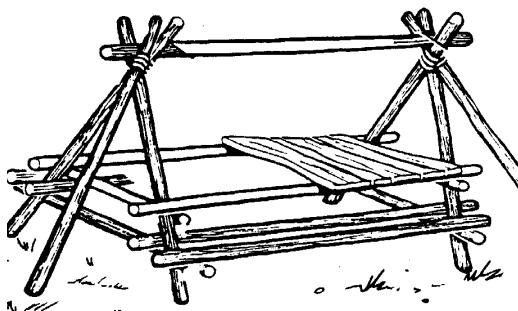
Menara kaki empat, bisa digunakan untuk tiang gapura kiri kanan, sekaligus atasnya bisa untuk jika di buat papan platform menjadi menara.



Gubug dapur. Untuk meletakkan peralatan dan gudang terbuka

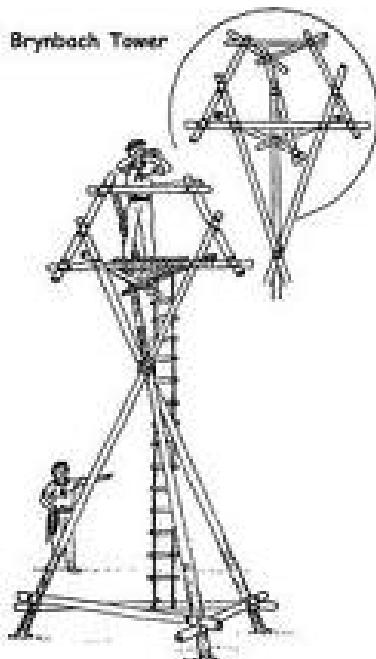


Tiang bendera instan yang dapat dipindah-pindah dalam waktu cepat. Bisa digunakan di dalam dan di luar lapangan

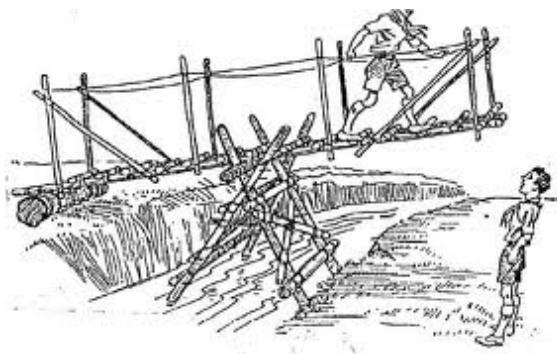


Rak Piring, atau tempat menyimpan perkakas atau peralatan yang biasanya untuk dikeringkan. arena diskusi

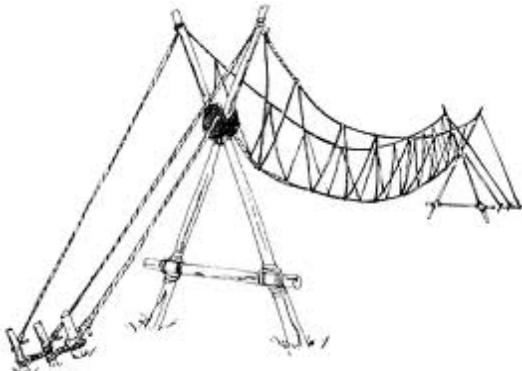
Brynbach Tower



Menara pengamatan dan menara pengintai, dapat digunakan sebagai tempat untuk mengirim sandi dan untuk latihan menaksir.



Jembatan ayun, digunakan untuk bergantian menyeberang dari sisi yang satu ke sisi yang lain.



Jembatan tali yang biasa digunakan bagi untuk menyeberang.

b. Pionering Kreatif / Dekoratif

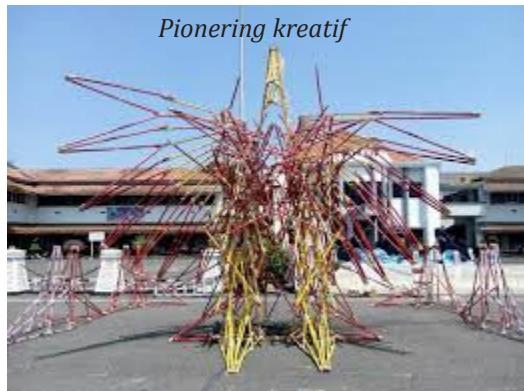
Pelaksanaan pembuatan konstruksi pionering kreatif dapat dibuat secara miniatur atau konstruksi aktualnya. Kegiatan ini pengembangan dari inovasi dan kreatifitas imaginasi anggota pramuka dengan menggunakan simpul ikatan dasar sebagai bahan utamanya. Dalam perlombaan aspek simpul ikatan menjadi tolak ukur disertai kriteria jumlah bahan yang akan digunakan serta ketepatan waktu dalam membuat. Pionering kreatif dapat dibuat sederhana hingga tingkat kesulitan konstruksi.



Kapal Pionering



Miniatyr pioneering project



4. Evaluasi

Evaluasi dalam pendidikan dan pelatihan dilakukan dengan penilaian dari hasil penugasan.

5. Waktu

Pelatihan pioneering dilakukan ± 6 jam pelajaran.

6. Referensi

Panduan Kegiatan Perkemahan dan Keterampilan Pramuka, Kwarda DKI

Jakarta, 1999.

Powell, Lord Baden. *Memandu untuk Pramuka*, Kwarnas, Jakarta, 1998.

Aids to Scoutmastership, Panduan Pembina untuk Membina Penegak, Pustaka Tunas media, 2008.

The Boy Scout Handbook (Boy Scout of America)

Foto pionering: ka Taufik Muladi.

www.kwarnas.go.id

youtuber pramuka

3.2.3 CAMP CRAFT PERKEMAHAN BAGI PRAMUKA SIAGA DAN PENGGALANG

*"Look deep into nature, then you will understand everything better."
(Albert Einstein)*

Materi CAMP CRAFT terdiri dari (a) Tujuan Perkemahan dan Perkemahan sebagai Alat Pendidikan (b) Jenis-jenis Perkemahan, Mekanisme, Pemerintahan dalam Kepramukaan, (c) Pelaksanaan Kegiatan Perkemahan, (d) Tanggung Jawab Pembina dalam Perkemahan, (e) Bivak (Buatan, Alami dan Kombinasi), (f) Packing, (g) ApiSumber penerangan (Proses dan Metode membuat api), (h) Api Unggun: Nilai pendidikan dalam perkemahan, (i) Jenis dan Macam Bentuk kayu api unggun. Materi untuk golongan penggalang dapat menerapkan materi (a) sd materi (i). Materi untuk golongan siaga materi (a) Dengan melakukan perkemahan satu hari. Dalam perkemahan tersebut, siaga dapat melakukan unjuk prestasi dengan hasta karya dan unjuk karya seni sederhana. Pada materi (a) siaga dapat melakukan kegiatan mencuci peralatan dapur, dan dapat melipat dan menyimpan pakaianya sendiri. Materi (d) juga dapat diterapkan pada golongan siaga, untuk pembinanya maka pembina siaga berperan sebagai pembina dan sebagai pelaksana kegiatan. Peserta didik golongan siaga pada materi (d) ini mereka berperan sebagai peserta perkemahan.

1. Deskripsi

Kegiatan berkemah di alam terbuka merupakan aktivitas yang penuh dengan muatan pendidikan bagi peserta didik golongan Siaga dan golongan Penggalang yang akan mengembangkan secara efektif dan efisien atas proses pendidikan mental, moral, fisik, intelektual, emosi dan sosial. Berkemah sebagai media proses pendidikan di alam terbuka perlu dilakukan secara reguler/periodik karena dengan perkemahan proses pemantapan mental, moral fisik, intelektual, emosional, dan sosial akan terbina dan terkembangkan secara efektif dan efisien.

a. Tujuan

Kegiatan berkemah bertujuan untuk menerapkan Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan Pramuka dalam kehidupan

peserta didik golongan Siaga dan Penggalang, sesuai dengan tingkat perkembangan jiwa mereka. Berkemah akan memberikan pengalaman memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, melestarikan dan menjaga lingkungan serta menghormati keseimbangan alam. Berkemah juga bisa mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam mengatasi masalah, menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi, menjalani kehidupan yang menyenangkan dan menarik meski dalam kesederhanaan serta akan terbinanya kerjasama, persatuan dan persaudaraan.

b. Sasaran

Setelah mengikuti perkemahan para peserta didik mampu :

1. Meningkat ketaqwaanya terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Meningkatkan kepeduliannya terhadap sesamanya, karena sadar bahwa sebagai anggota masyarakat akan selalu terjadi proses saling ketergantungan antara anggota peserta didik dalam masyarakat yang satu dengan lainnya.
3. Meningkatkan kecintaannya pada tanah air dan bangsa serta bertambah kesadarannya untuk membaktikan dirinya demi kejayaan nusa dan bangsa.
4. Mengembangkan pengetahuan, kreativitas, ketangkasan dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Meningkat rasa percaya dirinya dalam mengatasi masalah dan menghadapi segala tantangan.
6. Terbina jiwa kemandirian, kesederhanaan, kerjasama dan persatuan persaudaraan.
7. Belajar menyusun perencanaan kegiatan perkemahan dan melaksanakannya dengan baik.

c. Materi

a. Jenis Perkemahan

Jenis-jenis perkemahan dalam golongan Siaga dan Penggalang adalah sebagai berikut :

1. Siaga

Golongan Siaga melaksanakan perkemahan dalam sehari di sebut PERSARI, dimulai dari pagi hari melakukan mendirikan tenda hingga sore hari membongkar tenda dan kembali ke rumah masing-

masing. Fungsi berkemahnya adalah menjadi istirahat tidur siang setelah selesai makan siang sebagai proses pembelajaran pesdik Siaga berada di luar rumah selama sehari. Kegiatan persari dilaksanakan bersama-sama kelompok barung dalam perindukan siaga di gudepnya bersama Yanda / pak cik dan Bunda / bu cik.

2. Penggalang

Golongan Penggalang memiliki bermacam antara lain:

a). Persami / Perjusami

Perkemahan Sabtu Minggu (Persami) atau Perkemahan Jumat Sabtu Minggu (Perjusami) adalah bentuk kegiatan perkemahan yang dilaksanakan oleh Gugusdepan dalam pasukan penggalang dalam kelompok kecil regu. Perkemahan ini di buat dalam pencapaian proses SKU, SKK dan lainnya dan pada umum berada di lingkungan sekitar sekolah atau arena perkemahan

b). Dianpinru

Gladian Pemimpin Regu di singkat Dianpinru merupakan bentuk kegiatan perkemahan pelatihan bagi Pemimpin Regu (Pinru) dan Wakil Pemimpin Regu (Wapinru) sesuai dengan modul diklat Dianpinru. Pelatihan pengembangan peningkatan kemampuan perorangan anggota pramuka penggalang dengan berbagai macam materi.

c). Jambore

Pesta perkemahan besar pasukan penggalang di sebut Jambore, di mulai dari tingkat ranting, cabang, daerah, nasional, ASEAN, Asia Pacific Region hingga Dunia / Internasional. Kegiatan perkemahan Jambore ini merupakan kegiatan yang sangat di nantikan bagi pesdik Penggalang seluruh dunia. Ajang ini perpaduan pesta dan lomba termasuk penampian terbaik dari seluruh aspek ketrampilan kepramukaan yang di miliki pesdik golongan penggalang. Serta memiliki persyaratan yang harus dipenuhi karena menghasilkan

kebanggaan tersendiri bagi yang mengikutinya.

d). LT

Peningkatan kemampuan ketrampilan kepramukaan pesdik penggalang dilaksanakan dalam kegiatan Lomba Tingkat (LT). Lomba Tingkat sesuai PP kegiatan berjenjang mulai LT I tingkat Gugusdepan menghasilkan satu regu terbaik, LT II tingkat Kwartir Ranting dalam menentukan regu terbaik utusan Gugusdepan sebagai perwakilan Kwarran. LT III tingkat Kwartir Cabang menghasilkan regu nilai terbaik utusan kwarran. LT IV tingkat Kwartir Daerah adalah perlombaan kemampuan regu-regu utusan Kwarcab dalam mendapatkan posisi nilai terbaik menjadi perwakilan Kwarda menuju LT V. Kwarnas menyelenggarakan LT V yang merupakan utusan perwakilan seluruh Regu-regu terbaik dari yang baik Kwarda se Indonesia. LT V ajang tertinggi dan bergengsi bagi seluruh pasukan pramuka Penggalang dalam membuktikan kemampuan ketrampilan kepramukaan dan seluruh aspeknya menjadi regu terbaik pramuka se Indonesia.

e). Perkemahan Bakti Penggalang

Dalam kegiatan pasukan penggalang bentuk perkemahan bakti penggalang merupakan peningkatan kemampuan regu-regu terhadap kecintaan terhadap bangsa dan negara. Perkemahan bakti penggalang menanamkan rasa bukti pengabdian dirinya sesuai satya dan dharma kepada lingkungan dan alam sekitarnya. Bentuk perkemahan dapat berupa penghijauan penanaman pohon, kerja bakti, gotong royong, dan lain sebagainya. Kegiatan ini di kaitkan dalam perayaan suatu acara nasional atau ke daerahan guna menguatkan proses kegiatan penggalang dalam pencapaian penyelesaian SKU dan SKK menuju SPG.

b. Pelaksanaan Kegiatan Perkemahan

1) Pencapaian

Sasaran dan motivasi dari perkemahan harus tegas, jelas dan terarah. Hal ini menyangkut lama berkemah, jumlah peserta, biaya kegiatan. Ketegasan dan kejelasan tersebut juga meliputi perlengkapan dan peralatan yang dibawa, transportasi, perencanaan kegiatan, managemen resiko dan sebagainya hingga tujuan pencapaian kegiatan perkemahan.

2) Perencanaan

Perkemahan yang baik membutuhkan perencanaan kegiatan yang baik dan matang, untuk Persami, Perjusami atau dengan tujuan kegiatan perkemahan seperti dalam jenis-jenis berkemah. Supaya bisa membuat perencanaan yang baik maka harus mempunyai data yang lengkap meliputi lokasi di sekolah, arena tertentu atau bumi perkemahan (buper);

- Kondisi arena berkemah

Jika berlokasi di bumi perkemahan sangat penting sekali untuk ditinjau dan diketahui sebelum perkemahan dilakukan. Survei lokasi sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan bumi perkemahan sebelum dipakai. Dengan memperhatikan, antara lain; a) sarana prasarana yang memadai dilokasi perkemahan meliputi toilet, mushola, tempat berlindung jika terjadi hujan. b) keamanan lokasi c) jarak dan medan menuju lokasi perkemahan d) lokasi pemukiman penduduk, e) Pemberitahuan kegiatan perkemahan kepada semua instansi terkait, pihak berwajib, pemerintahan setempat dan sebagainya.

Berkemah di sekolah tetap melaporkan ke pihak terkait, misal mengisi waktu liburan, perjusami atau dalam rangka hal lain.

Selain di wilayah sekolah atau Buper, pemilihan lokasi Perkemahan yang baik, diantaranya memenuhi kriteria sebagai berikut.

- a. Di alam terbuka yang bebas polusi.
- b. Lokasi bertanah rata dan sedikit miring.
- c. Terdapat pohon pelindung.
- e. Pemandangan di sekitar lokasi menarik
- f. Terdapat arena berpetualang
- g. Aman dari gangguan binatang

- h. Tidak terlalu dekat dengan jalan raya dan perkampungan penduduk.
- i. Tidak terlalu jauh dari pasar, pos polisi, dan Puskesmas.

3) Pelaksanaan

Alur mengadakan kegiatan perkemahan harus mengkonfirmasi ulang dengan benar, mulai perijinan lokasi, pemberitahuan kegiatan pada keamanan setempat, pemberitahuan pada kwartir, kerjasama dengan tenaga kesehatan, dan keperluan semuanya.

4) Perlengkapan Perkemahan

Perlengkapan perkemahan yang cukup dapat menunjang keberhasilan kegiatan dalam perkemahan sesuai dengan maksud dan tujuan Persama, Perjusami atau jenis perkemahan lainnya, di antaranya terdiri dari :

- a). Perlengkapan pribadi.
 - Pakaian seragam pramuka, olah raga, kerja, harian.
 - Obatan-obatan pribadi (sesuai dengan yang biasa digunakan ketika menyandang sakit).
 - Perlengkapan kegiatan : kompas, peluit, meja dada, senter, tali, tongkat, dll.
- b. Perlengkapan Regu/Sangga/Kelompok.
 - Tenda tidur, tenda dapur, tenda barang
 - Perlengkapan: tongkat, tali, alat memasak, alat kerja (cangkul, parang, dsb) yang banyaknya disesuaikan dengan kebutuhan.
 - Perlengkapan kegiatan
 - Perlengkapan Panitia: Atk kesekretariatan, Perlengkapan kegiatan, Alat komunikasi, obat-obatan, Alat Penerangan.

Berkemah merupakan kegiatan yang kompleks yang dilaksanakan di alam terbuka yang menarik, menantang, dan menyenangkan, tidak hanya bagi anak dan pemuda tetapi juga bagi orang dewasa, oleh karena itu kegiatan apa saja dan bagaimana proses pelaksanaannya hendaknya dipersiapkan dengan sebaik - baiknya.

Baik dalam proses perencanaan maupun pelaksanaan perkemahan pembina pramuka hendaknya mendayagunakan

para pramuka/peserta didik, agar mereka terlibat langsung dalam upaya memfungsikan diri sebagai subyek pendidikan. Pembina putra dan putri menempatkan posisinya sebagai pendamping dan harus ada meski ada golongan Penegak dan Pandega.

Contoh acara kegiatan dalam perkemahan, sebagai berikut.

- 1) Keagamaan
- 2) Kegiatan persaudaraan
- 3) Penjelajahan: Outdoor: climbing, hiking, mountaineering, dll.
- 4) Bakti masyarakat: penghijauan, sanitasi lingkungan, penyuluhan rumah sehat, dll.
- 5) Olah raga / jogging / senam
- 7) Seni budaya: pentas seni dan api unggul
- 8) Pengetahuan / teknologi / keterampilan kepramukaan: kelestarian lingkungan, konservasi alam, teknologi tepat guna: mengatasi kebutuhan air bersih, membuat jambatan darurat, dll
- 9) Kemasyarakatan

5). Bentuk Perkemahan

Pada prinsipnya manajemen perkemahan dilaksanakan oleh peserta sendiri dengan bimbingan dan bantuan para pembina selaku anggota dewasa. Keterlibatan pembina dalam mengelola perkemahan sangat tergantung pada tingkat perkembangan dan kemampuan peserta serta banyak sedikitnya jumlah peserta perkemahan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam tata perkemahan adalah sebagai berikut.

1. Perkemahan putera terpisah dengan perkemahan puteri
2. Perkemahan di tata sedemikian rupa sehingga terkesan merupakan perkampungan yang dapat disusun dalam kelompok: RT, RW, kelurahan, Kecamatan dst. (disesuaikan dengan jumlah peserta perkemahan).
3. Arena kegiatan dll

6). Nilai Pendidikan Dalam Perkemahan

Metode Kepramukaan sebagai dasar pelaksanaan kegiatan. Gerakan Pramuka sebagai satu satunya Gerakan Pendidikan Kependidikan yang diakui di Negara Kesatuan Republik Indonesia

(NKRI), dalam menjalankan kegiatan pendidikan non formal yang berdampingan dengan jenjang Pendidikan Formal, senantiasa berlandaskan Prinsip Dasar dan Metoda Kepramukaan.

Prinsip dasar dan Metoda Kepramukaan tertuang dalam undang-undang No.12 Tahun 2010, tentang Gerakan Pramuka.

Metode kepramukaan secara singkat bila diuraikan sejatinya akan terdiri dari :

- a. Kegiatan dialam terbuka
- b. Kegiatan yang menarik dan menantang
- c. Belajar sambil melakukan
- d. Sistim berkelompok
- e. Sistim satuan terpisah antara anggota Putri dan Putra
- f. Kehadiran orang dewasa
- g. Sistim tanda penghargaan
- h. Penerapan kode kehormatan

Penerapannya MK satu kesatuan metoda tidak dapat dipisahkan (Holistik) dengan metoda lainnya.

7). Metode Seni Berkemah (Camp Craft)

“Kepramukaan” yang menjadi kegiatan, “Pramuka” orangnya / pelaku dengan “Gerakan Pramuka” (Organisasinya), dengan memiliki 2 bagian utama yaitu; “Teknik Kepramukaan” dan “Ketrampilan Kepramukaan”.

“**Teknik Kepramukaan**” adalah sebutan yang ditujukan untuk *jenis atau nama kegiatan* yang di selenggarakan oleh “Gerakan Pramuka” untuk para “Pramuka” (Anggota Muda dan Anggota Dewasa), lain halnya dengan pengertian yang ditujukan untuk “Ketrampilan Kepramukaan”.

“**Ketrampilan Kepramukaan**” adalah “*Alat pendidikan*” yang digunakan oleh “Gerakan Pramuka”, yang selain untuk mendidik dan memberi ketrampilan anggota muda, tetapi juga untuk memperkaya keahlian khusus bagi anggota dewasa dalam menjalankan fungsinya sebagai Pembina dan/atau Pelatih Pembina Pramuka, meskipun dalam pelaksanaan ketrampilan kepramukaan dilapangan masih banyak “Kesalah Pahaman” dalam menerapkan ketrampilan yang seharusnya menjadi “Alat” Pendidikan, tetapi berubah menjadi “Tujuan” Pendidikan khususnya dalam “Lomba”

Keterampilan yang paling di sukai anggota Pramuka adalah Berkemah. Selain menarik, kegiatan berkemah secara langsung juga akan menerapkan Metode Kepramukaan yang pertama (Kegiatan dialam terbuka). Berkemah di alam terbuka baik anggota pramuka atau bukan tetap suka kegiatan ini, karena didalamnya banyak Seni Berkemah (*Camp Craft*), salah satu keterampilan yang harus dimiliki bahkan dikuasai/ difahami oleh Pramuka. Pramuka harus memahami seni berkemah yaitu ketrampilan dalam berkemah itu sendiri, mulai persiapan, kegiatan dan setelahnya yang mengandung 4 H (Healthy – Sehat, Handycraft – kerajinan, Helpful – ringan tangan, Happiness – Bahagia) serta banyak manfaat di dalam kegiatan berkemah.



1. Perlengkapan dalam berkemah

Dalam Seni Berkemah peralatan yang diperlukan dapat dikelompokan menjadi 2 (dua) kelompok besar, meliputi:

- a. Perlengkapan Pribadi
- b. Perlengkapan Regu / Sangga

Hal-hal yang perlu diperhatian dalam berkemah

Setelah perlengkapan disebutkan diatas terpenuhi, secara khusus harus tetap perhatikan pada :

Pakaian dan Peralatan

- Pakaian saat berkemah sebaiknya berbahan Katun, jumlah disesuaikan lama waktu dan tempat kegiatan termasuk pakaian dalam juga giat lapangan / penjelajahan, topi lapangan, sepatu outdoor hingga mata kaki, kaos kaki, sendal gunung, jaket jika kondisi dingin, hasduk (keringat) dll
- Perlengkapan mandi, obat-obatan pribadi, pelembab kulit dan bibir, sun screen lotion, obat anti nyamuk / serangga
- Peralatan dibawa hendaknya seminim dan sepraktis mungkin, sehingga memudahkan dalam packing, tidak berat membawanya. Mis : Peralatan masak & makan/minum, sendok, pisau dapur, fungsi rangkap (nesting atau trangia), kompor & tabung isi gas / bahan bakar lain, tempat air, Sedangkan bahan makanan jumlah di kondisikan berapa lama, kondisi dan banyak serta apa saja.



2. Makanan dan Memasak

Seni dan ketrampilan dalam berkemah / camp craft, termasuk di dalamnya menyediakan bahan dan memasak agar lengkap sempurna

kegiatan berkemah. Dengan memperhatikan unsur:

- Jenis bahan
- Cara memasak
- Peralatan yang digunakan



Cooking Campfire with Horizontal Pole Pot Holder

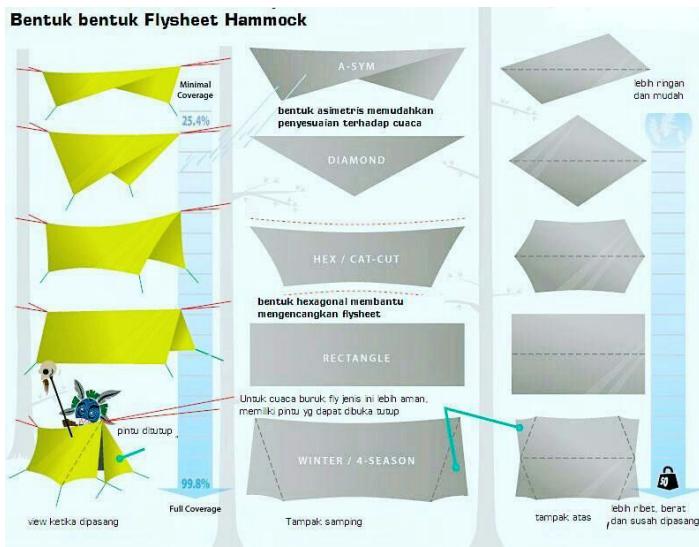


Kondisi bahan makanan saat berkemah antara lain :

- a. Mengandung banyak kalori dan gizi padat
- b. Kemasannya tidak mudah rusak
- b. Mudah disajikan
- c. Bahan makanan untuk sekali penyajian dalam sekali makan
- d. Variasi menu makanan disesuaikan kondisi lapangan jenis kegiatan

Seni Masak-memasak sangat berkaitan erat dengan alat kompor serta berkesinambungan dengan sumber bahan api, jika satu diantara tidak lengkap maka makanan yang di masak tidak akan enak dan nyaman di nikmati, meski bahan makanan banyak dan lengkap tanpa alat meramu dan sumber api yang baik dan cukup panas maka terasa hambarlah makanan tersebut.

Memperhatikan volume besar ransel (Carier), maka kompor alat masak yang digunakan dapat disesuaikan, misal: jenis kompor lipat berbahan bakar Gas, atau cairan atau bisa menggunakan berbahan bakar paraffin (lilin padat) termasuk kayu bakar.



Diperlukan seni menata perkemahan model flying sheet sebagai atap tenda

3. Tanggung Jawab Pembina dalam Perkemahan

Pembina sebagai anggota dewasa dalam melaksanakan perkemahan bertanggung jawab atas semua kegiatan dan pengawasan perkemahan yang di buatnya, meliputi penyedian lingkungan aman, sehat dan bersih serta menyenangkan. Dengan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki serta kerja sama dengan semua pihak menjadi kegiatan di alam terbuka merupakan peningkatan kebersamaan hubungan baik peserta didik dan pembinanya.

- Membuat perencanaan yang lengkap dengan melibatkan semua unsur terkait, Orangtua peserta didik, tokoh masyarakat, unsur pramuka, aparat pemerintah
- Pencapaian hasil sebelum, selama hingga selesainya kegiatan perkemahan
- Evaluasi dan melaporkan hasil kesemua kegiatan perkemahan kepada pemangku kepentingan, orang tua, mabigus, tokoh masyarakat, pemerintah.

- d. Keselamatan dan kesehatan semua yang terlibat dalam kegiatan perkemahan menjadi prioritas utama pelaksana perkemahan.

Hal mendasar dalam persiapan kegiatan perkemahan meliputi;

- Survey lokasi perkemahan, jarak tempuh, pemukiman sekitar, pasar rakyat
- Melihat kondisi nyata di lapangan (bentuk permukaan tanah, pepohonan, bangunan, sarana air bersih, binatang, suhu / kelembaban, arah matahari, angina, cuaca).
- Alternatif jika terjadi sesuatu, lokasi terdekat (puskesmas, polisi, kantor pemerintahan, pos kehutanan / LH)
- Sarana transportasi dan komunikasi dari dan ke lokasi perkemahan

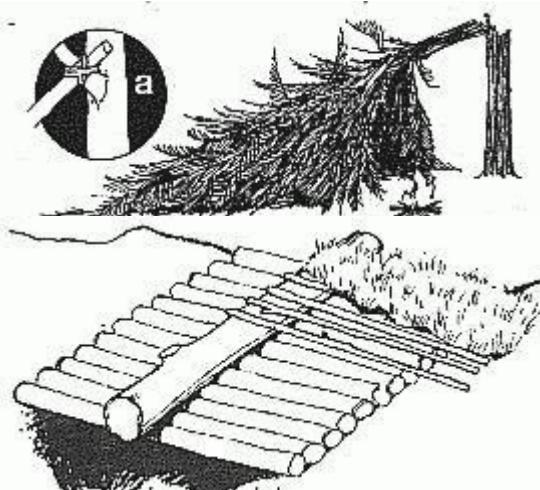
Merasakan rasa syukur dan nilai kebesaran Tuhan YME, penuh kegiatan menarik dan menantang, rasa aman, tenang dan menggembirakan selama proses kegiatan perkemahan, menjadi bagian tugas Pembina pelaksana perkemahan, selain proses kegiatan perkemahan itu sendiri. Dan masih banyak penjelasan cerita dan makna di balik kegiatan perkemahan di alam terbuka.

4. Bivouac / Shelter

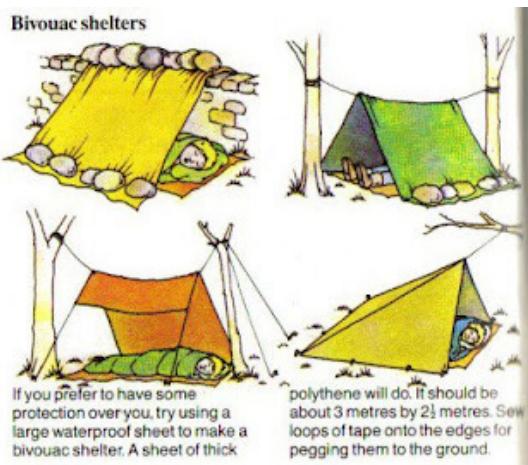
Berkemah di alam terbuka; gunung, hutan, pantai, padang rumput bahkan tanah tandus kering dapat dilakukan dalam kondisi baik dan darurat. Hal yang perlu diperhatikan adalah perlindungan terhadap cuaca iklim dingin atau ekstrim panas, karenanya perlu banyak pengetahuan ketrampilan dan pengalaman dalam persiapan guna mengantisipasi kegiatan berkemah yang direncanakan atau kegiatan yang tidak direncanakan. Cara mengatasi ancaman terhadap cuaca dingin atau panas salah satunya teknik survival dengan membuat tenda sementara darurat, di kenal Bivak. Tujuan pembuatan bivak adalah sebagai tempat perlindungan yang nyaman untuk melindungi diri kita dari faktor alam dan lingkungan sekitar. Serta penambah ketrampilan kecakapan dalam membuat tenda darurat baik dari ponco hujan atau bahan alam.

Macam-macam bivak:

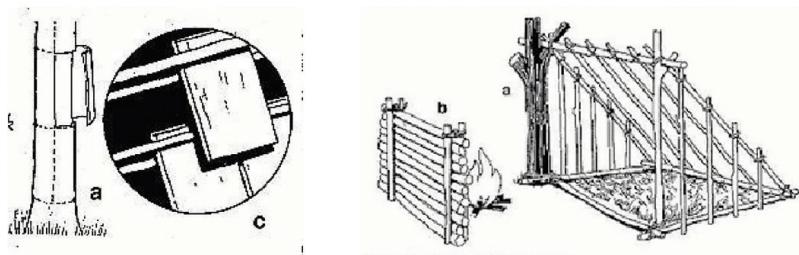
- a. Bivak alam, menggunakan sarana alam seperti kayu, kulit kayu dan dedaunan atau dengan memanfaatkan kondisi alam (seperti, ceruk, iglo (salju), pohon roboh, celah gua batu, lubang tanah)



- b. Bivak buatan,
Menggunakan peralatan seperti ponco, jas hujan, terpal, flysheet dll



c. Bivak perpaduan keduanya.



Bivak bahan Kulit pohon, batang kayu penahan angin dan penghangat bivak

Penempatan lokasi bivak bukan merupakan jalan hewan, manusia atau air, atau di bawah pohon yang sudah tua/lapuk termasuk di bawah tebing yang labil terutama tidak terlalu merusak alam sekitar, dekat dengan sumber air, bukan sarang nyamuk / serangga perhatikan juga tanaman busuk karena tempat itu tidak sehat dan kurang aman atau bangka binatang.

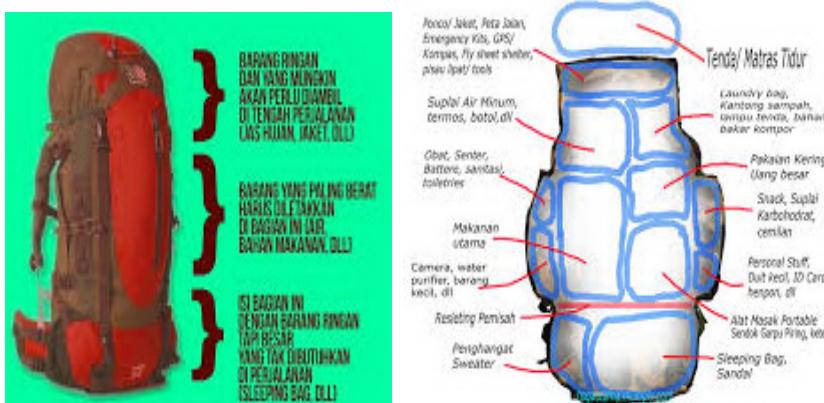
5. Packing

Ukuran ransel, backpack, carrier perlu perhatian karena berhubungan dengan apa yang dibawa dan berapa lama berkemah hingga lokasi (hutan, gunung, pantai termauk kondisi cuaca musim). Teknik Packing dalam Camping adalah cara mengemas barang yang akan kita masukan dalam tas punggung terbungkus rapi sekaligus pembawa (Carrier Bag).

Konsepnya sederhana, setiap bagian di bungkus plastik, disusun dengan urutan :

- a. Material ringan (Sleeping bag, selimut, baju) bagian bawah;
- b. Material sedang, makanan, peralatan masak, pribadi di tengah tengah;
- c. Material berat / siap dipakai (ponco, dibagian paling atas).

Adapun urutan tersebut dapat dilihat seperti ilustrasi dibawah ini :



Packing barang sangat berguna bukan saja dalam berkemah tapi berpergian agar menyenangkan, semua tertata rapi dan benar, ini manfaat dari bagian *camp craft*.

"Nature's beauty is a gift that cultivates appreciation and gratitude." -Louie Schwartzberg

(Keindahan alam adalah anugerah yang menumbuhkan penghargaan dan rasa syukur.)

6. Api Unggun Sebagai Alat Pendidikan

"Success isn't a result of spontaneous combustion. You must set yourself on fire" – Arnold Glasow

(keberhasilan bukanlah hasil dari pembakaran spontan. Kamu harus membakar semangatmu)

1. Deskripsi

Api unggun merupakan kegiatan di alam terbuka, nilai yang terkandung dalam api unggun adalah api yang berkobar melambangkan semangat yang menyala membara, panas api melambangkan kekuatan pelebur perpecahan, dan cahaya dari api melambangkan petunjuk persatuan dan persaudaraan. Api unggun merupakan media penghangat badan, menjaga diri, pengamanan dari gangguan binatang buas, isyarat keadaan bahaya, selain juga sebagai tempat pertemuan yang menyenangkan untuk menyanyi, menari, mengobrol dan bersenda gurau dengan teman, termasuk diskusi bercerita tentang kepramukaan, seperti yang dilakukan BP kepada boy scouting dan pembina / leaders.

api unggun dilaksanakan sebagai wadah kegiatan hiburan, ajang berkreasi dan unjuk diri dalam seni dengan suasana yang riang gembira agar menumbuhkan kreatifitas, keberanian dan kepercayaan diri dengan cara yang menghibur dan menyenangkan. Api yang membara menandakan semangat yang berkibar dan tidak pernah meredup. Setiap Pramuka juga diajarkan menjadi manusia yang mampu membuat keadaan yang hangat di masyarakat.

2. Tujuan

Tujuan kegiatan Api Unggun adalah sebagai berikut. :

1. Meningkatkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mempererat tali persaudaraan antar peserta.
2. Menjalankan kerja sama (gotong royong) antar peserta dan meningkatkan rasa keberanian dan kepercayaan diri.
3. Mengekspresikan dan mengembangkan bakat dan kreativitas.
4. Memupuk disiplin sebagai *performer* dan penonton dan menciptakan suasana kegembiraan dan kebebasan.

3. Sasaran

Setelah mengikuti kegiatan Api Unggun para peserta mampu:

- a. Peningkatan anggota pramuka selalu memiliki rasa syukur kepada

Tuhan Yang Maha Esa.

- b. Pramuka selalu mempererat tali persaudaraan antar peserta dan tetap kerja sama.
- c. Tinggi nilai keberanian dan kepercayaan diri sesama anggota pramuka.

4. Materi

Pelaksanaan Api Unggun

Api unggun dilaksanakan di tempat terbuka, cukup dihadiri oleh pelaksana kegiatan, permukaan datar dan kering. Di buat melingkar agar semua saling menghadap ke tengah lingkaran api unggun. Memanfaatkan kehangatan api unggun penerangan Cahaya dapat di laksanakan tampilan seni budaya susana riang gembira. Usai berkobarnya api unggun dipadamkan dengan air maka lokasi harus bersih dan dikembalian permukaan dengan rumput yang telah disisihkan sebelumnya, mengurangi bekas dan sampah di arena api unggun serta selalu menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan alam.

Tehnik dalam membentuk tumpukan kayu dalam membuat penerangan api unggun hanya awal mempermudah proses terbakarnya kayu menjadi api unggun bergelora terang menderang karena setelah maka semua bentuk kayu yang ditata rapi hilang sekejap.

Jenis-jenis bentuk kayu api unggun, seperti:

1. Bentuk Piramida Segitiga

Kayu disusun segitiga sama sisi, dibagian tengah diberi bahan yang mudah terbakar dan makin ke atas segitiganya semakin kecil, sehingga ditengah tumpukan kayu terdapat rongga. Bagian luar kayu bervaria besar kecil batang kayu, semua dalam bentuk tegak menopang ke tengah. Tiang tengah merupakan batang kayu besar atau bagian luar dbuat dapat di buat pengikat melingkat (*bendrat*) untuk menjaga agar tumpukan kayu tidak roboh.



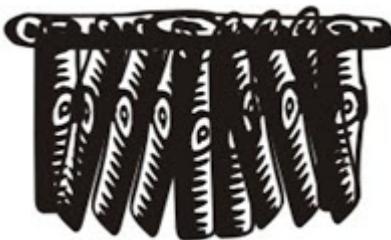
2. Bentuk Piramida bersusun

Piramida bersusun, sangat mudah caranya menyusun batang kayu posisi silang menyilang diatas nya. Sisi terbawah diberi batasan kayu besar hingga keatas semakin kecil, rongga tengah di beri bahan mudah terbakar, jerami, rumput kering, ranting dan daun. Biasa juga disebut piramida segi empat bujur sangat, karena kayu dibuat bentuk kotak-kotak bujur sangkar



3. Bentuk Pagoda Tegak

Di namakan bentuk pagoda tegak karena batang kayu di buat tegak menopang kayu diatas platfrom kayu tidur melintang lalu dibuat lagi kayu tegak dst, semampu jangkauan, resikonya kayu mudah roboh, solusi dibuat ikatan penyanggang/ pengikat dari kulit kayu basah / hijau dan kayu basah / lembab diletakkan diantara kayu kering percampuran kayu basah dan kayu kering agar memperlambat proses terbakarnya kayu. Kuncinya, ayu penopang dibuat seperti gawang di masing-masing sisi lalu kayu yang lain mengikuti, demiakian juga sisi keatas.



4. Bentuk Pagoda Tidur

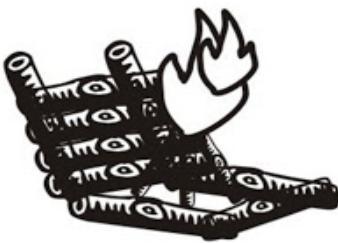
Pagoda tidur dapat dibuat beberapa model a.l. kayu dibuat melingkat, kayu berikutnya ditaruh bagaiyan atas diantara kayu bagian bawah, begitu seterusnya. Kayu lingkaran tengah agak menjulang lebih tinggi, disinilah sumber menyala dengan diberi bahan yang mudah terbakar.

Pagoda tidur model sama hanya bagian kayu berikutnya sebelah atas diberi bantalan kayu penyanggah pada bagian rongga agar semua kayu selevel dan tetap sumber menyala pada bagian ujung tengah.



5. Bentuk Kursi

Bentuk Kursi ini adalah bentuk pembakaran api disisi sebelahnya dibuat penyangga penahan angin dan lambat laun ikut terbakar juga, perlu diperhatikan dari awal dari mana arah datangnya angin yang dapat berubah tergantung kondisi alam setempat. Model ini cara dipakai untuk api unggul skala besar, kecuali untuk kelompok kecil karena memerlukan kayu sebagai penahan juga sebagai cadangan kayu.



Macam-macam api unggun

Api unggun dapat dibuat secara aktual *asli api unggun* di alam terbuka dengan menggunakan kayu asli dan dengan segala perlengkapan yang diperlukan. Dan *api unggun tiruan* (imitasi) terbuat dari bahan lampu, kertas merah melambai menyerupai lidah api dan kipas angin. Tumpukan kayu di rongga tengah bagian bawah di beri kipas angin arah keatas dan diberi kerta merah dan lampu merah, ketika kipas angin menyembur seakan kertas merah berkobar seperti api.

5. Evaluasi

Dengan disampaikannya uraian diatas pembaca diharapkan dapat memahami tentang :

Dasar kegiatan dan kaitannya dengan Undang-undang no.12 tahun 2010 tentang kepramukaan.

Perlengkapan yang dibutuhkan dalam Latihan; Faktor yang harus diperhatikan saat melaksanakan / melakukan *Camp Craft*.

Evaluasi dalam alam terbuka suasana malam hari diberi api sebagai penerangan berkegiatan malam gembira, berdiskusi, bercerita dan sebagainya. Selain membuat suasana hangat dan menjauhkan dari binatang. Camp craft merupakan nilai dan makna yang sangat banyak dalam kegiatan berkemah dapat di ambil sebagai hikmah jika kita paham apa saja dalam berkemah itu.

Forum terbuka adalah dilihat dari kepuasan peserta ketika pertanyaan atau saran-saran pentingnya ditanggapi secara benar dan cermat oleh Pelatih, Nara Sumber, atau oleh peserta sendiri.

6. Referensi / Daftar Pustaka

Powell, Baden Robert. 1908. *Scouting For Boys*. London:Courier Corporation.

Singgih, Teresa M. 1995. *Mari Berkemah*. Jakarta: Power Merchant.

https://id.wikipedia.org/wiki/pertemuan_pandegapramuka : 23 Maret 2020:Pkl. 15.00

https://www.wikiwand.com/id/pertemuan_pramuka : 23 Maret 2020:Pkl. 15.00

<https://id.wikipedia.org/wiki/Berkemah> : 23 Maret 2020:Pkl. 15.00

<http://www.scribd.com/doc/14347052/1/II-2-Pengertian-Survival>

<https://www.countryfile.com>

Boenakim, Ny.D. Berkerumun Dikeliling Api Unggun. Jakarta. Kwartir Nasional.

Powell, Lord Baden. 1988. Memandu Untuk Pramuka. Jakarta. Kwartir Nasional.

<https://www.amongguru.com/api-unggun-fungsi-bentuk-dan-cara-pelaksanaan-dalam-kegiatan-kepramukaan/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Api_unggun

<https://wawasankoe.blogspot.com/2020/01/api-unggun-dalam-pramuka-pengertian-api.html>

USA Scouting Magazine, May 1988.

Berbagai referensi yang terkait.

Google, youtube

Koleksi Pribadi, Abustan Idris

3.2.4. ISYARAT DAN SEMBOYAN

Materi Isyarat dan Semboyan terdiri dari (a) Semboyan: sejarah, pengertian dan sarana, tujuan dan fungsi, (b) Semaphore: alat, penggunaan, dan cara mempelajarinya, (c) Phonetik alphabetic, (d) Morse: alat, penggunaan, dan cara mempelajarinya & Morse Bendera, (e) Semboyan Isyarat Tangan, (f) Bahasa Isyarat ~ PLB. Materi (a) sampai dengan materi (f) dapat diterapkan pada pramuka golongan penggalang. Materi yang dapat diterapkan pada pramuka golongan siaga yaitu, materi (a) dengan menulis surat kepada temannya, memberi berita lisan kepada teman sebaya, dan materi (c) dengan menyebutkan sederhana misalnya sebutan alphabetic; alfa, bravo, carli untuk a, b dan c. Materi (e) untuk siaga sebatas untuk memberi isyarat lingkaran besar, lingkaran kecil, cara menghormat pada bendera, cara melakukan salam pramuka pada teman satu barung.

I. Deskripsi

Isyarat adalah segala sesuatu yang berupa gerakan tangan, anggukan kepala, dan gerakan lainnya atau berbagai alat yang dipergunakan atau dipakai sebagai tanda atau alamat untuk melakukan sesuatu. Dalam kepramukaan isyarat ini tidak ada standarnya internasionalnya sehingga dia hanya diketahui oleh orang, kelompok, atau golongan tertentu yang melakukan komunikasi dengan isyarat. Misalnya isyarat kedipan mata ini hanya dapat diterjemahkan oleh orang yang diberi kedipan mata.

Semboyan adalah tanda atau alamat untuk memberitahukan sesuatu yang memiliki standar yang diketahui oleh sebagian orang atau banyak orang, bangsa, bahkan internasional. Bentuk semboyan bisa berupa perkataan, atau kalimat, sandi, (morse, semaphore, dan lainnya) yang digunakan untuk berkomunikasi di dalam suatu lingkungan regu, kelompok, pasukan, atau keluarga besar tertentu.

Misalnya:

- Kentungan di balai desa itu dipukul sebagai -- agar penduduk desa berkumpul; atau Bunyi kentungan satu ..., satu ..., berarti ada kematian.
- Tembakan peluru berasap itu sebagai – tanda serangan dimulai;
- Perkataan rahasia yang dipakai sebagai pasukan untuk mengetahui (mengenal) kawan sendiri: pada malam itu -- yang dipakai oleh pasukan kita “elang-7” dan “Rajawali 4”; dsb.

Semboyan yang perkataan atau kalimat pendek yang dipakai sebagai dasar tuntunan (pegangan hidup); inti sari suatu usaha dan sebagainya; slogan; moto: "Bhinneka Tunggal Ika" ialah -- Republik Indonesia;"sekali murah, tetap murah", itulah -- tokonya; (KBBI).

II. Tujuan

Isyarat dan semboyan diberikan sebagai latihan untuk memecahkan masalah dan untuk sarana berkomunikasi dan dalam penerapan metode kepramukaan terutama pada sistem beregu .

III. Materi

Kita mengenal berbagai macam cara dan alat untuk menyampaikan isyarat semboyan antara lain sebagai berikut :

ALAT	CARA
Peluit	Bunyi Panjang dan Pendek
Bendera	Kibaran Panjang dan Pendek
Api/ Cahaya	Nyala Pendek dan Panjang
A s a p	Gumpalan Kecil dan Besar
Telegrap	Tulisan Titik dan Garis
Cermin dengan bantuan cahaya matahari	Sinar Sebentar dan Lama

Banyak cara dan teknik dalam melakukan isyarat atau semboyan secara perorangan atau kelompok dalam mengirim pesan, contoh:

ISYARAT DENGAN KENTONGAN SISKAMLING

1. Ada pembunuhan: Bunyi kentung 1 kali pukulan.. – interval; 1 kali pukulan .. – interval dan seterusnya berkali-kali.
2. Ada pencurian: Bunyi kentung 2 kali pukulan ... interval - 2 kali pukulan – interval dan seterusnya berkali-kali.
3. Ada kebakaran: Bunyi kentung 3 kali pukulan ... interval - 3 kali pukulan – interval dan seterusnya berkali-kali.
4. bencana alam/gunung meletus/banjir/gempa bumi: Bunyi kentung 4 kali pukulan ... interval - 4 kali pukulan – interval dan seterusnya berkali-kali.
5. Pencurian hewan: Bunyi kentung 5 kali pukulan ... interval - 5 kali pukulan – interval dan seterusnya berkali-kali.
6. Tanda aman: Bunyi kentung 6 kali pukulan ... interval - 6 kali pukulan – interval dan seterusnya berkali-kali. (Atau Dara Muluk

yakni 1 kali pukulan diikuti 6 pukulan begitu seterusnya).

Contoh diatas merupakan isyarat yang cukuplah dilakukan masyarakat Indonesia dalam menjaga keamanan lingkungannya sebagai tanda kebersamaan budaya gotong royong.

I. SEMBOYAN

a. Asal mula semboyan

1. Sejak jaman purbakala manusia berkomunikasi dengan bahasa isyarat tangan, tubuh, suara, teiakan hingga isyarat lainnya. Isyarat / Sembilan telah dipakai dan diketahui dari jaman ke jaman, waktu ke waktu, era ke era, kerajaan ke kerajaan.
2. Contoh; Suku Indian (bangsa asli Amerika), sejak jaman dulu menggunakan isyarat-isyarat tertentu untuk berkomunikasi antar kelompok maupun antar pribadi masing-masing dengan isyarat asap, teriakan, lukisan di tebing, gantungan benda di pohon .
3. Bangsa Afrika asli menggunakan gendang atau alat serupa seruling yang terbuat dari tanduk binatang atau kayu untuk menyampaikan isyarat tertentu dari satu kampung ke kampung lain.
4. Baden Powell yang dikenal dengan Bi Pi, Bapak Pandu sedunia, ketika bertugas di Afrika mempunyai pengalaman yang unik. Salah satu di antara pengalaman tersebut, sewaktu beliau menerima tongkat yang dibawa oleh orang kulit hitam dengan pesan: "tongkat ini sebagai hadiah dari seorang kulit putih". Bi Pi menerka apa maksud hadiah tersebut. Sebagai seorang yang berpengalaman di medan perang di Afrika, Bi Pi mengerti maksudnya, yaitu tentu ada hal-hal yang istimewa di dalamnya. Betulah dugaan Bi Pi di dalam tongkat terdapat surat yang tersembunyi.
5. Lebih jauh dari itu, jaman Nabi Muhammad saw. Untuk memanggil para pengikutnya, Nabi Muhammad tidak mendatangi satu persatu, namun dengan menggunakan suara: Adzan yang dilakukan oleh bilal, dan berkumpullah mereka. Dan isyarat ini pun berlangsung sampai sekarang dengan usia lebih dari empat belas abad.

Makna dari hadiah yang dapat oleh BP menjadikan idea dalam

membuat kegiatan kepanduan / kepramukaan yang dikenal code and signal / semboyan dan isyarat, dan masih banyak lagi contoh pada masa itu, termasuk ketika BP semasa remaja memberi pesan kepada temannya untuk diteruskan kepada teman yang lain, teman-teman tidak mengerti kode tersebut dan hanya kepada teman yang dituju mengerti maksud dari kode tersebut.

b. Pengertian Semboyan dan Isyarat

Semboyan itu digunakan untuk kalangan tertentu sehingga diketahui secara seragam di kalangan tersebut. 1 tanda atau alamat untuk memberitahukan sesuatu, 2. kata atau perkataan rahasia yang dipakai sebagai alamat untuk mengetahui (mengenal) kawan sendiri; 3. perkataan atau kalimat pendek yang dipakai sebagai dasar tuntunan (pegangan hidup); inti sari suatu usaha dan sebagainya; slogan; moto: (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Isyarat. Adalah segala sesuatu (gerakan tangan, anggukan kepala, dan sebagainya) yang dipakai sebagai tanda atau alamat: ia memberikan -- tanda setuju dengan kedipan matanya; Isyarat yang akustis adalah isyarat yang menggunakan bunyi sebagai tanda. (KBBI)

Jaman now, alat komunikasi sudah lengkap dan sangat moderen/canggih. Tetapi latihan dengan menggunakan semboyan atau isyarat yang tradisionil ini sangat penting untuk tetap dipelajari dalam upaya memberikan latihan ‘kepekaan’ terhadap situasi-kondisi dan lingkungan sekitar. Selanjut di perlukan latih semboyan yang tradisionil akan menambah kuatnya responsi.

Semboyan yang telah berusia cukup tua dan tradisionil juga bermanfaat di saat modern seperti suatu rahasia dengan diketahui oleh orang-orang tertentu.

Arti semboyan adalah: mengadakan hubungan antara dua titik/tempat/pos/stasiun atau lebih, dengan mengirim maksud tertentu dan arah tertentu serta di sisi lain ada yang menerima pesan yang terkirim.

c. Sarana bersemboyan

1. Listrik (gelombang yang tidak di lihat mata, kabel & satelit sebagai perantara)
 - a. Telegraph, Telex

- b. Morse
- 2. Optis (komunikasi dilihat oleh mata)
 - a. Kibaran bendera
 - 1) Semaphore.
 - 2) Bendera tongkat
 - b. Isyarat lampu.
 - 1) Lampu terarah (morse lampu kapal AL)
 - 2) Lampu sinar keliling / mercu suar / lampu tower airport.
 - c. Pyro teknik.
 - 1) Cerawat (kembang api).
 - 2) Api menyala.
 - 3) Asap.
 - 4) Akustik (bunyi-bunyian diatur iramanya)

d. Tujuan

Tujuan dari menggunakan semboyan secara khusus: menggantikan alat telekomunikasi terhubung lainnya dan jika sesuatu dan lain hal alat-alat tersebut rusak, macet atau tidak dapat dipergunakan lagi dari segi keamanan/kerahasiaan digunakan secara alamiah dan praktis. Serta memahami media komunikasi alamiah hingga technology jaman sekarang.

e. Fungsi

- 1. Semboyan atau komunikasi optis adalah alat komunikasi digunakan oleh semua kesatuan yang dapat dilihat oleh indra mata.
- 2. Untuk menjaga agar terpelihar hubungan komunikasi, maka selain alat hubungan yang kita kenal (radio, telepon, telex maupun sejenisnya) serta paham proses cara penggunaannya.
- 3. Alat-alatnya sederhana dan mudah dilakukan secara manual tapi tetap bisa menukar informasi berita dengan jarak tertentu tetapi diperlukan latihan-latihan untuk meningkatkan kemahiran / keterampilan.
- 4. Kondisi alam Indonesia baik dari segi geografis, hidrografi, flora dan faunanya sangatlah menguntungkan untuk memanfaatkan sarana yang ada untuk menggunakan sarana berkomunikasi.

Isyarat dan semboyan dikirim dari pengirim berita kepada si penerima

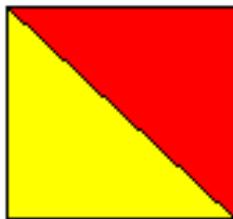
adalah sesuatu rahasia di mana hanya mereka yang paham arti dan maksud isi berita.

Isyarat itu dapat diberikan dengan gerakan tangan, dengan tanda khusus atau gambar, dengan suara atau kibaran bendera dsb.

B SEMAPHORE

a. Alat

Alat yang dipergunakan untuk kode semaphore dua buah bendera yang ukuranya masing-masing bendera yang lazim dipakai ialah merah/kuning.



Bendera diikatkan pada sebuah tongkat, dengan masing-masing tongkat panjang 60 cm.

b. Penggunaan

Semboyan dengan cara ini hanya dapat dilakukan dengan bendera. Pemberitanya dapat cepat sekali dan lebih mudah serta hanya dapat dilakukan untuk jarak tertentu dapat dilihat jelas dan untuk siang hari.

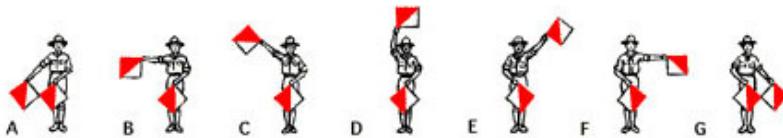
c. Cara mempelajari

Cara mempelajari isyarat semaphore itu mudah karena jumlah alphabet dapat dibagi dalam beberapa bagian yang disesuaikan dengan sikap tangan kita yang digerakan untuk membuat sesuatu kode huruf. Bagian dari kelompok huruf itu kita sebut lingkaran karena gerakan tangan-tangan dalam membuat satu kelompok huruf secara berturut-turut merupakan sebuah lingkaran.

Hafalkanlah huruf-huruf itu menurut lingkaran seperti di bawah ini

janganlah memulai lingkaran lain sebelum huruf-huruf dalam satu lingkaran itu dihafal betul.

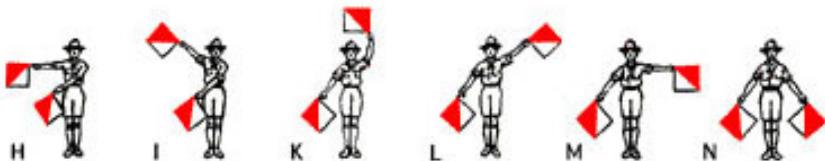
Lingkaran I



Huruf A-G dibuar oleh sebuah tangan, sedangkan tangan lain dalam sikap "istirahat".

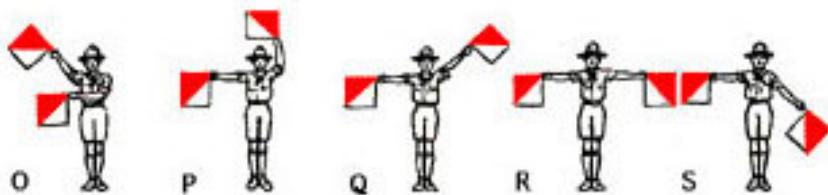
Lingkaran II

H-N, tetapi huruf J tidak termasuk dalam lingkaran ini. Dibuat oleh: tangan kanan tetap pada huruf A, tangan kiri berputar.



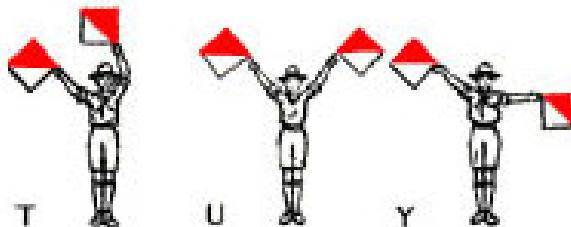
Lingkaran III

Huruf O-S dengan tangan kanan pada dikap B, tangn kiri berputar



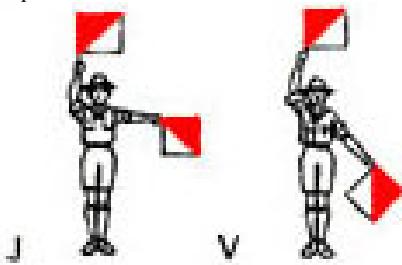
Lingkaran IV

Terdiri dari huruf T, U, Y, dengan tangan kana pada sikap C, tangan kiri berputar.



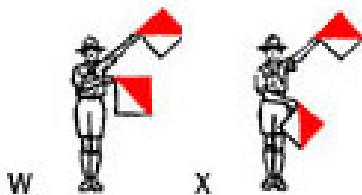
Lingkaran V

Terdiri dari huruf J dan dan V, tangan kanan pada sikap D, tangan kiri berputar.



Lingkaran VI

Terdiri dari huruf W dan X, tangan kiri pada sikap E dan tangan kanan berputar.



Lingkaran VII

Huruf Z, tangan kiri pada sikap F tangan kanan pada huruf G.



Sikap bersedia/istirahat

Sikap tangan seperti dalam sikap istirahat dalam baris berbaris. Peganglah bendera itu pada tangkainya didepan kaki secara bersilang.

Cara memegang: telunjuk kita harus kita letakan di atas tangkai dan tangkai harus sedikit melewati pergelangan tangan.



Catatan :

Kode semaphore mula-mula dipakai oleh para marinir di lautan, Semaphore di temukan oleh Semaphore berkebangsaan Perancis.

Semaphore memakai 2 buah bendera kanan dan kiri hurufnya ditentukan oleh dua buah bendera tersebut.

Ukuran bendera 45 x 45 cm dengan panjang tongkat 60 cm.

Gerak kedua bendera dilakukan dengan kedua buah bahu.

Sebelum mengirimkan, carilah background yang baik dan terang dan tempat berdiri yang baik.

Semboyan dengan sistem ini hanya dapat dilakukan dengan bendera. Karena semboyan semaphore berupa sikap gerakan dengan bendera kecil, maka ambilah posisi dimana sekiranya tidak mengganggu pemandangan si-penerima. Pada prinsipnya cara mengirim semaphore dengan morse sama, namun ada beberapa tanda yang berbeda.

Untuk menyampaikan isyarat morse dengan alat bendera dilakukan seperti di bawah ini :



C. PHONETIK ALPHABETC

Komunikasi lewat heterografi

Contoh:

Disini Kilo India Mike . . . KIM. Ganti. Demikian kedengaran suara operator HAM radio dalam berkomunikasi Jota / Joti salah satu kegiatan kepramukaan. Ini salah satu berkomunikasi anggota pramuka antar kota, pulau bahkan negara baik via radio bekerja sama ORARI atau Internet

Komunikasi tukar menukar informasi terpisah dengan jarak dan waktu dan bahasa menjadi suatu tantangan bermacam bahasa, ini menjadi mempermudah dengan bahasa internasional yang telah di sepakati

secara universal.

Bahasa dengan alphabetik yang telah disepakati baik secara nasional maupun internasional, sangat mudah dipelajari dan bisa dijadikan materi kegiatan kepramukaan sebagai sandi abjad sebagai maksud hanya abjad bagian depan. terutama komunikasi lapangan dalam menyebutkan ejaan ini (ada yang menyebut heterografi).

ABJAD	INTERNASIONAL	INDONESIA
A	Alpha	Ambon
B	Bravo	Bandung
C	Charlie	Cepu
D	Delta	Demak
E	Echo	Ende
F	Foxtrot	Flores
G	Golf	Garut
H	Hotel	Halong
I	India	Irian
J	Juliet	Jepara / Jakarta
K	Kilo	Kendal
L	Lima	Lombok
M	Mike	Malang
N	November	Namlea
O	Oscar	Opak
P	Papa	Pati
Q	Quebec	Qur'an
R	Romeo	Rembang
S	Sierra	Surabaya
T	Tango	Teluk Betung
U	Unifrom	Ungaran
V	Victor	Viktor
W	Whiskey	Wonosobo
X	X-ray	Xtra
Y	Yankee	Yongki
Z	Zulu	Zaenal

D. MORSE

1. Morse Bunyi

Morse ditemukan oleh Samuel Morse, orang yang menemukan abjad morse yang sekarang sudah digunakan hingga sekarang. Abjad itu menjadi kode internasional dipakai oleh segala bangsa untuk semua aspek untuk dunia militerisme, maritim, dirgantara maupun dasar dalam laut.

Alat

Pemakaian semboyan morse dapat luas sekali, yaitu dapat dengan aplikasi bendera, lampu, api, asap, tulisan, dsb. Kesemuanya dengan menggunakan panca indra mata (optis). Sedangkan yang berbentuk bunyi-bunyian, misalnya: peluit, radio, terompet, dsb, menggunakan panca indra pendengaran.

Penguna

Isyarat morse merupakan cara untuk mengadakan hubungan antara kita secara cepat dalam gerak yang bagaimanapun jauhnya dan mudah dimengerti oleh penerima semboyan tersebut. Digunakan lebih efektif dari/dibandingkan dengan isyarat lainnya.

1. Dapat dilakukan pada siang maupun malam hari (bunyi)
2. Dengan bendera atau lentera.
3. Dengan pandangan/penglihatan maupun pendengaran.

Cara Menggunakan

Semboyan morse dapat dikerjakan setiap waktu, dan di manapun berada, tidak tergantung pada tempat/alat, asal ada yang cakap mengirim dan menerima semboyan tersebut.

Perlu diperhatikan:

1. Huruf, angka, tanda baca/tanda dinas terdiri dari garis dan titik.
2. Kalau senboyan morse dilakukan dengan suara/bunyi, garis dinyatakan tiga kali suara titik.

a. Abjad morse
(perhatikan maksimal 4 tanda).

E	.	T	-
I	..	M	--
S	...	O	---
H	...	KH	----
A	.-	N	-.
U	.--	D	-..
V	...-	B	-...
W	.--	G	---.
P	.---.	X	-...-
L	.-..	Y	-.-.
F	.---.	Q	-.-.
C	-.-.		
J	.---		
Z	----		

b. Angka-angka morse
(perhatikan maksimal 5 tanda).

1	.----	6	-----
2	.----	7	-....
3-	8	-----.
4	9	----.
5	0	-----

c. Tanda baca/tanda dinas

Titik	(.)
Titik koma	(;)	-....-
Titik dua	(:)	---...
Tanda tanya	(?)
Tanda koma	(,)	-....
Tanda serus	(!)	-....-

Tanda kurung	()	- · - · -
Garis pemisah	(-)	- · - - ·
Apostrophe	(")	. - - - .

d. Semboyan Dengan Peluit

- i. : berkumpul.
- ii. ----- : berpisah, terpencar, bubar, sembunyi.
- iii. . - .. : berbaris.
- iv. _ : bersiap, awas, perhatian.
- v. .. : maju, mulai.
- vi. . : berhenti.
- vii. ... : balik kanan.
- viii. . - . : lari
- ix. berkumpul. : pemimpin regu, pemimpin regu
- x. . - - - - : bahaya, tolong, perlu bantuan.
- xi. . - ... : tunggu.
- xii. . - - - - . : mengerti.
- xiii. . - - : lencang kanan.
- xiv. : berhitung.
- xv. . - : hadap kiri.
- xvi. _ - : hadap kanan.
- xvii. . - - : belok kiri.
- xviii. _ - - : belok kanan.
- xix. ... : istirahat tempat.
- xx. : ganti bendera.
- xxi. ... - : isyarat cepat.
- xxii. - - - : isyarat pelan-pelan.
- xxiii. . - - - - : kamu pindah kedepan.
- xxiv. . - - - - - : kamu pindah kebelakang.
- xxv. . - - - - - - : kamu pindah kekanan.

2. Morse Bendera

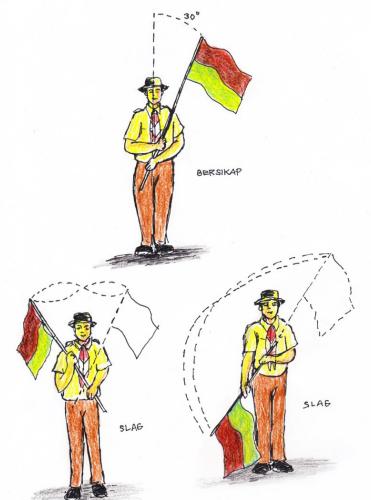
Semboyan morse dengan bendera.

Bendera morse berukuran 90 cm x 60 cm dikat pada sebuah tongkat dengan panjang 1,2 m. warna bendera disesuaikan dengan latar belakang setempat. Warna dasar putih dengan garis tengah hitam/biru tua untuk

latar belakang gelap. Warna dasar hitam dengan garis tengah putih untuk latar belakang terang.

Cara memegang dan mengibarkan :

- 1) Tangan kiri pada ujung tongkat di bawah dan tangan kanan memegang tangkai sebelah atas.
- 2) Tangan kanan dimuka bahu kiri dan tongkat miring kekanan.
- 3) Bendera digerakan membentuk angka delapan yang terbaring supaya supaya bendera terus berkibar.
- 4) Cara membuat garis dan titik, sama melambaikan bendera dari kiri ke kanan.
 - Untuk titik sama di atas kepala kekanan.
 - Untuk garis hampir menyentuh tanah.
 - Untuk selesai satu kata bendera di gerak kekiri bawah.
 - Tiap selesai melambaikan satu huruf, bendera harus dikembalikan dalam sikap sedia selama 1 detik.
 - Dari titik ke garis atau sebaliknya dalam satu huruf tidak ada jarak waktu.



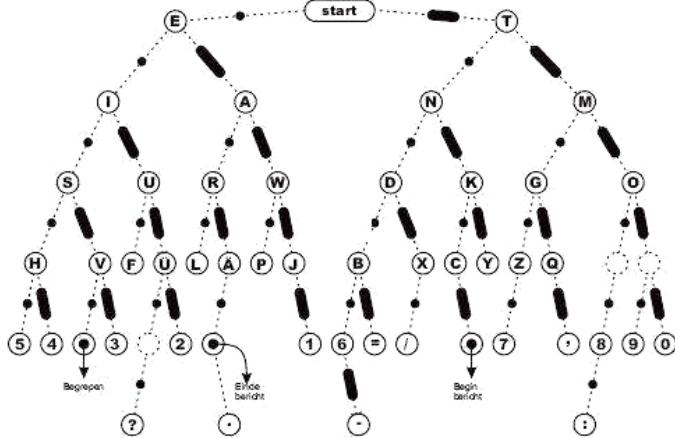
3. Semboyan Morse Dengan Api / Lentera, Lampu Morse Kapal
Dilakukan hanya pada malam hari/di tempat gelap, abjad sama dengan morse. Dengan juga dengan memakai senter.
4. Semboyan Morse Dengan Peluit Atau Bunyi-Bunyi Yang Lain
Titik dan garis dalam satu huruf dibunyikan tanpa antara, tanda titik bunyi singkat dan tanda garis bunyi agak panjang
5. Semboyan morse dengan asap.
 - Suku Indian di Amerika sejak jaman dulu bisa menggunakan isyarat dengan asap. Dapat digunakan pada jarak jauh pada siang hari dan pada daerah yang berbukit-bukit.
 - Api unggul dengan menggunakan daun ranting, dahan yang kering. Bila sudah menyala timbun dengan daun-daun basah/hijau. Dengan demikian akan keluar asap yang kemilau.
 - Tutup dengan selimut atau tikar yang basah.
 - Untuk membuat kepulan, buka dan tutuplah selimut tersebut. Isyarat asap ini memberikan informasi berita bukan abjad aplhabetical.
6. Semboyan morse dengan cermin.
Semboyan morse dengan menggunakan cermin refleksi matahari, biasanya digunakan dalam jarak yang jauh yang jauh sekali. Ini tergantung dengan adanya matahari atau tidak. Cermin survival berbentuk empat persegi panjang, terbuat dari logam dan mempunyai dua lubang. Satu di tengah dan satu di sudut. Cermin sangat baik untuk menarik perhatian bila ditunjukan pada pesawat terbang. Dapat juga dengan benda lain yang memantulkan cahaya, kaleng, plastik dll.

Cara lain menghafalkan morse

KUNCI MORSE

E				T								
I	A			N	M							
S	U	R	W	D	K	G	O					
H	V	F	L	P	J	B	X	C	Y	Z	Q	KH

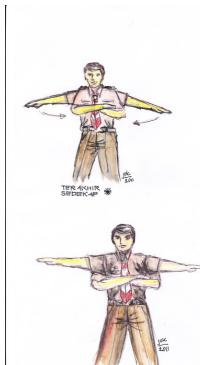
Titik (.)= warna putih Garis (-) = warna gelap



E. SEMBOYAN/ISYARAT DENGAN TANGAN

Isyarat tangan yang akan di bahas disini, adalah: isyarat untuk membentuk formasi barisan, isyarat untuk segala gerak pasukan.

Isyarat Dengan Tangan



1. Kedua tangan di bentangkan ke samping dan cepat di silangkan di depan dada seperti akan di sedekapkan. Ulangi beberapa kali = BERKUMPUL.



2. Kedua tangan di silangkan didepan dada dan kemudian cepat divrentangkan kesamping. Telapak tangan di buka dan menghadap ke bawah = BUBAR/BERPENCAR.



3. Tangan di acungkan keatas lurus kemudian di gerakan ke depan samping setinggi bahu = MAJU TERUS.



4. Tangan kanan mengpal di acungkan lurus ke atas, kemudian di gerakan ke bawah dan ke atas beberapa kali beberapa kali sampai setinggi bahu = LARI



5. Tangan kanan di acungkan lurus ke atas dengan telapak tangan terbuka = BERHENTI.



6. Membuat lingkaran dengan tangan kanan di atas kepala = KEMBALI.



7. Kedua tangan dengan telapaknya ke bawah di gerak-gerakan antara pinggang dan dada = BERJONGKOK.



8. Sama dengan di atas, tetapi telapak tangan di hadapkan ke atas dimulai dari bawah = **BANGUN/BERDIRI**.



9. Tangan kanan di acungkan lurus ke atas dan kemudian dilambaikan ke depan samping ke lutut = **BERBARING**.

Aba-Aba Formasi Baris

Formasi ini terutama sekali dipakai dalam pasukan, dimana regu-regu sebagai satunya. Tiap-tiap regu harus tahu tempatnya masing-masing, begitu pula anggota regu-regu dapat menentukan diri masing-masing pada urutannya. Pemimpin regu (no.1) selalu disebelah kanan atau sebelah muka, kemudian menyusul anggota no. 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9 kemudian ditutup dengan anggota no. 2 (pembantu pemimpin regu). Anggota dalam tiap-tiap regu mempunyai nomor-nomor tetap dan harus diingat terutama dalam formasi barisan ini.

Pemimpin mengambil tempat, membunyikan peluit bertangan. Regu-regu berbaris 6 langkah dari komandan dan masing-masing regu mengambil

jarak sepanjang tanganya menurut nomor urut regunya.

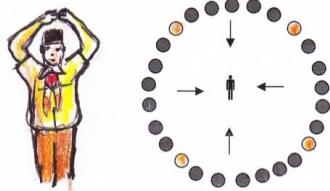
Macam-macam Formasi Barisan.

1. Formasi lingkaran

Regu / kelompok berjajar berupa lingkaran.

Tanda: pemimpin menggerakan kedua tanganya satu lingkaran penuh dari muka sampai belakang setinggi pinggangnya berulang-ulang.

1. Lingkaran Besar.



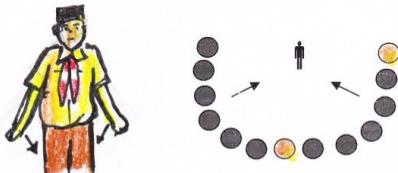
Kedua ujung telapak tangan dipertemukan di atas kepala atau membuat gerakan melingkar dengan kedua lengan di sekeliling badan.

2. Formasi tapal kuda

Regu berjajar berupa setengah lingkaran (tapal kuda).

Tanda: pemimpin menggerakan kedua tanganya setengah lingkaran dari muka sampai samping pinggangnya berulang-ulang.

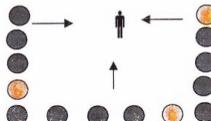
3. Setengah Lingkaran.



Kedua lengan digerakkan di samping badan ke depan (di muka badan).

3. Formasi angkare

Regu-regu mengambil tempat berupa setengah dari bentuk persegi. Tanda: pemimpin merentangkan kedua tanganya kesamping lalu diteukuk pada sikunya sehingga hasta tangan kearah atas bentuknya berupa setengah dari persegi.



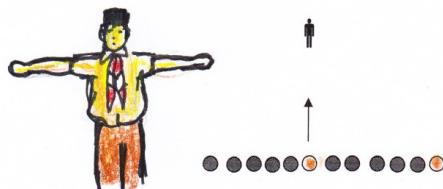
Kedua siku mengepal dan ditegakkan ke atas sebatas siku.

4. Formasi panjang.

Regu-regu berjejer memanjang.

Tanda: pemimpin merentangkan kedua belah tanganya lurus kesamping dan telapak tangan menghadap ke muka.

5. Berderet.



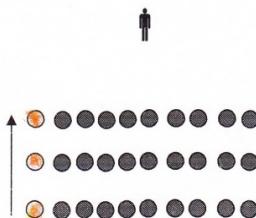
Kedua lengan direntangkan lurus ke samping, setinggi bahu.

5. Formasi banjar terbuka

Idem seperti di atas tetapi jarak antara regu jarang-jarang (terbuka) ± 2 langkah.

Tanda: seperti di atas, tetapi kedua tangan direnggangkan kesamping dada.

6. Kolone Terbuka.



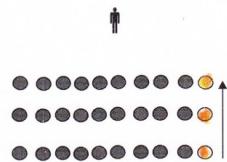
Kedua lengan dikepalkan menghadap ke dalam dan ditegakkan di samping badan setinggi bahu.

6. Formasi banjar tertutup

Regu-regu berbaris berbanjar satu-satu kebelakang sehingga regu I, II, III, dan IV berdampingan dengan jarak yang rapat (tertutup).

Tanda: pemimpin melipatkan kedua tangan pada siku dan merapatkan pada badan berdempetan sejajar dimuka dada.

7. Kolone Tertutup.



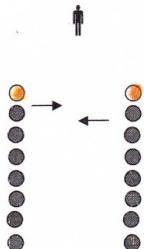
Kedua lengan dikepalkan dan ditegakkan di depan dada setinggi bahu.

7. Formasi selat.

Regu-regu berbaris satu-satu berhadapan muka dengan barisan regu lain.

Tanda : pemimpin menjularkan kedua tangannya sejajar ke muka dengan telapak tangan menghadap ke dalam.

8. Selat (kanon).



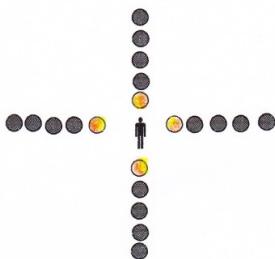
Kedua belah tangan lurus ke depan, telapak tangan terbuka berhadapan.

8. Formasi jari-jari roda.

Regu-regu berbaris kebelakang masing-masing berupa jari-jari roda dengan pemimpin sebagai sumbunya.

Tanda : pemimpin menyilangkan kedua tangannya yang terlipat pada siku merapat dimuka dadanya.

10. Roda.



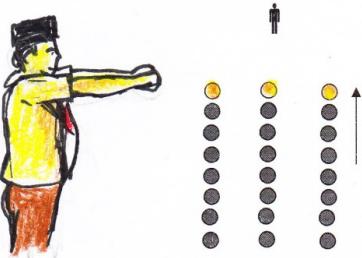
Kedua tangan mengelipal dan disilangkan di depan dada.

9. Formasi shaf / perlombaan

Regu-regu berbaris memanjang satu-satu kesamping regu II dibelakang regu I, regu III dibelakang regu II dan seterusnya, sehingga seperti shaf sholat berjamaah.

Tanda: pemimpin menjulurkan kedua sikunya sejajar kedepan sehingga telapak tangan berada di atas bahu.

11. Perlombaan.



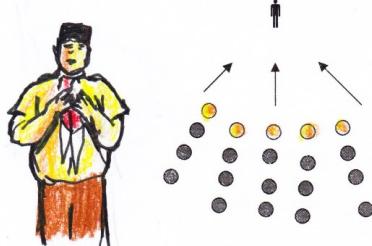
Kedua tangan mengepal lurus ke dapan.

10. Formasi anak panah

Regu-regu berbaris kebelakang menuju satu titik tempat pemimpin berupa anak panah.

Tanda : pemimpin melipat kedua tangan pada siku sehingga kedua siku-siku merentang kesamping sedang kepalan tangan bertemu pada leher.

12. Anak Panah.



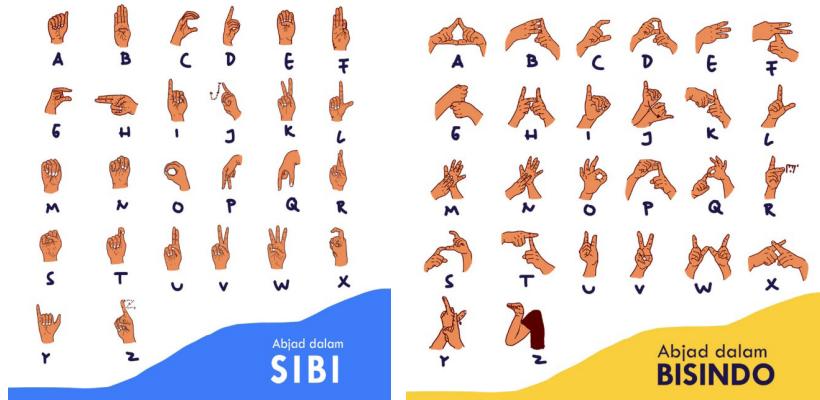
Kedua ujung jari-jari tangan dipertemukan di depan dada, siku mengarah ke bawah.

E. BAHASA ISYARAT UNTUK PLB

Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) dan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI). BISINDO merupakan bahasa isyarat yang muncul secara alami dalam budaya Indonesia dan praktis untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Isyarat ini telah di gunakan secara nasional yang diakui oleh pemerintah dan digunakan dalam pengajaran di Sekolah Luar Biasa untuk Tunarungu (SLB/B).

Selain bahasa isyarat alphabetik, isyarat lain seperti suku kata bahkan kalimat dalam teman berkebutuhan khusus dalam berkomunikasi dan

semua telah di adaptasi dari bahasa isyarat Internasional / American Sign Language, menjadi kan kode isyarat universal. Dalam Pramuka ada juga rekan anggota pramuka difabel atau berkebutuhan khusus (PLB), di sarankan para pembina, pelatih dan anggota dewasa lainnya memahami bahasa isyarat tangan ini.



IV. EVALUASI

Evaluasi isyarat dan semboyan memberikan pentingnya berkomunikasi dengan berbagai macam cara, apakah itu berita hingga isi berita yang sangat rahasia. Baik menggunakan tangan body language atau menggunakan peralatan yang intinya mengirim atau menerima harus memahami kunci bahasa insyarat kode tersebut.

VI. WAKTU PENYAJIAN

Waktu yang digunakan adalah ± jam pelajaran.

VII. REFERENSI

Bahan Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Lanjutan Kwarnas Gerakan Pramuka. Jakarta. 1983.

Buku Teknik Kepramukaan, Kwarnas

Yayasan Peduli Kasih, Indonesia.

Bahasa Isyarat Sekolah SLB.

Bisindo dan SIBI

3.2.5. FIRST AID

"Kesetiaan itu adalah ciri karakter anak yang memberikan inspirasi harapan tak terbatas". (Loyalty is a feature in a boy's character that Inspires boundless hope). - R.S.S. BADEN POWELL

Materi First Aid terdiri dari (a) Maksud dan Tujuan Pertolongan Pertama, (b) Kode Telpon Darurat, (c) Pertolongan Pertama(Pernafasan CPR, Tersedak, Sengatan Listrik, Perdarahan, Shok, Patah Tulang, Balut Pembalutan, Pingsan, Keracunan), (d) Budaya Hidup Bersih dan Sehat (BHBS), (e) Keselamatan Perjalanan dan (f) Pengobatan Herbal. Materi (a) sampai dengan materi (f). Materi yang dapat diterapkan pada golongan siaga adalah materi (a) dengan mengumpulkan keterangan untuk memperoleh pertolongan pertama pada kecelakaan, kemudian siaga dapat menginformasikan kepada petugas Puskesmas, polisi dan rumah sakit. Materi (b) untuk siaga diperlukan nomor telepon darurat pada polisi, pemadam kebakaran, ambulan, dan hafal nomor telepon ayah dan bundanya. Materi (d) pada siaga dengan pengetahuan tentang gizi yang seimbang, melalui informasi dan deskripsi sederhana. Siaga dapat memelihara kebersihan halaman rumah, sekolah, tempat ibadah dan tempat lainnya. Siaga dapat menerapkan cara membuang sampah pada tempatnya. Materi (e) Siaga juga dapat melakukan keselamatan perjalanan dengan cara berdoa sebelum berangkat ke suatu tempat, berdoa selama perjalanan.

1. DESKRIPSI

First Aid adalah sebuah tindakan yang dilakukan untuk Pemberian Pertolongan segera kepada korban sakit ataupun cedera atau kecelakaan yang memerlukan penanganan medis dasar. Pengertian Medis Dasar sendiri adalah merupakan Tindakan perawatan berdasarkan dari ilmu kedokteran yang dapat dimiliki oleh orang awam ataupun orang yang terlatih secara khusus, batasannya sendiri adalah sesuai dengan sertifikat yang dimiliki pada Pelaku Pertolongan Pertama. Kita harus mulai mengikuti pergeseran pengertian bahwa seseorang tidak mesti dalam kecelakaan baru ditolong, sebagai contoh orang yang mengalami gangguan BAB, pingsan dalam upacara. Dalam hal tersebut tidak dikategorikan dalam kecelakaan akan tetapi tetap harus kita tolong. Kita harus mulai meninggalkan istilah P3K dan berganti dengan pertolongan pertama (PP) / First Aid.

Di Indonesia dasar hukum tentang Pertolongan Pertama (PP) diatur dalam KUHP. Beberapa pasal yang juga mencakup aspek dalam melakukan Pertolongan Pertama. Pelanggaran tentang orang yang perlu ditolong sendiri sudah diatur dalam pasal 531 KUHP yang berisikan :

"Barang siapa menyaksikan sendiri ada orang di dalam bahaya maut, lalai memberikan atau mengadakan pertolongan kepadanya sedang pertolongan itu dapat diberikannya atau diadakannya dengan tidak akan menguntirkan, bahwa ia sendiri atau orang lain akan kena bahaya kurungan selama-lamanya tiga bulan atau dengan sebanyak-banyaknya Rp. 4.500,- jika orang perlu ditolong itu mati, diancam dengan KUHP 45, 165, 187, 304 S, 478, 522, 566" Pasal 351 KUHP tentang kewajiban menolong, Pasal 322 KUHP tentang menjaga rahasia pasien".

Kewajiban Pelaku Pertolongan Pertama

1. Menjaga keselamatan diri, anggota tim, penderita dan orang sekitarnya
2. Dapat menjangkau penderita
3. Dapat mengenali dan mengatasi masalah yang mengancam nyawa
4. Meminta bantuan/rujukan
5. Memberikan pertolongan dengan cepat dan tepat berdasarkan keadaan korban
6. Membantu pelaku PP lainnya
7. Ikut menjaga kerahasiaan dengan petugas lain yang terlibat
8. Mempersiapkan untuk di transportasikan.

Alat Pelindung Diri yang diperlukan oleh Pelaku Pertolongan Pertama:

1. Sarung tangan lateks
2. Kacamata pelindung
3. Baju pelindung
4. Masker penolong
5. Masker resusitasi
6. Helm

Lalu siapakah Pelaku Pertolongan Pertama tersebut?. Pelaku Pertolongan Pertama tersebut adalah penolong atau orang yang pertama kali tiba di tempat kejadian yang telah memiliki kemampuan

dan terlatih dalam penanganan medis dasar (seperti misalnya paramedik, para anggota pramuka yang tersertifikasi kemampuan first aid, para pelaku pertolongan pertama Palang Merah Indonesia dan juga lain-lain).

Maksud

Dalam aktivitas berkegiatan pramuka atau kegiatan apapun akan selalu timbul risiko, maka dari itu setiap kegiatan harus mempertimbangkan manajemen risiko untuk memperkecil kerugian yang mungkin ditimbulkan dari kegiatan tersebut. Sejalan dengan hal tersebut maka setiap anggota pramuka dibekali ketrampilan ‘first aid’.

Ketrampilan Pertolongan Pertama (PP) / First Aid merupakan salah satu kegiatan kepramukaan yang memberikan bekal peserta didik dalam hal pengalaman untuk mengamalkan kode kehormatan pramuka, Kepeduliannya terhadap orang lain, kepeduliannya terhadap usaha meningkatkan citra Gerakan Pramuka di masyarakat, serta pengetahuan praktis tentang kesehatan.

Ketrampilan Pertolongan Pertama merupakan seperangkat ketrampilan dan pengetahuan kesehatan yang praktis dalam memberikan bantuan pertama kepada orang lain yang sedang mengalami musibah, kemampuan dasar teknik menyelamatkan jiwa penderita, melindungi korban yang tidak sadar, mencegah cedera atau sakit lebih parah, timbulnya cedera baru, atau timbulnya kecacatan, menunjang upaya pemulihan antara lain pada pasien/korban yang: (a) Pernafasan CPR / sesak nafas; (b) Sengatan Listrik; (c) Pendarahan; (d) shok; (e) patah tulang; (f) Pembalut dan Pembalutan; (g) Pingsan; (h) Keracunan.

Tujuan

Keterampilan Pertolongan Pertama (PP) diberikan sebagai bagian pokok dari bagaimana hidup di alam terbuka (Outdoor living). Oleh karena itu setiap anggota harus mengetahui tentang Pertolongan Pertama mulai dari Siaga, Penggalang, Penegak, Pandega terutama bagi Pembina.

Pertolongan Pertama adalah perawatan medis dasar yang diberikan dengan segera kepada korban yang luka atau sakit tiba-tiba sampai perawatan lanjutan diberikan.



Prinsip Utama Keselamatan

1. Selalu utamakan keselamatan diri sebelum melakukan tindakan pertolongan
2. Berhenti analisa keselamatan sebelum bertindak.
3. Semua yang dapat mencederai pasien atau korban pasti dapat mencederai anda juga
4. Selalu ada kemungkinan bahaya susulan
5. Perhatikan potensi bahaya susulan, api, kendaraan tidak stabil, bangunan tidak stabil, bio hazard/ penularan penyakit, listrik.

A. KODE TELPON DARURAT

Menghubungi Bantuan Kedaruratan

112 – Semua Kedaruratan

119 – Berlaku Nasional NCC National Command Centre KEMENKES RI.

110 – Polisi

113 – Pemadam Kebakaran

115 – BASARNAS

118 – Ambulans

B. PERTOLONGAN PERTAMA

a) Pertolongan Pertama bagi korban yang berhenti bernafas

Kalau seseorang tiba-tiba napasnya berhenti, apapun latar belakangnya, harus segera dilakukan nafas buatan.

Cara yang paling praktis dan efisien untuk menyelamatkan nyawa orang tersebut adalah dengan jalan: meniupkan nafas ke paru-paru korban.

Langkah-langkah pertolongan dengan napas buatan dari mulut ke mulut/hidung sebagai berikut :

- 1) Kepala korban diletakkan dengan posisi dagu mendongak ke atas
- 2) Rahang ditarik sampai mulut terbuka
- 3) Penolong membuka mulut lebar-lebar dan ditempelkan ke mulut korban rapatrapat dan pencet hidung atau tutup hidung korban dengan pipi, atau dapat juga dengan jalan tutup mulut korban rapat-rapat selanjutnya penolong menempelkan mulutnya ke hidung korban dan meniupnya.
- 4) Tiup ke mulut/hidung korban, kepada :
 - a) Orang dewasa secara teratur dan kuat ditiupkan 12 kali tiupan pada setiap menit.
 - b) Anak-anak ditiupkan 20 kali tiap menit

Penderita henti nafas dan jantung mempunyai harapan hidup lebih baik jika semua langkah dalam “ Rantai Penyelamatan / Rantai Survival ” dilakukan bersamaan.

Urutan baru prosesi Kehidupan American Heart Association dan Emergency Cardiovascular Care (AHAECC), sebagai berikut :

1. Segera kenali tanda dari henti jantung dan aktifkan *system respon emergency*
2. Segera lakukan RJP, perhatikan efektifitas kompresi dada
3. Defibrilasi segera jika ada indikasi
4. Penanganan terpadu oleh petugasterlatih
5. Perawatan post henti jantungterintegrasi

Jangan melakukan RJP sebelum melakukan penilaian penderita. Sebelum melakukan RJP anda harus menentukan bahwa tidak ada respon, tidak ada nafas, dan denyut nadi tidak teraba.

CPR is as easy as **C - A - B**



Compressions
Push hard and fast
on the center of
the victim's chest

Airway
Tilt the victim's head
back and lift the chin
to open the airway

Breathing
Give mouth-to-mouth
rescue breaths

2010 International Consensus on Cardiopulmonary Resuscitation
and Emergency Cardiovascular Care Science With Treatment Recommendations

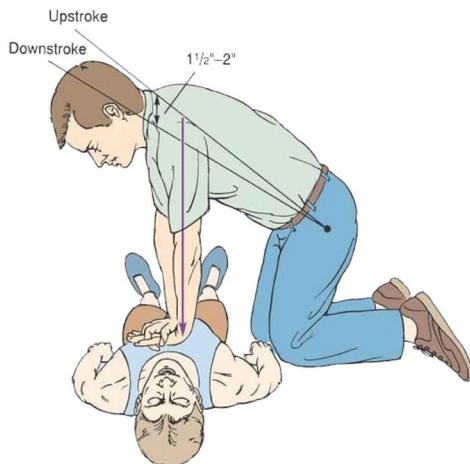
Persiapan untuk RJP:

1. Gunakan APD
2. Tentukan Kesadaran Penderita
3. Cek Tanda Vital (Vital Sign)
4. Lepaskan Baju Korban (Expose)

Periksa Nadi

1. Pengecekan sirkulasi pada orang dewasa dilakukan pada nadi karotis
2. Lakukan dengan cepat 5 – 10 detik
3. Jika tidak teraba segera lakukan pijatan jantung ± 100x/menit
4. RJP pada dewasa dilakukan dgn rasio 30 : 2 oleh 1 atau 2 penolong
5. Pada anak dilakukan di nadi karotis atau femoralis Atau lipat paha. RJP 15 : 2. 2 penolong (HCP), 1 penolong 30 : 2.
6. Pada bayi dilakukan pada nadi brachialis/lengan atas. RJP 3 : 1 oleh 1 atau 2 penolong

How C.P.R. Work



Pada pasien yang tidak dicurigai cedera kepala atau leher. Angkat dagu keatas menyokong rahang dan pada saat yang sama dongakkan kepala sejauh mungkin.

Jaw thrust (JT) merupakan cara yang aman untuk membuka jalan nafas terutama pada pasien yang dicurigai ada patah tulang leher.



Breathing : Bantuan Nafas

2 kali hembusan pelan mantap dengan durasi 1- 2 detik, sampai dada korban menggembung / naik.
Teknik pemberian bantuan pernafasan

Kapan CPR di hentikan?

1. Jika tenaga yang lebih ahli / dokter telah tiba.
2. Jika secara fisik anda tidak mampu melanjutkannya.
3. Jika situasi menjadi tidak aman.
4. Jika nadi korban sudah ada.
5. Di temukan luka mematikan
6. Ada tanda pasti mayat / mati biologis

Pertolongan pertama pada korban Tersedak

Penanganan terhadap orang yang mengalami tersedak yaitu :
Bila benda terlihat lakukan sapuan jari untuk mengeluarkan benda asing tersebut





136.58

b) Pertolongan Pertama (PP) bagi korban Sengatan Listrik

- 1) Penolong hendaknya berdiri di atas karet, karton, papan, atau karpet yang dalam keadaan kering
- 2) Gunakan tongkat kering/papan kering untuk menarik atau mendorong kawat beraliran listrik yang menempel pada tubuh korban
- 3) Setelah kontak dengan aliran listrik tiada lagi, selanjutnya segera dilakukan nafas buatan sampai bantuan medis datang

c). Pertolongan Pertama (PP) bagi korban yang menderita pendarahan

- 1) Luka hendaknya ditutup kain kasa kompres yang steril, selanjutnya kain kasa kompres tersebut ditekan kuat-kuat dengan tangan sampai pendarahan berhenti. Untuk menutup luka biasa juga menggunakan bahan yang bersih lainnya, misalnya kasa steril, saputangan bersih lainnya, handuk atau sobekan sprei yang semuanya sudah dicuci dan disetrika. Kalau tidak tersedia peralatan yang steril, jangan ragu-ragu lagi menggunakan baju kotor atau tangan telanjang untuk menekan bagian yang luka agar darah tidak terus menerus mengucur karena kehilangan darah dari tubuh korban lebih berbahaya daripada resiko infeksi.

- 2) Luka yang sudah berdarah tidak boleh dibersihkan karena pendarahan akan membersihkan luka itu sendiri, yang boleh dibersihkan adalah kulit di sekitar luka, dengan air sabun atau air ledeng biasa atau air yang sudah dimasak.
- 3) Pada semua kasus pendarahan serius, penderita selalu diancam shok, untuk itu diselimuti dan letakkan penderita pada posisi yang paling menyenangkan dan semua yang mengikat pada tubuh harus dilepaskan termasuk ikat pinggang.

Tangani Pendarahan

1. Tekan tempat pendarahann dengan kain kasa 4-5 menit
2. Tinggikan bagian yang luka lebih tinggi dari jantung
Lakukan pembalutan jika diperlukan
3. Tekan bagian pangkal dari pendarahan

Tangani Luka

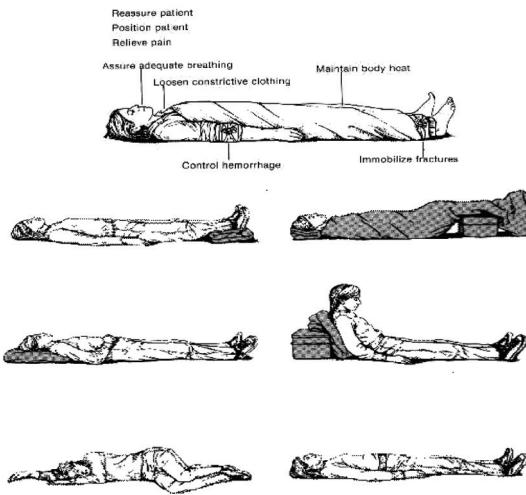
1. Bersihkan luka dengan rivanol atau airbersih
2. Keringkan
3. Oleskan anti septik
4. Balut luka, tenangkan korban
5. Rujuk ke Klinik/Puskesmas/Rumah sakit

d). Pertolongan Pertama (PP) Mengurangi Shock

- 1) Setiap kecelakaan, kebakaran, keracunan yang parah, sering kali disertai dengan shok baik ringan atau parah, bahkan sampai fatal, karena shok merupakan reaksi tubuh yang ditandai oleh melambatnya atau terhentinya peredaran darah dan berakibat penurunan persediaan darah pada organ-organ penting.
- 2) Tanda-tanda Shok
 - a) Denyut nadi cepat tapi lemah
 - b) Merasa lemas
 - c) Muka pucat
 - d) Kulit dingin, kerinagt dingin di kening dan telapak tangan, kadang-kadang pasien menggigil

- e) Merasa haus
 - f) Merasa mual
 - g) Nafas tidak teratur
 - h) Tekanan darah sangat rendah
- 3) Pertolongan Pertama Mengurangi Shok antara lain dilakukan dengan cara :
- a) Menghentikan pendarahan
 - b) Meniadakan hambatan-hambatan pada saluran nafas
 - c) Memberi nafas buatan
 - d) Menyelimuti dan meletakkan penderita pada posisi yang paling menyenangkan
- 4) Langkah - langkah Pelaksanaan Pertolongan Pertama Mengurangi Shok :
- a) Baringan korban dengan posisi kepala sama datar atau lebih rendah dari tubuh, dengan tujuan untuk menambah aliran darah ke jantung dan otak. Bila kaki tidak patah, tungkai dapat ditinggikan 30-45 cm di atas posisi kepala.
 - b) Selimuti pasien dan hindarkan dari lantai serta udara dingin
 - c) Usahakan pasien tidak melihat lukanya

PREVENTING SHOCK



- d) Penderita yang sadar, tidak muntah dan tidak mengalami luka di perut, dapat diberi larutan shok yang terdiri dari :
- 1 sendok teh garam dapur
 - $\frac{1}{2}$ sendok teh tepung soda kue
 - 4-5 gelas air
 - dan bisa juga ditambah air kelapa/kopi kental/teh
- a) Perlakukan pasien dengan lemah lembut, sebab rasa nyeri akibat penanganan yang kasar bisa menjerumuskan korban pada shok yang lebih parah.
- b) Cepat-cepat panggil dokter
- e). Pertolongan Pertama (PP) pada patah tulang
- 1) Tanda-tanda patah tulang
 - a) Penderita tidak dapat menggerakkan bagian yang luka
 - b) Bentuk bagian yang terkena tampak tidak normal
 - c) Ada rasa nyeri kalau digerakkan
 - d) Kulit tidak terasa kalau disentuh
 - e) Pembengkakkan dan warna biru di sekitar kulit yang luka
 - 2) Pedoman umum pertolongan pertama terhadap patah tulang
 - a) Pada umumnya patah tulang tidak pernah sebagai kasus darurat yang membutuhkan pertolongan segera, kecuali demi penyelamatan jiwa korban. Sebaiknya jangan menggerakkan atau mengganggu penderita, tunggu saja sampai dokter atau ambulans datang.
 - b) Kalau korban harus dipindahkan dari tempat yang membahayakan, pindahkan korban dengan cara menarik tungkai atau ketiaknya, sedang tarikannya harus searah dengan sumbu panjang badan
 - c) Kemudian lakukan memeriksa apakah ada luka-luka lainnya :
 - hentikan pendarahan serius yang terjadi
 - usahakan korban terhindar dari hambatan pernapasan
 - upayakan lalu lintas udara tetap lancar
 - jika diperlukan buatlah nafas buatan
 - jangan letakkan bantal di bawah kepala, tapi letakkanlah di kiri kanan kepala untuk menjaga

- agar leher tidak bergerak
- d) Kalau bantuan medis terlambat, sedang penderita harus diangkat, jangan mencoba memperbaiki letak tulang.
Pasanglah selalu pembelat (bidai) sebelum mengerakkan atau mengangkat penderita.
- 3) Macam-macam patah tulang dan pertolongan pertamanya
- a) Patah lengan bawah pergelangan tangan
- Letakkan perlahan-lahan lengan bawah tersebut ke dada hingga lengan membentuk sudut 90 derajat dengan lengan atas, sedang telapak tangan rata di dada
 - Siapkan 2 pembelat (bidai) yang dilengkapi dengan kain pengempuk, satu untuk membelat bagian dalam, sedang yang lain untuk membelat bagian luar
 - Usahakan pembelat merentang dari siku sampai ke punggung jemari
 - Aturlah gendongan tangan ke leher sedemikian rupa sehingga ketinggian ujung-ujung jari hanya 7,5-10 cm dari siku
- b) Patah tulang lengan atas (siku ke bahu)
- Letakkan tangan perlahan-lahan ke samping tubuh dalam posisi sealamiah mungkin
 - Letakkan lengan bawah di dada dengan telapak tangan menempel perut
 - Pasang satu pembelat (bidai) yang sudah berlapis bahan empuk di sebelah luar lengan dan ikatlah dengan 2 carik kain di atas dan di bawah bagian yang patah
 - Buatlah gendongan ke leher, tempelkan ke lengan atas yang patah ke tubuh dengan handuk atau kain yang melingkari dada dan belatan (bidai)
- c) Patah tulang lengan bawah

Letakkan pembelat (bidai) berlapis di bawah telapak tangan, dari dekat siku sampai lewat ujung jemari.

d) Patah tulang di paha

- Patah tulang di paha sangat berbahaya, tanggulangi shok dulu dan segera panggil dokter
- Luruskan tungkai dan tarik ke posisi normal
- Siapkan 7 pembalut panjang dan lebar
- Gunakan 2 pembelat papan lebar 10-15 cm yang dilapisi dengan kain empuk
- Panjang pembelat untuk bagian luar harus merentang dari ketiak sampai lutut, sedangkan pembelat untuk bagian dalam sepanjang dari pangkal paha sampai ke lutut.

f). Pembalut dan Pembalutan

1) Pembalut

Macam-macam pembalut : a) Pembalut kasa gulung Pembalut kasa perekat, c) Pembalut penekan, d) Kasa penekan steril (beraneka ukuran), e) Gulungan kapas, f) Pembalut segi tiga (mitella)

2) Pembalutan

- a) Pembalutan segitiga pada kepala, kening
- b) Pembalutan segitiga untuk ujung tangan atau kaki
- c) Pembungkus segitiga untuk membuat gendungan tangan
- d) Membalut telapak tangan dengan pembalut dasi
- e) Pembalutan spiral pada tangan
- f) Pembalutan dengan perban membentuk angka 8 ke tangan atau pergelangan tangan yang cidera.



Kepala



Siku / lutut



Lengan/Tungkai



Tangan



Pinggul



Bahu

g). Pertolongan Pertama (PP) bagi korban pingsan

1. Pingsan adalah hilangnya kesadaran sementara yang terjadi secara tiba-tiba dan sering menyebabkan orang terjatuh
2. Pingsan bisa terjadi secara tiba-tiba pada seseorang yang sebelumnya tidak ada keluhan sakit
3. Terjadi karena peredaran darah ke otak berkurang

Penyebab :

1. Berada dalam ruang yang kurang sirkulasi udara/terlalu banyak orang dalam ruangan
2. Kelelahan, berdiri terlalu lama
3. Gula darah yang turun (tidak sarapan pagi)
4. Emosi hebat, stress
5. Pingsan dapat terjadi saat seseorang duduk, berdiri, atau karena terlalu cepat bangkit berdiri. Gejala berupa:
Berkeringat dingin, Menguap, Mual, Linglung, Tubuh yang limbung, Pandangan kabur, Telinga berdenging.

Pertolongan Pertama pada orang pingsan:

1. Baringkan penderita dengan tungkai ditinggikan
2. Longgarkan pakaian, ikat pinggang

3. Usahakan penderita menghirup udara segar
4. Jangan memberi minum saat pingsan
5. Periksa apakah ada hambatan jalan nafas
6. Jika bernapas, beri minyak kayu putih pada hidung

Perhatikan :

1. Kesadaran penderita akan kembali dalam waktu singkat. Bila dalam 2 menit tidak sadar segera hubungi rumah sakit.
2. Setelah tersadar akan merasa kebingungan disertai lemas selama kurang lebih 30 menit.
3. Selain itu, juga terkadang tidak bisa mengingat apa yang dilakukannya sebelum pingsan terjadi. Boleh diberi minum
4. Menghindari faktor yang mungkin menjadi pemicu pingsan, seperti stres atau cuaca panas.
5. Mengenali gejala tertentu yang muncul sebelum pingsan, misalnya pusing atau berkeringat dingin.
6. Segera berbaring atau duduk jika merasakan tanda-tanda akan pingsan.



Pertolongan Pertama bagi pasien keracunan makanan

Kasus keracunan makanan masih kerap ditemui di perkemahan. Kebanyakan kasusnya disebabkan oleh makanan yang dikonsumsi tanpa di sadari sudah basi atau makanan yang dimasak kurang bersih (*higienis*) atau bahkan mungkin karena sudah kadaluarsa, kemudian bisa juga karena kebiasaan jajan sembarang di sekitar area perkemahan. Apabila makanan itu dikonsumsi dan masuk ke dalam saluran pencernaan, tubuh akan mengalami keracunan akibat bakteri *Escherichia coli (E.coli)*, *Salmonella*, *Clostridium botulinum*, *Campylobacter*, dan *Listeria*.

Kondisi ini tidak boleh disepelekan dan wajib dikenalinya tandanya. Gejala keracunan makanan juga biasanya tidak langsung muncul setelah makan, sehingga banyak orang yang tidak menyadari mereka telah sakit. Namun jika tidak segera diberikan pertolongan pertama, keracunan makanan dapat berakibat fatal. Mari kita pelajari cara mengatasi keracunan makanan di bawah ini sebelum terlambat.



Tanda-tanda keracunan makanan

Keracunan dapat menimbulkan kematian di akibatkan menelan, menghirup, menyentuh atau menyuntikkan berbagai macam obat, bahan kimia, hirup gas; seperti karbon monoksida, terlenan cairan pembersih bagi anak-anak atau obat-obatan. Hal mendasar korban keracunan; gejala ditimbulkan si korban. Cek usia korban dan paham jenis zat serta estimasi jumlah banyaknya yang terserap ketubuh korban.

Dalam materi ini disajikan dengan memfokuskan pada kebiasaan umum

yang sering ditemukan dalam kegiatan kepramukaan serta hal yang berada disekitar kita (rumah, sekolah atau perkemahan), jika penyebab keracunan makanan yang paling umum adalah bakteri, bisa juga jamur, parasit, atau virus. Kuman-kuman tersebut akhirnya ikut tertelan bersama makanan dan masuk ke dalam saluran pencernaan kita, lalu menghasilkan gejala. Kuman penyebab keracunan butuh waktu yang cukup lama untuk berkembang biak dalam tubuh sehingga biasanya gejalanya tidak langsung muncul, akan tetapi tergantung juga daya tahan tubuh seseorang jika daya tahan tubuh berkurang atau lemah akan memungkinkan akan adanya reaksi keracunan lebih cepat terjadi, biasanya kepada adik-adik siaga dan penggalang.

Beberapa tanda dan gejala keracunan makanan yang harus segera diberikan pertolongan pertama:

1. Perut terasa nyeri dan kembung. Adanya kram perut dan perut kembung adalah salah satu pertanda bahwa terjadi sesuatu pada sistem pencernaan. Apabila rasanya sangat tidak enak (sangat kembung dan sangat nyeri) hingga menyebabkan selalu ingin buang air besar, itu tandanya ada bakteri jahat dalam usus.
2. Perut mual dan muntah. Mual muntah adalah tanda paling umum dari keracunan makanan. Bila kondisi ini dibiarkan, akan banyak sekali cairan yang keluar dari tubuh, sehingga menyebabkan penderitanya lemas akibat3. Diare
3. Diare juga menjadi tanda keracunan makanan yang cukup jelas. Apabila diare berair, itu berarti Anda mengalami keracunan makanan akibat virus Norovirus. Namun, ini biasanya terjadi pada orang dewasa. Apabila makanan basi yang dikonsumsi terkontaminasi bakteri *E.coli* atau *Camplobacter*, ada kemungkinan bahwa tinja akan berdarah.



Selain tiga tanda di atas, beberapa gejala lain yang menyertai adalah demam, kebingungan karena otak tak bisa bekerja dengan baik, dan tubuh keringat. Tak perlu menunggu semua gejala untuk muncul. Apabila salah satu atau dua gejala sudah timbul, segera lakukan tindakan sesuatu.

Pertolongan pertama pada keracunan

1. Secara umum Cegah dehidrasi, penderita keracunan makanan segera diberi pertolongan pertama sebelum benar-benar menunjukkan gejala dehidrasi. Dehidrasi bisa menyebabkan pingsan. Berikan minum cairan banyak cairan seperti air mineral (bukan air dingin), dengan cara bertahap sedikit demi sedikit hingga cukup banyak. Jika muntah dan diare bertahan lebih dari 24 jam, minumlah larutan rehidrasi atau oralit. Jika darurat, segera buat larutan oralit dengan air 1 liter dicampur 6 sendok makan gula, dan 1 sendok teh garam. Langung minum air larutan tersebut perlahan, air kelapa alternative yang sangat baik.
2. Bisa juga minum tablet karbon aktif (keracunan) untuk menyerap racun di dalam saluran pencernaan. Tablet karbon aktif ini bisa dibeli di apotek, mungkin ada di supermarket.
3. Minum susu putih untuk mengikat racun di dalam saluran pencernaan. Selain itu, minum susu putih saat mengalami gejala keracunan dapat merangsang penderita untuk muntah, sehingga racun keluar dan tidak beredar di dalam tubuh. "Tetapi kalau penderita sudah sampai mengalami diare, sebaiknya tidak diberikan susu.
4. Bila penderita keracunan makanan hendak muntah, usahakan agar penderita muntah dalam keadaan kepala menunduk. Hal itu dilakukan agar cairan muntah tidak masuk ke dalam saluran pernapasan, sedapat mungkin bahan muntahan di tamping agar pihak dokter / petugas lain mudah menindaklanjutin.
5. Perhatikan! Selama masih merasa mual, jangan diberikan makanan gorengan, pedas, atau manis sampai gejala membaik.
6. Hirup aroma yang dapat membantu menghindari muntah, misalnya seperti minyak kayu putih kecuali korban tidak suka / alergi aroma
7. Jangan memberikan obat anti mual ataupun obat diare pada korban, karena ini masih tahap proses akibat.

Pertolongan Pertama pada keracunan makanan akan disesuaikan oleh penyebabnya. Setelah melakukan pertolongan pertama, kemudian bawa korban untuk mendapat pertolongan lebih lanjut di klinik rumah sehat.

D. BUDAYA HIDUP BERSIH DAN SEHAT (BHBS)

Penyakit dan Masalah Kesehatan Umum

Pada tahun 2015, WHO merilis beberapa masalah kesehatan masyarakat secara umum, meliputi:

1. Aktifitas fisik dan Nutrisi (makanan)
2. Obesitas (kegemukan)
3. Tembakau
4. Penyalahgunaan obat
5. HIV/AIDS
6. Kesehatan Mental

Motto utama kesehatan adalah "Lebih baik mencegah dari pada mengobati" artinya pola dan gayahidup sehat lebih baik dan muda di jalankan dibanding melakukan pengobatan ketika telah sakit. Masalahnya bagaimana dan dari mana memulainya kegiatan tersebut, banyak pendapat seperti telur dan ayam, mana lebih dulu! Jawaban sangat mudah dan sederhana; mari semua lakukan sekarang bersama-sama dan di mulai dari diri kita masing-masing...!

Adanya banyak macam Penyakit dan menurut ilmu kedokteran dapat bercabang urutan yang disebabkan oleh hal kecil yang disepulehkan, Misalnya; cuci tangan sebelum makan, tidur cukup, minum air sebanyak 8 liter sehari, dan lain sebagainya.

Hipertensi (tekanan darah tinggi), Stroke (tersumbat suplai darah ke otak), Gagal Jantung, Diabetes, TBC. Ini merupakan 5 penyakit utama di Indonesia, sedangkan topik utama penyakit hanya dibagi atas; Gizi Buruk, Kematian Ibu dan Triple Burden Disease (*penyakit menular klasik, penyakit tidak menular dan penyakit menular baru / new emerging disease*).

Sakit kepala, migran, pusing, batuk, flu, pilek, demam, sakit perut, diare, penyakit kulit, dll ini sebagai macam penyakit masyarakat di sekitar kita.

Solusi penanganan penyakit-penyakit semua di awali dengan kondisi sehat

daya tahan tubuh kita, kekebalan tubuh / daya immunitas seseorang berbeda-beda karena sangat perlu diperhatikan pola hidup sehat dan kebiasaan setiap hari di jaga kestabilan, antara makan minum, istirahat dan kepekaan sosial emosional diri. Motto BP dikenal dengan 4 (empat) H; *Healty* (Sehat jasmani rohani), *Helpful* (suka menolong), *Handycraft* (ketrampilan) dan *Happyness* (Gembira ria).

Dalam kehidupan sehari-hari pramuka hendaknya memiliki budaya hidup sehat, dengan jalan mendidik agar mereka dibiasakan untuk :

- 1) Selalu menjaga kebersihan badan, misalnya pemeliharaan kuku, tangan, kaki, pentingnya mandi, pemeliharaan gigi, rambut, dsb.
- 2) Menjaga dan menciptakan kesegaran jasmani dan kesehatan badan, dengan rutin melaksanakan senam pagi, jogging, berenang, bersepeda, melatih pernapasan, minum air putih, bersosialisasi serta *positif thinking*.
- 3) Menjaga ketahanan imunitas tubuh, kebersihan makanan dan minuman, ketrampilan dan ketangkasan jasmani dengan berolahraga, makan makanan bergizi seimbang, tidur istirahat cukup dsb.
- 4) Selalu menciptakan kebersihan rumah dan peralatannya, kebersihan perkemahan pada saat berkemah, ciptakan suasana bersih sehat di sekolah atau tempat kerja serta lingkungan masyarakat di mana kita berada.
- 5) Menambah wawasan pengetahuan dan tetap mengikuti perkembangan tehnology sebagai sumber informasi TV, Radio, Surat kabar, Medsos, Internet hingga permasalahan kesehatan masyarakat secara umum dan khusus.

E. KESELAMATAN PERJALANAN

Perjalanan rimba (Hiking) di lokasi :

1. Melapor Pihak berwajib (Polisi, Jagawana, Pos rimba)
2. Berkelompok (tidak sendiri) dan informasi ke teman dekat
3. Mempersiapkan rencana darurat, ini harus!
4. Perkiraan cuaca berubah
5. Membawa Min 10 barang bawaan penting: First aid kit, Navigasi (kompas & peta, GPS), Tabir surya (sun screen), Pelindung cuaca (jaket, jas hujan, ponco), Penerang (senter, lampu badai), Api (korek api,

- pematik, *fire starter*), Kunci serba guna, Makanan ringan bergizi (coklat, kurma, madu, cemilan), Minuman (jus, air mineral, obat penjernih air) dan *Shelter* (tenda dome, *flyingsheet*)
6. Obat-obatan pribadi & *First Aid*
 7. Kelengkapan Diri (topi, *sun glasses*, baju lengan panjang dan celana lapangan, kaos kaki, sepatu *tracking*)
 8. Menyediakan makanan ringan dan minuman dalam perjalanan
 9. Berjalan dalam *track hiking* / penjelajahan
 10. Menikmati perjalanan pergi dan kembali

Persiapan aman dalam Perjalanan:

- a. Tetap dengan rencana perjalanan (penginapan, transport dll)
- b. Sebaiknya tidak melakukan perjalanan, jika tidak berpengalaman
- c. Jangan mencoba menumpang, pahlagi di tengah perjalanan
- d. Hindari daerah kumuh asing, kecuali tujuan tertentu
- e. Coba diskusi saran dengan manajer hotel, daerah yang aman dan tidak
- f. Selalu membawa personal ID, KTP, Pasport dan barang penting serta copy disimpan
- g. Simpan no telp penting (Kedutaan, jika diluar negeri)
- h. Jika perlu memakai kartu atm mengambil uang cash, jangan di waktu malam hari.
- i. Dalam travelling kurangi gunakan uang cash, gunakan kartu (kartu kredit better than cash)
- j. Mendapatkan demonstrasi, kampanye dll dalam travelling segera hindari, ingat tujuan *travelling*.

Melakukan perjalanan dari rumah menuju daerah tujuan serta menggunakan sarana transportasi mobil, motor roda dua, bis, kereta, kapal laut, pesawat terbang atau kombinasi. Pelajari aturan selama menggunakan fasilitas transport dan nikmatin dalam perjalanan tersebut, termasuk paham dan hormati aturan-aturan di daerah yang kita tuju. Pramuka akan selalu melakukan perjalanan dengan menggunakan semua publik transportasi maka harus selalu belajar dalam pengguna jasa tranport secara baik dan benar.

F. PENGOBATAN TANAMAN HERBAL (NATURAL)

Bangsa Indonesia, sejak dahulu kala telah terkenal dengan pengobatan secara tradisional / herbal yang merupakan tanaman asli Indonesia dan berkembang hingga jaman modern ini. Manfaat yang sederhana pengobatan herbal karena mudah di dapat dan murah biaya, proses pembuatan simple, efeknya minim dan dapat di kerjakan siapa saja, semoga anggota pramuka paham dengan cara-cara ini sebagai penambah ketrampilan dan kecakapan diatas.

Tanaman di sekitar kita, misalnya: jahe, kayu manis, bawang putih, kunyit, ginseng, temulawak, ketumbar, merica, lengkuas dan sebagainya. Ginseng sangat terkenal manfaatnya meningkatkan daya tahan tubuh dan menambah energi, kunyit banyak mengandung antioksidan yang berguna menangkal radikal bebas. Ini contoh bagi semua agar mudah secara perlahan di pelajari bagi anggota pramuka golongan siaga dan penggalang secara dini.



Contoh Pengobatan Herbal

1. Tanaman Ginkgo biloba; ini termasuk obat tertua dalam pengobatan bangsa timur. Manfaatnya mengatasi gangguan memori, memperlancar sirkulasi darah, memelihara kadar gula darah serta membantu proses penyembuhan patah tulang.

2. Bunga Lavander; untuk *aromatherapy* mengurangi depresi, insomnia dan meningkatkan fungsi kognitif serta memori. Pengobatan lainnya; meredakan nyeri dan kerontokan rambut, hanya perlu diperhatikan ketergantungan dalam aromanya.
3. Minyak pohon the; sangat bagus karena memiliki sifat antibakteri, antijamur, antiinflamasi dan antiseptik, berguna meningkatkan stimulus sel darah putih, sel sistem imum, melindungi tubuh dari penyakit infeksi. Termasuk baik penyembuhan luka, perawatan kulit, hingga mkenangani radang gusi dan mengurangi ketombe.
4. Kunyit; tanaman ini mudah diperoleh di mana saja, mulai dari bumbu dapur hingga tanaman obat karena mengandung efek antioksidan, koleretik (menstimulasi aliran empedu), antiradang, antimikroba. Sangat baik khasiatnya dalam mengurangi gejala maag.
5. Jahe; tanaman jahe termasuk yang cukup lama untuk daerah tropis, antiinflamasi yang memproduksi zat pemicu peradangan stokin dan enzim siklooksigenase, terutama radang sendi, arthritis dan osteoarthritis, kebanyakan masalah persedian.
6. Kayu manis; tanaman jenis rempah ini sangat efektif meredakan peradangan di tenggorokan, sangat baik buat pengganti gula bagi penderita diabetes.

Dan masih banyak tanaman menjadikan apotik hidup disekitar lingkungan kita baik di kebun atau di hutan sebagai tanaman liar.

2. EVALUASI

Evaluasi berupa penilaian dan pengukuran atas keterampilan peserta pendidikan pelatihan melalui simulasi pertolongan pertama: berhenti bernafas/sesak nafas; sengatan listrik; pendarahan parah; mengurangi shok; patah tulang; pembalut dan pembalutan; pingsan. kebiasaan pola hidup bersih dan sehat dalam gerakan pramuka, keselamatan dalam melakukan perjalanan serta mengetahui pengobatan dengan tanaman asli indonesia / herbal

3. WAKTU PENYAJIAN

Waktu yang digunakan yang ideal adalah ± 6 jam pelajaran.

4. REFERENSI

- a). JANGAN PANIK. Pedoman Pertolongan pertama Pada Kecelakaan. PT Pantja Simpatik. Jakarta. 1985.
- b). Bahan Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Lanjutan Kwarnas Gerakan Pramuka. Jakarta. 1983.
- c). Bahan serahan Diklat First Aid Pramuka Jakarta Utara, Pramuka Peduli Kwarcab Jakarta Utara, Jakarta 2020.
- d). Yayasan anak sehat Indonesia
- e). Poiseneus blogger
- f). *Book Safety travelling and blogger travelling around the world, Alliaz insurance travel*
- g). *Indonesian Herbal platns, Herbs book medicices*

FORMAT PENILAIAN DIRI KEGIATAN DI ALAM TERBUKA

JENIS

GUGUSDEPAN

NO	KEGIATAN	PENILAIAN			KET
		Sudah dan Baik	Dalam proses Sedang	Tidak ada Kurang	
1.	MANFAAT KEGIATAN Kegiatan di alam terbuka tersebut benar-benar telah dikaji dan memberi manfaat bagi peserta didik.				
2.	Setiap kegiatan di alam terbuka pasti ada risikonya, namun risiko tersebut sangat kecil dibandingkan dengan manfaat pengalaman yang akan diperoleh bagi peserta kegiatan.				
3.	DATA SURVEY Sudah ada data survey mengenai medan atau lapangan tempat kegiatan yang akan dilaksanakan				
4.	Perencanaan awal yang dibuat telah berdasarkan data survey lapangan yang ada.				
5.	Sudah ada laporan kegiatan tersebut kepada Mabigusnya				
6.	TEAM ADVANCE Sudah membentuk Advance Team (Team Pendahulu) untuk kegiatan tersebut.				
7.	Team Advance sudah memiliki keterampilan yang baik untuk melakukan kegiatan tersebut.				
8.	Advance Team sudah mencoba melaksanakan kegiatan tersebut sebelum anggota gudep melaksanakan.				
9.	Team Advance sudah melaporkan kegiatan tersebut dan menyampaikan berbagai resiko yang akan dihadapi peserta didik dalam kegiatan tersebut.				
10.	Penyelenggara kegiatan sudah menyiapkan antisipasi resiko yang akan dilakukan atas dasar resiko yang dihadapi.				
11.	Dalam rencana kegiatan sudah menyiapkan tenaga (team) dan peralatan untuk mengantisiasi resiko.				
12.	PERENCANAAN ULANG Sudah Merevisi Rencana Kegiatan dengan pertimbangan dari Team Advance dan resiko yang dihadapi.				
13.	Rencana kegiatan sudah dilaporkan ke Kwartir Cabang				
14.	Rencana kegiatan sudah mendapat pengesahan atau persetujuan dari Kwartir Cabang				
15.	KEMAMPUAN PENGAMPU KEGIATAN Dalam kegiatan tersebut telah memiliki team ahli untuk antisipasi resiko kegiatan tersebut (konsultan ahli dalam kegiatan bidang tersebut).				
16.	Pengampu kegiatan sudah sering melakukan kegiatan serupa ini.				
17.	Team Pendukung. Penyelenggara kegiatan telah memiliki sejumlah Team Pendukung Kegiatan cukup (<i>sebanding dengan jumlah peserta</i>)				

18.	Perbandingan jumlah team Pendukung dengan Jumlah peserta kegiatan 1 :			
19.	Kemampuan team pendukung memenuhi syarat untuk kegiatan di alam terbuka tersebut.			
20.	PERALATAN KEGIATAN Sudah menyediakan sejumlah peralatan untuk kegiatan alam terbuka tersebut.			
21.	Alat outdoor dan alat untuk keselamatan kegiatan telah siap dalam kondisi baik, mencukupi dan masih memenuhi standar.			
22.	Sudah disiapkan alat-alat untuk keselamatan di alam terbuka . (misalkan: berbagai peralatan kegiatan, kendaraan, tali/, Carmantel statis-dinamis, tambang besar, sling, webbing, carabiner, harnest, belay device, Descender, Ascender, Hanger, alat pembuat lintasan, pulley, helmet, tandu, pelampung, perahu karet, jaket pelampung/ safety vest, dan peralatan tambahan lainnya)			
23.	PESERTA KEGIATAN Peserta kegiatan sudah pernah atau belum pernah mengikuti kegiatan tersebut.			
	a. Bila kegiatan itu baru pertama kalinya bagi peserta, apakah kegiatan itu resikonya sangat ringan, sehingga pantas untuk latihan awal.			
	b. Dalam kegiatan sudah disiapkan orang dewasa yang menjaga atau memandu peserta di setiap tempat.			
	c. Peserta kegiatan semuanya dalam keadaan sehat dan kuat untuk berkegiatan tersebut.			
24.	Peserta kegiatan sudah mendapatkan ijin dari orang tua atau walinya.			
25.	TEAM KESEHATAN Dalam kegiatan ini sudah didukung oleh team kesehatan.			
26.	Jumlah team kesehatan dan obat-obatan cukup tersedia dengan baik.			
27.	Alat kesehatan telah tersedia dengan baik dan cukup.			
28.	Apakah sudah ada asuransi kesehatan bagi peserta & seluruh team yg terlibat			
29.	Apakah sudah ada pemeriksaan dokter untuk seluruh peserta dan penanggung-jawab kesehatan – (surat pernyataan dokter bahwa seluruh team dan peserta dinyatakan sehat)			
30.	PENANGGANAN RESIKO Sebagai penanggung jawab kegiatan apakah anda sudah tahu jenis resiko yang dihadapi. *) Sebutkan			
31.	Penyelenggara kegiatan sudah mengkalkulasi resiko tersebut dan memperhitungkan penanggulangannya.			
32.	Apakah dengan semua persiapan yang ada di atas, .. menurut perhitungan penyelenggara kegiatan resiko yang datang dapat tertangani.			
33.	Apakah penyelenggara sudah mempersiapkan atau mengantisipasi apabila tiba-tiba di tengah kegiatan terjadi			

	bencana alam (hujan lebat, air bah datang, jembatan bambu yang akan dilewati putus, pohon tumbang, kebakaran dari berbagai penyebab, dlsb .				
34.	POS-POS KEGIATAN Sudah membentuk pos-pos kegiatan di tempat-tempat yang rawan.				
35.	Jumlah personil dalam pos-pos tersebut mencukupi jumlah dan tingkat keterampilannya.				
36.	Antara pos yang satu dengan pos yang lain telah terpasang tanda-tanda peringatan bila ada tempat yang rawan.				
37.	Pos pos tersebut sudah dilengkapi dengan berbagai alat penyelamat (antara lain: Tali, tongkat, dan obat-obatan).				
38.	Ada kegiatan pada pos-pos tersebut yang mengandung pendidikan.				
39.	KEGIATAN PENGGANTI Apakah anda mempersiapkan kegiatan pengganti apabila nanti terjadi misalnya: hujan lebat, tanah longsor, angina rebut, batang ohon besar roboh dlsb, yang menghalangi kegiatan anda.				
40.	Apakah kegiatan pengganti tersebut resikonya sangat kecil.				
41.	Apakah kegiatan pengganti tersebut sudah anda sampaikan kepada peserta kegiatan.				
42.	RUJUKAN KEGIATAN Apakah gugusdepan anda sudah pernah melakukan kegiatan serupa				
43.	Apakah kegiatan waktu itu berhasil dengan baik?				
44.	Apakah ada kendala dalam kegiatan serupa tersebut, atau insiden yang tidak menyenangkan.				
45.	Apakah gudep anda memiliki buku-buku pedoman atau panduan untuk melaksanakan kegiatan tersebut?				

.....
 Menyetujui & telah memverifikasi
 Konsultan Kegiatan Alam Terbuka
 Bidang ...

Penanggung-jawab Kegiatan
 Alam Terbuka ...

.....

 Menyetujui
 Gerakan Pramuka Kwartir Cabang

Catatan dan Saran:

.....

.....

.....

.....