



**ROBERT BODEN POWELL**

**“Seorang Pramuka  
tersenyum dan bersiul  
dalam semua keadaan.”**



CV. Ainun Media  
Jl. Masjid No 4 Plosogeng Jombang  
Wa. 085736954753  
Email : ainunmedia@gmail.com



**M. BAMBANG EDI SISWANTO  
MUHAMMAD NURUDDIN  
EMY YUNITA RAHMA PRATIWI**

# Buku Pedoman Pramuka PGSD

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**



M. Bambang Edi Siswanto

Muhammad Nuruddin

Emy Yunita Rahma Pratiwi

# **Buku Pedoman Pramuka PGSD**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



# **Buku Pedoman Pramuka PGSD**

## **Penulis**

M. Bambang Edi Siswanto  
Muhammad Nuruddin  
Emy Yunita Rahma Pratiwi

## **Penerbit**

CV. Ainun Media  
Jl, Masjid Nomor 4 Plosogeneng  
Jombang Telp. 085736954753  
email :ainunmedia@gmail. com

**Cetakan 1, Februari 2022**

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang  
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau  
seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit.

ISBN : 978-623-5500-55-3

221 hlm : 14 cm x 20 cm

## BIODATA PEMILIK

Nama Lengkap : .....

No. Induk Mahasiswa : .....

Program Studi : .....

Kelas : .....

No. Hand Phone : .....

....., .....

(silahkan tanda tangan di bawah ini)

.....

(Silahkan tulis nama lengkap pada titik di atas)



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang telah tercurah, sehingga kami bisa menyelesaikan Modul ini. Adapun tujuan dari disusunnya modul ini adalah supaya para mahasiswa dapat mengetahui bagaimana pramuka dalam artian yang luas, terlepas apapun jurusan yang mereka tempuh.

Dukungan moral dan material dari berbagai pihak sangatlah membantu tersusunnya modul ini. Untuk itu, kami ucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, rekan rekan, dan pihak-pihak lainnya yang membantu secara moral dan material bagi tersusunnya buku ini, Selanjutnya itu kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan agar buku ini bisa lebih baik nantinya.

**Penulis**

**DAFTAR ISI**

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| <b>Kata Pengantar</b> .....           | 2   |
| <b>Daftar Isi</b> .....               | 3   |
| <b>Pendahuluan</b> .....              | 1   |
| <b>Pertemuan 1</b>                    |     |
| Sejarah Gerakan Pramuka .....         | 7   |
| <b>Pertemuan 2</b>                    |     |
| Upacara Sebagai Alat Pendidikan ..... | 20  |
| <b>Pertemuan 3</b>                    |     |
| Dinamika Kelompok .....               | 29  |
| <b>Pertemuan 4</b>                    |     |
| Kesiagaan .....                       | 37  |
| <b>Pertemuan 5</b>                    |     |
| Kepenggalangan .....                  | 52  |
| <b>Pertemuan 6</b>                    |     |
| Kepenegaan dan Kepandegaan .....      | 72  |
| <b>Pertemuan 7</b>                    |     |
| Scout Chef .....                      | 106 |
| <b>Pertemuan 8</b>                    |     |
| Sandi .....                           | 111 |
| <b>Pertemuan 9</b>                    |     |

---

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Games .....                 | 140 |
| <b>Pertemuan 10</b>         |     |
| Phionering .....            | 160 |
| <b>Pertemuan 11</b>         |     |
| Senam Pramuka .....         | 166 |
| <b>Pertemuan 12</b>         |     |
| Pengembangan Mental .....   | 174 |
| <b>Pertemuan 13</b>         |     |
| Penjelajahan .....          | 181 |
| <b>Pertemuan 14</b>         |     |
| Perkajum .....              | 186 |
| <b>Daftar Pustaka</b> ..... | 210 |



## **KODE KEHORMATAN**

### **TRISATYA**

Demi kehormatanku aku berjanji akan bersungguh-sungguh: menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan mengamalkan Pancasila, menolong sesama hidup dan ikut serta membangun masyarakat, menepati Dasadarma.

### **DASADARMA**

- 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) Relia menolong dan tabah.
- 6) Rajin, terampil, dan gembira.
- 7) Hemat, cermat, dan bersahaja.
- 8) Disiplin, berani, dan setia.
- 9) Bertanggung jawab dan dapat dipercaya.
- 10) Suci dalam pikiran, perkataan dan perbuatan.

## PENDAHULUAN

### PENDIDIKAN DALAM GERAKAN PRAMUKA

Pendidikan adalah usaha sadar menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Gerakan Pramuka adalah Gerakan (Lembaga) Pendidikan yang komplementer dan suplementer (melengkapi dan memenuhi pendidikan yang diperoleh anak/remaja/pemuda di rumah dan di sekolah), pada segmen yang belum ditangani oleh lembaga pendidikan lain yang pelaksanaannya menggunakan Prinsip Dasar Pendidikan Kepramukaan dan Metode Pendidikan Kepramukaan; di Alam Terbuka (*out door activities*), dan yang sekaligus dapat menjadi upaya "*self education*" bagi dan oleh anak/remaja/pemuda/pramuka sendiri.

Pendidikan dalam Gerakan Pramuka diartikan secara luas adalah: Suatu proses pembinaan dan pengembangan sepanjang hayat yang berkesinambungan atas kecakapan yang dimiliki peserta didik, baik dia sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat.

Sasaran pendidikan dalam arti luas tersebut adalah menjadikan peserta didik sebagai manusia yang mandiri, peduli, bertanggungjawab dan berpegang teguh pada nilai dan norma masyarakat.

Pendidikan dalam arti luas bertumpu pada empat sendi atau "soko guru" yaitu:

- a. Belajar mengetahui (*Learning to know*) untuk memiliki pengetahuan umum yang cukup luas dan untuk dapat bekerja secara mendalam dalam beberapa hal. Ini juga mencakup belajar untuk belajar, agar dapat memanfaatkan peluang-peluang pendidikan sepanjang hidup.
- b. Belajar berbuat (*Learning to do*) bukan hanya untuk memperoleh kecakapan/ketrampilan, kerja, melainkan juga untuk memiliki ketrampilan hidup yang luas, termasuk hubungan antar pribadi dan hubungan antar kelompok.
- c. Belajar hidup bermasyarakat (*Learning to live together*) untuk menumbuhkan pemahaman terhadap orang lain, menghargai, saling ketergantungan, ketrampilan dalam kerja kelompok dan mengatasi pertentangan-pertentangan, serta menghormati sedalam-dalamnya

nilai-nilai kemajemukan (*pluralism*), saling pengertian, perdamaian dan keadilan.

- d. Belajar untuk mengabdikan (*Learning to serve*) agar peduli terhadap sesama dan alam semesta.
- e. Belajar menjadi seseorang (*Learning to be*) untuk mengembangkan watak dan kepribadian sehingga mempunyai sikap mandiri, tegas, prinsip, nalar, dan berani mengemukakan pendapat serta bertanggungjawab.

Proses pendidikan dalam Pendidikan Kepramukaan terjadi pada saat peserta didik asik melakukan kegiatan yang menarik, menyenangkan, rekreatif dan menantang. Pada saat itu, disela-sela kegiatan Pendidikan Kepramukaan tersebut. Pembina Pramuka memberikan bimbingan dan pembinaan watak sehingga dapat disimpulkan !

1. Pendidikan watak dan kepribadian diberikan pada peserta didik pada saat peserta didik sedang asik melaksanakan kegiatan yang menarik, menyenangkan, rekreatif dan menantang.

2. Pembina Pramuka yang memikul tugas dalam pembinaan watak/karakter peserta didik, wajib menciptakan kegiatan yang menarik, menyenangkan, rekreatif dan menantang.

## **PRINSIP DASAR DAN METODE KEPRAMUKAAN**

Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan merupakan prinsip yang digunakan dalam pendidikan kepramukaan, yang membedakannya dengan gerakan pendidikan

Baden-Powell sebagai penemu sistem pendidikan kepanduan telah menyusun prinsip-prinsip Dasar dan Metode Kepanduan, lalu menggunakannya untuk membina generasi muda melalui pendidikan kepanduan. Beberapa prinsip itu didasarkan pada kegiatan anak atau remaja sehari-hari. Prinsip Dasar dan Metode Kepanduan itu harus diterapkan secara menyeluruh. Bila sebagian dari prinsip itu dihilangkan, maka organisasi itu bukan lagi gerakan pendidikan kepanduan.

Dalam Anggaran dasar Gerakan Pramuka dinyatakan bahwa Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan bertumpu pada:

- Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- Kepedulian terhadap bangsa dan tanah air, sesama hidup dan alam seisinya;
- Kepedulian terhadap diri pribadinya;
- Ketaatan kepada Kode Kehormatan Pramuka.

### **Prinsip Dasar**

Prinsip Dasar Kepramukaan sebagai norma hidup seorang anggota Gerakan Pramuka, ditanamkan dan ditumbuhkembangkan melalui proses penghayatan oleh dan untuk diri pribadinya dengan dibantu oleh pembina, sehingga pelaksanaan dan pengamalannya dilakukan dengan penuh kesadaran, kemandirian, kepedulian, tanggung jawab serta keterikatan moral, baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat.

Metode Kepramukaan merupakan cara belajar progresif melalui :

- Pengamalan Kode Kehormatan Pramuka;
- Belajar sambil melakukan;
- Sistem berkelompok;
- Kegiatan yang menantang dan meningkat serta mengandung pendidikan yang sesuai dengan
- Perkembangan rohani dan jasmani pesertadidik;
- Kegiatan di alam terbuka;
- Sistem tanda kecakapan;
- Sistem satuan terpisah untuk putera dan untuk puteri;
- Sistem among.

Metode Kepramukaan pada hakikatnya tidak dapat dilepaskan dari Prinsip Dasar Kepramukaan. Keterkaitan itu terletak pada pelaksanaan Kode Kehormatan. Metode Kepramukaan juga digunakan sebagai sebagai suatu sistem yang terdiri atas unsur-unsur yang merupakan subsistem terpadu dan terkait, yang tiap unsurnya mempunyai fungsi pendidikan yang spesifik dan saling memperkuat serta menunjang tercapainya tujuan.

## PERTEMUAN 1

### SEJARAH GERAKAN PRAMUKA

Sejarah merupakan cermin bagi keadaan sekarang, serta sumber pemikiran dan pembelajaran dalam mengembangkan tujuan-tujuan yang akan datang.

#### 1. Masa Hindia Belanda

- a. Tahun 1908, Mayor Jenderal Robert Baden Powell melancarkan suatu gagasan tentang pendidikan luar sekolah untuk anak-anak Inggris, dengan tujuan agar menjadi manusia Inggris, warga Inggris dan anggota masyarakat Inggris yang baik sesuai dengan keadaan dan kebutuhan kerajaan Inggris Raya ketika itu.
- b. Beliau menulis "*Scouting for Boys*" sebuah buku yang berisi pengalaman di alam terbuka bersama pramuka dan latihan-latihan yang diperlukan Pramuka.
- c. Gagasan Boden Powell dinilai cemerlang dan sangat menarik sehingga banyak negara-negara lain mendirikan kepanduan.



- Diantaranya di negeri Belanda dengan nama Padvinder atau *Padvinderij*.
- d. Gagasan kepanduan dibawa oleh orang Belanda ke Indonesia yang pada masa itu merupakan daerah jajahan Hindia Belanda (*Nederlands Oost Indie*), dengan mendirikan *Nederland Indische Padvinders Vereeniging (NIPV)* atau Persatuan Pandu-pandu Hindia-Belanda.
  - e. Pemimpin-pemimpin pergerakan nasional, mengambil gagasan Baden Powell dengan membentuk organisasi-organisasi kepanduan yang bertujuan membentuk manusia Indonesia yang baik yaitu sebagai kader pergerakan nasional. Pada saat itu mulailah bermunculan organisasi-organisasi kepanduan diantaranya *Javanse Padvinders Organizatie (JPO)*, *Jong Java Padvinderij (JJP)*, *National Islamitje Padvinderij (NATIPIJ)*, *Sarikat Islam Afdeling Padvinderij (SIAP)*, *Hizbul Wathan (HW)* dan lain sebagainya. Pemerintah Hindia Belanda

melarang penggunaan istilah Padvinder dan Padvinderij untuk organisasi kepanduan di luar NIPV.

- f. Sumpah Pemuda yang dicetuskan pada Kongres Pemuda tanggal 28 Oktober 1928, telah menjiwai gerakan kepanduan nasional Indonesia untuk lebih bergerak maju.
- g. Dengan meningkatnya kesadaran nasional Indonesia, maka timbullah niat untuk mempersatukan organisasi-organisasi kepanduan. Pada tahun 1930 muncullah Kepanduan Bangsa Indonesia (KBI) yang merupakan gabungan dari organisasi kepanduan *Indonesische Padvinders Organizatie* (INPO), Pandu Kesultanan (PK) dan Pandu Pemuda Sumatera (PPS). Pada tahun 1931 terbentuk federasi kepanduan dengan nama Persatuan Antar Pandu-pandu Indonesia (PAPI), yang kemudian berubah menjadi Badan Pusat Persaudaraan Kepanduan Indonesia (BPPKI) pada tahun 1938.

## 2. Masa Pendudukan Jepang

Pada masa pendudukan Jepang (PD II), penguasa Jepang melarang keberadaan organisasi kepanduan. Tokoh-tokoh kepanduan banyak yang masuk organisasi Seinendan, Keibodan dan Pembela Tanah Air (PETA).

## 3. Masa Perang Kemerdekaan

Dengan diproklamasikan kemerdekaan 17 Agustus 1945, bangsa Indonesia bahu membahu mempertahankan kemerdekaan. Seiring dengan itu, pada tanggal 28 Desember 1945 di Surakarta berdiri Pandu Rakyat Indonesia (PARI) sebagai satu-satunya organisasi kepanduan di wilayah Republik Indonesia.

## 4. Masa Pasca Perang Kemerdekaan hingga 1961

a. Setelah pengakuan kedaulatan NKRI, Indonesia memasuki masa pemerintahan yang liberal. Sesuai dengan situasi pemerintahan tersebut, maka bermunculan

kembali organisasi kepanduan seperti HW, SIAP, Pandu Islam Indonesia, Pandu Kristen, Pandu Katholik, Kepanduan Bangsa Indonesia (KBI) dan lain-lain.

- b. Menjelang tahun 1961, kepanduan Indonesia telah terpecah-pecah menjadi lebih dari 100 organisasi kepanduan. Suatu keadaan yang melemahkan nilai persatuan dan gerakan kepanduan Indonesia. Organisasi kepanduan pada saat itu terdiri atas satu federasi kepanduan putera dan dua federasi kepanduan puteri yaitu:
- Ikatan Pandu Indonesia (IPINDO), 13 September 1951.
  - Persatuan Organisasi Pandu Putri Indonesia (POPPINDO), 1954.
  - Perserikatan Kepanduan Putri Indonesia.

Selanjutnya, ketiga federasi tersebut melebur menjadi satu federasi yaitu Persatuan Kepanduan Indonesia (PERKINDO). Organisasi kepanduan yang

bergabung dalam federasi ini hanya 60 dari 100 organisasi kependuan dengan 500.000 anggota. Disamping itu, sebagian dari 60 organisasi kependuan anggota PERKINDO tersebut berada di bawah organisasi politik atau organisasi massa yang satu sama lain berbeda paham dan prinsip.

- c. Untuk mengatasi keadaan yang tidak kondusif dalam gerakan kependuan, PERKINDO membentuk panitia untuk memikirkan jalan keluarnya. Panitia menyimpulkan bahwa kependuan lemah dan terpecah-pecah, terpaku dalam cengkeraman gaya tradisional kependuan Inggris. Hal ini disebabkan pendidikan yang diselenggarakan oleh gerakan kependuan Indonesia belum disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan bangsa dan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu gerakan kependuan kurang memperoleh tanggapan dari bangsa dan masyarakat Indonesia. Kependuan hanya terdapat pada

lingkungan komunitas yang sedikit banyak sudah berpendidikan barat.

- d. Kondisi lemah gerakan kepanduan Indonesia dimanfaatkan oleh pihak komunis sebagai alasan untuk memaksa gerakan kepanduan Indonesia menjadi Gerakan Pioner Muda seperti yang terdapat di negara-negara komunis.
- e. Keinginan pihak Komunis berhasil ditentang oleh kekuatan Pancasila dalam tubuh PERKINDO. Dengan bantuan Perdana Menteri Djuanda, tercapailah perjuangan mempersatukan organisasi kepanduan ke dalam satu wadah Gerakan Pramuka melalui Keputusan Presiden RI No. 238 Tahun 1961 tentang Gerakan Pramuka, pada tanggal 20 Mei 1961 yang ditandatangani oleh Ir. Djuanda selaku Pejabat Presiden RI. Saat itu, Presiden Soekarno sedang berkunjung ke negeri Jepang.

## 5. Masa 1961-1999

Gerakan Kepanduan Indonesia memasuki keadaan baru dengan nama Gerakan Praja Muda Karana atau Gerakan Pramuka, Keppres No. 238 Tahun 1961.

- a. Semua organisasi kepanduan melebur ke dalam Gerakan Pramuka, menetapkan Pancasila sebagai dasar Gerakan Pramuka.
- b. Gerakan Pramuka adalah suatu perkumpulan yang berstatus non-governmental (bukan badan pemerintah) yang berbentuk kesatuan. Gerakan Pramuka diselenggarakan menurut jalan aturan demokrasi, dengan pengurus (Kwartir Nasional, Kwartir Daerah, Kwartir Cabang dan Kwartir Ranting) yang dipilih dalam musyawarah.
- c. Gerakan Pramuka sebagai satu-satunya badan di wilayah NKRI yang diperbolehkan menyelenggarakan kepramukaan bagi anak dan pemuda Indonesia; organisasi lain yang menyerupai, yang sama dan sama sifatnya dengan Gerakan Pramuka dilarang adanya.

- d. Gerakan Pramuka bertujuan mendidik anak dan pemuda Indonesia dengan prinsip dasar metodik pendidikan kepramukaan sebagaimana dirumuskan Baden Powell, yang pelaksanaannya diserasikan dengan kebutuhan, keadaan dan perkembangan bangsa dan masyarakat Indonesia agar menjadi manusia Indonesia yang baik dan anggota masyarakat yang berguna bagi pembangunan bangsa dan negara.
- e. Dengan melakukan penyesuaian berdasarkan kebutuhan dan keadaan di masing-masing wilayah di Indonesia, ternyata Gerakan Pramuka mampu membawa perubahan dan dapat mengembangkan kegiatannya secara meluas.
- f. Gerakan Pramuka menjadi lebih kuat dan memperoleh tanggapan luas dari masyarakat. Dalam waktu singkat organisasinya telah berkembang dari kota-



- kota hingga ke kampung dan desa-desa, dan jumlah anggotanya meningkat dengan pesat.
- g. Kemajuan pesat tersebut tak lepas dari sistem Majelis Pembimbing (Mabi) yang dijalankan oleh Gerakan Pramuka di setiap tingkat, dari tingkat gugusdepan hingga tingkat nasional.
  - h. Mengingat bahwa 80% penduduk Indonesia tinggal di desa dan 75% adalah keluarga petani, maka pada tahun 1961 Kwartir Nasional menganjurkan Pramuka menyelenggarakan kegiatan di bidang pembangunan masyarakat desa.
  - i. Anjuran tersebut dilaksanakan terutama di Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Timur dan Jawa Barat telah mampu menarik perhatian pemimpin-pemimpin masyarakat Indonesia. Pada tahun 1966, Menteri Pertanian dan Ketua Kwartir Nasional mengeluarkan instruksi bersama tentang pembentukan Satuan Karya Pramuka (Saka) Tarunabumi. Saka Tarunabumi dibentuk dan

diselenggarakan khusus untuk memungkinkan adanya kegiatan Pramuka di bidang pendidikan cinta pembangunan pertanian dan pembangunan masyarakat desa secara lebih nyata dan intensif.

Kegiatan Saka Tarunabumi ternyata telah membawa pembaharuan, bahkan membawa semangat untuk mengusahakan penemuan-penemuan baru (inovasi) pada pemuda desa yang selanjutnya mampu mempengaruhi seluruh masyarakat desa.

- j. Model pembentukan Saka Tarunabumi kemudian berkembang menjadi pembentukan Saka lainnya yaitu Saka Dirgantara, Saka Bahari, dan Saka Bhayangkara. Anggota Saka tersebut terdiri dari para Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega yang memiliki minat di bidangnya. Para Pramuka Penegak dan Pandega yang tergabung dalam Saka menjadi instruktur di bidangnya bagi adik-adik dan rekan-rekannya di gudep.

k. Perluasan kegiatan Gerakan Pramuka yang berkembang pesat hingga ke desa-desa, terutama kegiatan di bidang pembangunan pertanian dan masyarakat desa, dan pembentukan Saka Tarunabumi menarik perhatian badan internasional seperti FAO, UNICEF, UNESCO, ILO dan *Boys Scout World Bureau*.

6. Masa 1999 – sekarang

- a. Perkembangan politik negara dan pemerintahan mengalami perubahan dengan adanya Reformasi. Keadaan ini turut mempengaruhi perkembangan masyarakat secara menyeluruh.
- b. Untuk pertama kali pada Munas 2003 di Samarinda, pemilihan Ketua Kwartir Nasional dilaksanakan dengan sistem Pemilihan Langsung oleh Kwartir Daerah.
- c. Pencanangan Revitaliasi Gerakan Pramuka oleh Presiden RI selaku Ka Mabinas
- d. Pembentukan Saka Wirakartika

e. RUU Kepramukaan.

Sejarah Gerakan Pramuka merupakan sumber pemikiran dan pembelajaran pengembangan organisasi, agar terus digali untuk memberikan sumbangsih kepada bangsa dan negara.

## PERTEMUAN 2

### UPACARA SEBAGAI ALAT PENDIDIKAN

Upacara adalah serangkaian tindakan atau perbuatan yang ditata dalam suatu ketentuan peraturan yang dilakukan atau diadakan sehubungan dengan peristiwa penting seperti upacara adat, pelantikan, pemberian tanda penghargaan, peringatan, dan upacara lainnya.

Gerakan Pramuka menyelenggarakan upacara sebagai alat pendidikan dan dilaksanakan dengan khidmat, teratur dan tertib, meliputi upacara Umum, pembukaan dan penutupan latihan, pelantikan, dan upacara pemberian penghargaan. Upacara di dalam pembinaan Pendidikan Kepramukaan merupakan alat pendidikan berkaitan erat dengan proses perkembangan jiwa peserta didik untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik sesuai dengan tujuan upacara. Suatu upacara akan terasa lebih bermakna setelah mendapat sentuhan kata-kata pengarahan dari Pembina Upacara yang

menggugah semangat dan jiwa peserta upacara. Di sinilah proses pendidikan melalui kegiatan Upacara dalam Gerakan Pramuka berlangsung.

1. Tujuan upacara dalam Gerakan Pramuka adalah membentuk sikap disiplin, menghargai suatu proses berkaitan dengan sejarah, tradisi, perjuangan dan keberhasilan yang dicapai agar peserta didik:
  - a. memiliki rasa cinta kepada tanah air, bangsa dan negara.
  - b. memiliki rasa tanggungjawab dan disiplin pribadi.
  - c. selalu tertib dalam kehidupan sehari-hari.
  - d. memiliki jiwa gotong royong dan percaya pada orang lain.
  - e. dapat memimpin dan dipimpin.
  - f. dapat melaksanakan upacara dengan khidmat dan tertib.
  - g. meningkatkan ketakwaannya kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2. Unsur-Unsur pokok dalam upacara Gerakan Pramuka, ialah :
  - a. Bentuk barisan yang digunakan oleh para peserta selalu disesuaikan dengan perkembangan jiwa peserta didik.
  - b. Pengibaran Bendera Merah Putih.
  - c. Pembacaan Pancasila
  - d. Pembacaan Kode Kehormatan.
  - e. Pembacaan kode etik (Sandi Ambalan)
  - f. Pembacaan doa.
  - g. Kekhidmatan dan kesungguhan
  
3. Macam-Macam Upacara dalam Gerakan Pramuka :
  - a. Upacara Umum

Upacara umum dimaksudkan sebagai upacara penaikan dan penurunan Sang Merah Putih secara berkala pada upacara peringatan HUT Pramuka, HUT RI, atau secara berkala pada setiap hari Senin dan setiap tanggal 17.

- b. Upacara Pembukaan dan Penutupan Latihan  
Bentuk barisan pada upacara pembukaan dan penutupan latihan disesuaikan dengan golongan Satuan yaitu Lingkaran untuk Perindukan Siaga, Angkare untuk Pasukan Penggalang, Bersaf satu untuk Ambalan Penegak dan Racana Pandega.
  - c. Upacara Pelantikan, pelantikan meliputi upacara:
    - Penerimaan anggota
    - Kenaikan Tingkat
    - Pindah Golongan
  - d. Upacara Penyematan Tanda Kecakapan Khusus, Tanda Pramuka Garuda, dan Tanda Penghargaan
4. Mengingat bahwa upacara di satuan Pramuka itu adalah alat pendidikan, maka para pembina hendaknya dapat menciptakan berbagai variasi dalam pelaksanaan upacara dan mengembangkan tata upacara menurut keadaan setempat.

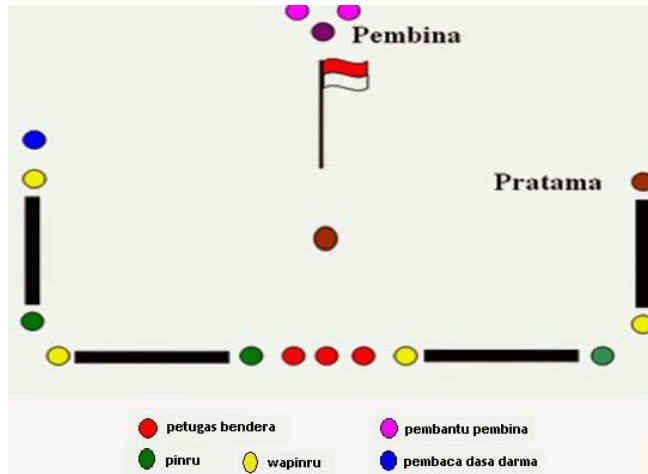


5. Keanekaragaman dan pengembangan tersebut tidak dibenarkan mengurangi isi unsur-unsur pokok dalam upacara Gerakan Pramuka

1. Upacara Pembuka Latihan Penggalang

Upacara Pembukaan Latihan Golongan Pramuka Penggalang. Sebelum memulai dan sesudah melaksanakan latihan dalam Gerakan Pramuka, wajib untuk melaksanakan upacara. Upacara yang dilaksanakan sebelum kegiatan latihan dikenal dengan upacara pembukaan latihan yang biasanya disingkat upabuklat dan upacara yang dilaksanakan setelah pelaksanaan latihan dikenal dengan sebutan upacara penutupan latihan yang disingkat upatuplat. Upacara ini bertujuan untuk membentuk moral yang baik, menanamkan jiwa patriotisme dan nasionalisme, membangun disiplin, serta rasa cinta tanah air pada peserta didik anggota Gerakan Pramuka. Berikut adalah susunan atau rangkaian upacara

pembukaan dan penutupan latihan untuk pramuka golongan penggalang:



## UPACARA PEMBUKAAN LATIHAN PRAMUKA PENGGALANG

Perlengkapan:

- Bendera Merah Putih,
- Tiang bendera (tongkat yang disambung),
- Teks Pancasila,
- Teks Dasa Darma.

Petugas:

- Pengibar Bendera 3 orang
- Pratama/ Pemimpin Upacara
- Pembaca Dasa Darma

#### d. Pembina Upacara

Persiapan:

- a. Tiap pemimpin regu mengumpulkan anggotanya dalam barisan bersaf sambil memeriksa kebersihan, kerapian, absensi, iuran, dan sebagainya (untuk regu yang bertugas: membagi tugas sebagai petugas upacara, mempersiapkan perlengkapan upacara).
- b. Pratama memanggil seluruh pasukan dengan membuat barisan angkare.
- c. Pratama memeriksa kerapian barisan upacara.

Pelaksanaan Upacara:

- a. Pratama menjemput Pembina Upacara (sekaligus laporan bahwa upacara pembukaan latihan siap dilaksanakan)
- b. Pembina Upacara dan Pembantu Pembina mengambil tempat di belakang tiang bendera
- c. Penghormatan kepada Pembina Upacara (Pembina Upacara melangkah satu kali) dipimpin oleh Pratama diikuti oleh seluruh peserta upacara.

- d. Pratama menyerahkan pasukan kepada Pembina Upacara dan kembali ke tempatnya (regunya)
- e. Pengibaran bendera Merah Putih, penghormatan dipimpin oleh Pembina Upacara diikuti seluruh peserta upacara.
- f. Pembacaan teks Pancasila oleh Pembina Upacara diikuti seluruh peserta upacara.
- g. Pembacaan teks Dasa Darma oleh petugas pembaca Dasa Darma.
- h. Amanat / kata bimbingan dari Pembina Upacara (Pembina istirahat di tempat diikuti seluruh peserta upacara)
- i. Doa dipimpin oleh Pembina Upacara.
- j. Pembina Upacara menyerahkan pasukan kepada Pratama.
- k. Penghormatan kepada Pembina Upacara dipimpin oleh Pratama diikuti seluruh peserta upacara.
- l. Pembina Upacara meninggalkan lapangan upacara, Pratama mengambil alih/membubarkan pasukan.

m. Upacara Selesai dan dilanjutkan dengan kegiatan latihan.

## PERTEMUAN 3

### DINAMIKA KELOMPOK

Ada pepatah "Tidak kenal maka tidak sayang", bila kita tidak segera mengenali teman baru dalam kelompok kerja, kelompok belajar, timbul kekakuan dan suasana kebekuan, untuk itu perlu segera dilaksanakan "kegiatan dinamika kelompok", agar segera cair suasana beku menjadi suasana ceria dan timbul kasih sayang.

Bila telah timbul kasih sayang akibat saling mengenal dan memahami karakter individu setiap teman barunya, maka niscaya terjalin komunikasi yang lebih akrab dan akan terbentuk kondisi dan situasi pembelajaran baru yang penuh pengertian. Untuk itu kegiatan dinamika kelompok dalam setiap pertemuan anggota dewasa dalam Gerakan Pramuka perlu dilaksanakan secara praktis dan sistematis dalam bentuk yang riang, gembira, informal serta menarik dan menyenangkan dalam kelompok kecil.

## Materi Pokok

Agar dinamika kelompok dapat berjalan lancar dan memenuhi sasaran yang ingin dicapai perlu dibahas materi inti yang meliputi:

- a. Pengertian Dinamika Kelompok
- b. Tujuan dan Sasaran
- c. Prosedur dan Proses
- d. Contoh Dinamika Kelompok

- a. Pengertian Dinamika Kelompok

Dinamika kelompok adalah suatu kegiatan yang menarik, riang gembira dan menantang setiap peserta untuk bergerak, berbuat dan bersikap saling mengenal, mengerti dan memahami individu dalam suatu kelompok, sehingga memperoleh informasi yang tepat dari seseorang sebagai teman baru dalam kelompoknya dan memecahkan suasana kaku dan beku menjadi suasana yang akrab, rileks dan bersahabat.

b. Tujuan dan Sasaran

- 1). Tujuan dinamika kelompok adalah suatu kegiatan pendahuluan dalam suatu pertemuan atau pelatihan untuk memecahkan suasana beku dan kaku karena menghadapi orang baru yang belum dikenal, sehingga peserta didik memperoleh informasi secara langsung dalam bentuk perkenalan pribadi yang informal dalam kondisi riang dan menggembirakan.
- 2). Sasaran yang ingin dicapai setelah mengikuti dinamika kelompok agar peserta:
  - a) mengerti nama dan sifat baik dan buruk teman barunya,
  - b) mampu bergaul dan menjadi teman sekelompok,
  - c) menambah semangat dan memotivasi kerja kelompok,
  - d) menciptakan suasana riang gembira.



### c. Prosedur dan Proses

#### 1). Prosedur

Kegiatan dinamika kelompok merupakan suatu kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan mengandung nilai pendidikan. Untuk itu perlu ada prosedur tentang langkah dan aturan permainan yang diinformasikan oleh Pelatih atau Instruktur secara jelas, singkat dan dimengerti oleh semua peserta.

#### 2). Proses

Setelah diadakan informasi atau briefing tentang aturan permainan dan persyaratan serta tahapan/langkah kegiatan yang dimengerti oleh semua peserta, maka perlu ditentukan proses kegiatan/permainan dengan mengikutsertakan semua peserta aktif, kreatif dan inovatif sesuai aturan yang telah ditentukan. Dalam proses ini peserta sekaligus akan berkenalan dan saling mengerti dan memahami sikap dan kepribadian teman barunya.

- a) Pertama, aturan umum/menyanyi lagu gembira bersama-sama.
- b) Kedua, aturan khusus, setelah diberi aba-aba maka membuat kelompok.
- c) Proses/tahapan melaksanakan kegiatan kelompok.
- d) Hasil kerja kelompok dilaporkan atau diinformasikan, dapat berupa:
  - yel ciptaan kelompok,
  - lagu-lagu yang membuat semangat kelompok.
  - daftar anggota kelompok,
  - nama kelompok, dan ketua kelompok,
  - ciri khas lainnya.
  - hal-hal (aturan/kesepakatan) yang seharusnya dilakukan oleh anggota kelompok, dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan oleh anggota kelompok.

d. Contoh Dinamika Kelompok

- 1) Peserta berdiri membentuk lingkaran bergandengan memperkenalkan nama dirinya dan mengenal sisi kiri dan sisi kanannya.
- 2) Dengan diberi informasi aba-aba peluit dari pelatih ditentukan peluit berbunyi tiga kali (---) berhenti, peluit berbunyi dua kali (-) berjalan sambil bernyanyi, peluit berbunyi satu kali (-) berlari sambil bernyanyi tetap dalam lingkaran. Bila diacungkan tiga jari berarti mencari teman 3 orang, bila diacungkan 4 jari berarti mencari teman 4 orang dan bila diacungkan 5 jari oleh pelatih berarti mencari teman 5 orang, dan seterusnya.
- 3) Peserta semua menghadap kekanan, dan berjalan kekanan dalam bentuk lingkaran sambil menyanyikan lagu gembira (lagu wajib) bersama-sama.
- 4) Peserta diberi tanda peluit tiga kali (---) berarti harus berhenti dalam lingkaran,

diberi aba-aba hadap kiri, kemudian diberi tanda peluit dua kali (--) berjalan dalam bentuk lingkaran ke arah kiri sambil bernyanyi dan tepuk tangan.

- 5) Akhir permainan diberi tanda peluit tiga kali (---) berarti berhenti dan Pelatih mengacungkan jari lima, berarti berkelompok dengan 5 anggota.
- 6) Dalam kelompok itu biasanya diberi tugas: mengenalkan diri, memilih ketua kelompok, membuat yel, dan mendiskusikan "sasaran pelatihan yang diinginkan untuk dirumuskan dan dilaporkan hasilnya secara tertulis kepada Pelatih. Setelah terbentuk kelompok dalam sesi dinamika kelompok mereka diberi tugas oleh Pelatih sekaligus mendiskusikan "sasaran pelatihan dari peserta".

Kegiatan Dinamika kelompok banyak jenis dan macam permainannya, yang penting adalah usaha Pelatih memberi kesempatan perkenalan dan pembentukan kelompok diskusi agar dapat memecahkan kebekuan dan kekakuan dalam proses belajar.

## **PERTEMUAN 4**

### **KESIAGAAN**

Pramuka Siaga : Sebagaimana diketahui, anggota Gerakan Pramuka dapat digolongkan berdasarkan usia peserta didik. Berdasarkan penggolongan ini anggota Gerakan Pramuka dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Pramuka siaga
- b. Pramuka Penggalang
- c. Pramuka Penegak
- d. Pramuka Pandega.

Pramuka Siaga atau siaga pramuka adalah sebutan bagi Anggota Pramuka yang berumur antara 7-10 tahun. Disebut Pramuka Siaga karena sesuai dengan kiasan (kiasan dasar) masa perjuangan bangsa Indonesia, yaitu ketika rakyat Indonesia meyiagakan dirinya untuk mencapai kemerdekaan dengan berdirinya Boedi Oetomo pada tahun 1908 sebagai tonggak awal perjuangan bangsa Indonesia.

Pada usia tersebut anak-anak memiliki sifat unik yang sangat beraneka macam yang pada dasarnya merupakan pribadi-pribadi aktif dan tidak pernah diam. Sifat uniknya merupakan kepolosan seorang anak yang belum tahu resiko dan belum dapat diserahi tugas dan tanggung jawab secara penuh. Sifat yang cukup menonjol adalah keingintahuan yang sangat tinggi, senang berdendang, menari dan menyanyi, agak manja, suka meniru, senang mengadu, dan sangat suka dipuji.

Kehidupan siaga masih berkisar di seputar keluarga yang ada ayah dan ibu. Keluarga merupakan pusat aktivitasnya. Atas dasar hal tersebut pembinaan pramuka siaga dikiaskan sebagai “keluarga bahagia” di mana terdapat ayah, ibu dan paman serta bibi. Wadah pembinaan pembinaan ini disebut “Perindukan Siaga” yang mengkiaskan bahwa anak seusia siaga masih menginduk pada ayah dan bunda (keluarga). Hal ini diperjelas dengan formasi bentuk barisan

berupa lingkaran pada upacara pembukaan dan penutupan latihan Siaga.

Formasi barisan pada upacara pembukaan dan penutupan latihan Siaga adalah berupa lingkaran di mana Pembina berdiri di tengah-tengah lingkaran di belakang bendera. Hal ini memberi makna bahwa di dalam Siaga, porsi terbesar adalah “ing ngarsa sung tulodo”, atau di depan memberi contoh, sedangkan porsi “ing madya mangun karsa dan tut wuri handayani” porsinya lebih kecil. Simbol bentuk upacara ini juga mengkiaskan bahwa norma dan tata-nilai bagi Siaga mengikuti cermin kepribadian Pembina-nya.

### **Kode Kehormatan**

Kode Kehormatan bagi Pramuka Siaga ada dua yaitu:

- a. Satya (janji Pramuka Siaga)
- b. Dwi Darma (ketentuan moral Pramuka Siaga)



**Dwi Satya**

Demi kehormatanku, aku berjanji akan bersungguh-sungguh:

- a. Menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan, Negara Kesatuan Indonesia, dan mengikuti tata krama keluarga.
- b. Setiap hari berbuat kebajikan

**Dwi Darma**

- a. Siaga berbakti kepada ayah dan ibundanya.
- b. Siaga berani dan tidak putus asa.

Dua Kode Kehormatan yang disebutkan di atas adalah standar moral bagi seorang Pramuka Siaga dalam bertingkah laku di masyarakat. Jadi kalau ada seorang anggota Pramuka Siaga yang tingkah lakunya tidak sesuai dengan standar moral ini, dia belum bisa disebut Pramuka Siaga seutuhnya.

**Syarat Kecakapan Siaga**

Syarat kecakapan siaga dibagi menjadi 2 yaitu :

- a. Syarat kecakapan umum siaga
- b. Syarat kecakapan khusus siaga

## Syarat Kecakapan Umum Siaga

SKU Siaga adalah syarat kecakapan minimal yang wajib dimiliki oleh Siaga untuk mendapatkan Tanda Kecakapan Umum yang merupakan alat pendidikan sebagai perangsang dan pendorong untuk memperoleh kecakapan yang berguna bagi kehidupannya.

Tingkat pengadopsian nilai-nilai kepramukaan dan keterampilan dilakukan melalui pendadaran Syarat Kecakapan Khusus (SKU). Ada 4 jenjang kenaikan tingkat kecakapan umum bagi Pramuka Siaga yakni:

### Siaga Mula



### Siaga Bantu



Siaga Tata



Siaga Garuda



### Syarat Kecakapan Khusus Siaga

Selain kecakapan umum Siaga dipersilahkan untuk mengambil kecakapan khusus yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Secara umum Syarat Kecakapan Khusus ada tingkatan yakni tingkat:

- a. Purwa
- b. Madya
- c. Utama

## Tanda Kecakapan

### a. Tanda Kecakapan Umum

Tanda Kecakapan Umum (TKU) Pramuka Siaga dapat dikenakan pada lengan baju sebelah kiri dibawah tanda barung. TKU untuk Siaga berbentuk sebuah janur (ini juga diambil dari kebiasaan para pahlawan dulu untuk menandakan pangkat seseorang).

### b. Tanda Kecakapan Khusus

Tanda Kecakapan Khusus (TKK) Pramuka Siaga berbentuk segitiga sama sisi dengan panjang masing-masing sisi 3 cm dan tingginya 2 cm. TKK dapat dipasang di lengan baju sebelah kanan membentuk setengah lingkaran di sekeliling tanda Kwarda dengan puncak menghadap ke bawah sebanyak 5 buah.

## 1. Perindukan Siaga

Satuan di gugusdepan sebagai tempat berhimpunnya Pramuka Siaga disebut Perindukan

Siaga. Perindukan idealnya terdiri atas 18-24 Pramuka Siaga yang dibagi ke dalam 3-4 kelompok, disebut Barung. Barung yang ideal terdiri atas 6 Pramuka Siaga. Perindukan Siaga dipimpin oleh Pembina Perindukan Siaga disingkat Pembina Siaga dibantu oleh Pembantu Pembina Siaga.

Untuk melaksanakan tugas di tingkat Perindukan, dipilih Pemimpin Barung Utama, dipanggil Sulung, yang dipilih dari para Pemimpin Barung. Posisi Pemimpin Barung Utama tidak permanen, dapat berganti setelah beberapa kali latihan. Hal ini dimaksudkan untuk memberi kesempatan lebih banyak bagi anggota Barung berlatih menjadi memimpin.

- a. Kata Perindukan berasal dari kata induk. Perindukan berarti tempat anak-anak menginduk menjadi satu.
- b. Pembina Perindukan manakala memanggil seluruh anggota Perindukan meneriakkan "Siaagaaaa....! Dijawab oleh seluruh anggota Perindukan dengan meneriakkan: Siaaap....!
- c. Perindukan harus memiliki standar bendera dan tiangnya serta bendera Merah Putih, untuk upacara pembukaan dan penutupan latihan, bendera

Pramuka, tali-temali, buku-buku ceritera untuk Siaga, peralatan memasak untuk sarana latihan, dan peralatan perkemahan, sebagaimana halnya peralatan gugusdepan.

- d. Perindukan Siaga Putera dapat dibina oleh Pembina dan Pembantu Pembina putera maupun Pembina dan Pembantu Pembina puteri, sedangkan Perindukan Siaga Puteri hanya dapat dibina oleh Pembina dan Pembantu Pembina puteri.

## **2. Barung**

Kelompok kecil dalam Perindukan Siaga yang idealnya beranggotakan 6 Pramuka Siaga, disebut Barung. Kata Barung berarti rumah jaga suatu bangunan.

- a. Setiap Barung baik Siaga putera maupun Siaga puteri memiliki nama Barung yang diambil dari nama warna seperti Barung Merah, Biru, Hijau, Putih, dan Barung Kuning. Setiap warna memiliki makna dan kiasannya, dan nama Barung merupakan cerminan sifat-sifat baik yang menonjol yang akan ditiru oleh anggota Barung tersebut.

- b. Keanggotaan Barung tidak bersifat menetap, dapat diubah setiap 1-2 bulan sekali, dilakukan secara teratur sebagai bagian dari dinamika Perindukan.
- c. Barung tidak memakai bendera barung, karena pelaksanaan kegiatan Pramuka Siaga pada umumnya dilaksanakan di tingkat Perindukan. Kegiatan di tingkat barung hanya berupa permainan singkat dan spontan.
- d. Barung memiliki Buku Daftar hadir anggota, dan kas anggota.
- e. Barung dipimpin secara bergilir oleh seorang Pemimpin Barung dan seorang Wakil Pemimpin Barung, dipilih oleh dan dari anggota Barung dengan bantuan Pembina dan Pembantu Pembina Siaga.
- f. Setiap kegiatan Barung didampingi Pembina dan Pembantu Pembina Siaga.

### **3. Dewan Siaga (Dewan Satuan Siaga)**

Dewan Siaga dibentuk untuk memenuhi hak anak dan melatih kepemimpinan Pramuka Siaga. Dewan Siaga beranggotakan seluruh anggota perindukan. Ketua Dewan Siaga adalah Pemimpin Barung Utama

atau Sulung. Pertemuan Dewan Siaga diadakan tiga bulan sekali atau sesuai kebutuhan program atau aktivitas.

Dewan Siaga bertugas:

- Memilih dan membahas kegiatan yang diusulkan Pembina,
- Mengatur kegiatan perindukan,
- Menjalankan keputusan-keputusan yang diambil Dewan, termasuk pemberian penghargaan.

Pada Perindukan Siaga tidak dibentuk Dewan Kehormatan, semua tugas Dewan Kehormatan berada di tangan Pembina.

#### **4. Kegiatan Siaga**

Kegiatan Siaga adalah kegiatan yang menggembirakan, dinamis, kekeluargaan, dan berkarakter. Pembina adalah kunci pokok di dalam mengemas bahan latihan, dan kreativitas Pembina sangat diperlukan. Semakin akrab hubungan antara Pembina dengan Siaga maka akan semakin tinggi tingkat ketertarikan Siaga untuk tetap berlatih.



Untuk menjadi Pembina Siaga diperlukan kesabaran, pandai berceritera, lebih baik bila pandai menyanyi, bertubuh sehat dan energik, pandai senam, dan tentu saja berbudi pekerti yang luhur sebagaimana syarat menjadi Pembina Pramuka.

Di dalam kegiatan latihan, dapat dilakukan pemenuhan/pengujian Syarat-syarat Kecakapan Umum (SKU) dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK) Siaga. SKU Siaga adalah syarat kecakapan yang wajib dimiliki oleh Siaga untuk mendapatkan Tanda Kecakapan Umum yang merupakan alat pendidikan sebagai perangsang dan pendorong untuk memperoleh kecakapan yang berguna bagi kehidupannya.

Tingkat pengadopsian nilai-nilai kepramukaan dan keterampilan dilakukan melalui pendarasan Syarat Kecakapan Khusus (SKK).

Ada 4 jenjang kenaikan tingkat kecakapan umum bagi Pramuka Siaga yakni:

- Siaga Mula
- Siaga Bantu
- Siaga Tata

- Siaga Garuda

Syarat Kecakapan Khusus Siaga. Selain kecakapan umum Siaga dapat mengambil kecakapan khusus yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Secara umum Syarat Kecakapan Khusus ada tingkatan yakni tingkat:

- Purwa
- Madya
- Utama

Secara garis besar kegiatan Siaga dibagi menjadi:

**a. Kegiatan Latihan Rutin**

1) Mingguan

Kegiatan latihan dimulai dengan:

- Upacara pembukaan latihan.
- Upacara penutupan latihan. Di sini jangan lupa Pembina Upacara menyampaikan rasa terima-kasih dan titip salam pada keluarga adik-adik Siaga, serta jangan lupa latihan yang

akan datang mengajak teman yang lain untuk ikut menjadi anggota baru Siaga.

- 2) Bulanan/ dua bulanan / tiga bulanan/ menurut kesepakatan.

Kegiatan ini bisa diselenggarakan atas dasar keputusan Dewan Siaga dan Pembinaanya, dengan jenis kegiatan yang biasanya berbeda dengan kegiatan rutin mingguan.

#### **b. Pertemuan Besar Siaga**

Pertemuan ini diikuti oleh beberapa Perindukan Siaga yang dilaksanakan pada waktu tertentu dalam rangka peringatan hari-hari besar /Pramuka.

Acara Pertemuan Besar Siaga disebut Pesta Siaga merupakan pertemuan yang bersifat kreatif, senang-senang, rekreatif, edukatif dan banyak bergerak.

Pesta Siaga dapat berbentuk:

- Bazar Siaga, memamerkan hasil hasta karya Pramuka Siaga.
- Permainan bersama.
- Darmawisata.
- Perkemahan Siaga/perkemahan sehari.
- Karnaval Siaga.

Dengan banyaknya jenis kegiatan maka tidak mungkin seorang Pembina kekurangan bahan latihan.

Peserta didik pada proses pendidikan dalam Gerakan Pramuka berperan sebagai subjek pendidikan, oleh karena itu pendapatnya, keinginannya, harus dihargai. Dalam membina Siaga konsep *Ing Ngarsa Sung Tulada* (di depan memberi keteladanan) porsinya lebih banyak dibandingkan dengan *Ing Madya Mangun Karsa* (di tengah-tengah membangun /menggerakkan kemauan) dan *Tut Wuri Handayani* (dari belakang memberi dorongan)

## PERTEMUAN 5

### KEPENGALANGAN

Penggalang adalah sebuah tingkatan dalam pramuka setelah siaga. Biasanya anggota pramuka tingkat penggalang berusia dari 11-15 tahun. Tingkatan dalam Penggalang

Berdasarkan pencapaian Syarat-syarat Kecakapan Umum Pramuka Penggalang dapat digolongkan dalam beberapa tingkatan, yaitu:

1. Penggalang Ramu
2. Penggalang Rakit
3. Penggalang Terap
4. Penggalang Garuda

Tingkatan Penggalang juga memiliki Syarat-syarat Kecakapan Umum (SKU) dan Syarat-syarat Kecakapan Khusus (SKK) yang harus dipenuhi untuk mendapatkan kenaikan tingkat atau Tanda Kecakapan Umum (TKU) dan mendapatkan Tanda Kecakapan Khusus (TKK).

| Penggalang Ramu   | Penggalang Rakit  | Penggalang Terap  |
|---|---|---|
|  |  |  |

### Sistem Berkelompok

Setiap anggota Pramuka Penggalang dikelompokkan dalam satuan-satuan kecil yang disebut regu. Setiap regu terdiri atas 8 orang Penggalang. Regu dipimpin oleh seorang Pimpinan Regu (PINRU) yang bertanggung jawab penuh atas regunya tersebut. Regu dalam penggalang mempunyai nama-nama untuk mengidentifikasi regu tersebut. Nama Regu Putra diambil dari nama hewan, misalnya harimau, kobra, elang, kalajengking, dan sebagainya. Sedangkan nama regu putri diambil dari nama tumbuhan (bunga), semisal anggrek, anyelir, mawar, melati.

Setiap empat regu dihimpun dalam sebuah Pasukan yang dipimpin oleh seorang Pemimpin Regu Utama (Pratama). Pratama adalah pimpinan dari seluruh regu.

### **Satuan Terpisah**

Pelaksanaan kegiatan kepramukaan dilaksanakan dengan Sistem Terpisah untuk satuan putra dan satuan putri. Dimana Pramuka Penggalang putra dikelompokkan dengan Pramuka Penggalang Putra lainnya dan dipisahkan dari satuan Pramuka Penggalang putri. Satuan ini dibina oleh Pembina dan Pembantu Pembina putra juga. Demikian sebaliknya untuk satuan Penggalang Putri.

Penggalang adalah anggota muda Gerakan Pramuka yang berusia 11 – 15 tahun. Pada usia tersebut anak-anak memiliki sifat keingintahuan (curiosity) yang tinggi, semangat yang kuat, sangat aktif, dan suka berkelompok. Oleh karena itu titik berat dari latihan Pasukan Penggalang terletak pada kegiatan Regu yang

didasari oleh sistem beregu dalam seluruh pelaksanaan kegiatan Pasukan Penggalang.

Dunia Penggalang sudah lebih luas dan melebar daripada dunia Siaga yang masih tertutup (formasi lingkaran). Formasi barisan barisan pada upacara pembukaan dan penutupan latihan penggalang adalah berupa angkare (setengah lingkaran atau tapal kuda), sebuah lingkaran yang sudah mulai terbuka tetapi tiga sudutnya masih tertutup.

Pada saat upacara pembukaan dan penutupan latihan, Pembina berdiri di depan pasukan di bagian tengah di sebelah kiri bendera (tiang bendera berada di kanan Pembina). Hal ini memberi makna bahwa di dalam dunia penggalang, Pembina memberi porsi lebih besar menggerakkan kemauan (*ing madya mangun karsa*), dibandingkan dengan porsi pembinaan memberi keteladanan (*ing ngarsa sung tulada*) dan dorongan (*tut wuri handayani*).

Simbol bentuk upacara ini juga mengkiaskan bahwa penggalang mulai diperkenankan melihat dunia luar dan Pembina Penggalang sudah dapat melepaskan Penggalangnya dalam pelaksanaan tugas melalui



pemimpin-pemimpin Regu yang menjadi tulang punggung di dalam pasukan Penggalang. Pembina Penggalang sudah dapat memberi kepercayaan kepada Pemimpin Regu dan Wakil Pemimpin Regu untuk melatih anggota regunya dengan penuh tanggungjawab. Untuk itulah para Pemimpin Regu dan Wakil Pemimpin Regu diberi latihan tambahan secara berkala dalam bentuk Gladian Pimpinan Regu (Dianpinru).

## 1. Pasukan Penggalang

- a. Wadah pembinaan Pramuka Penggalang disebut Pasukan Penggalang yang secara filosofis bermakna sebagai pasukan-pasukan di masa perjuangan kemerdekaan bangsa dalam menggalang persatuan dan membangun jiwa patriotisme dan nasionalisme. Kata “pasukan” berasal dari kata pa-suku-an yakni tempat para suku berkumpul. Pada umumnya, pasukan penggalang putera mengambil nama-nama senjata sebagai nama pasukannya, seperti “Pasukan Pasopati”; “Pasukan Trisula Pamungkas”, Pasukan Cakra Baskara”,

“Pasukan Roda Dedali”, “Pasukan Mandau Sakti”, dan lainnya. Pasukan Puteri umumnya mengambil nama-nama mitos sebagai nama pasukannya seperti “Pasukan Rara Jonggrang”; “Pasukan Dewi Bulan”; “Pasukan Chandra Kirana”; “Pasukan Puti Serindang Bulan” dan lainnya. Dapat juga menggunakan nama-nama pahlawan seperti pada ambalan penegak. Pada hakekatnya nama pasukan adalah simbol kebanggaan seluruh anggota pasukan, yang dihasilkan dari musyawarah pasukan.

- b. Panggilan terhadap pasukan berupa tiupan peluit pendek 8 kali dan tiupan peluit panjang satu kali. Seperti kode morse berikut ini: ..... – . Namun demikian panggilan pasukan dapat bervariasi misalnya dengan menyebutkan nama pasukannya: “Trisula pamungkas.....kumpul”, atau dalam aba-aba baris-berbaris: “Trisula Pamungkas.....Siaap.....Geraaak”, dan seterusnya. Panggilan pasukan dengan aba-aba khusus dapat dibuat menurut kesepakatan pasukan dan Pembina pasukannya.

- c. Pasukan yang ideal memiliki markas pasukan disebut sanggar, yakni tempat pasukan itu berkumpul. Selain sanggar, setiap pasukan memiliki bendera Merah Putih, bendera Pramuka, tiang bendera, peralatan perkemahan, sebagaimana halnya peralatan gugusdepan.
  - d. Sesuai dengan metode satuan terpisah, maka Pembina pasukan putera adalah seorang pria, dan Pembina pasukan puteri adalah seorang wanita. Hubungan antara Pembina Pasukan dengan anggota pasukan penggalang seperti hubungan antara kakak dan adik; sedangkan hubungan Pembina Pasukan dengan Pembina regu sama seperti hubungan pada anggota dewasa Gerakan Pramuka lainnya yakni hubungan persaudaraan atau kekerabatan, bukan seperti hubungan antara atasan dan bawahan.
2. Regu – Pasukan Penggalang idealnya terdiri atas 3 sampai 4 Regu dengan jumlah anggota Regu 6 sampai dengan 8 penggalang. Kata “Regu” berarti

gardu atau pangkalan untuk meronda. Tiap regu memiliki pemimpin regu dan wakil pemimpin regu yang dipilih dari salah seorang anggota regunya berdasarkan musyawarah regu.

- a. Setiap regu memiliki nama regu yang merupakan simbol kebanggaan regu. Nama regu dipilih dan diambil dari cerminan sifat-sifat baik yang menonjol yang akan ditiru oleh anggota regu tersebut. Nama regu penggalang putera menggunakan lambang binatang, sedangkan nama regu penggalang puteri menggunakan simbol bunga atau tumbuhan. Nama regu tersebut dilukiskan dalam bendera regu. Bendera regu merupakan kebanggaan regu, yang senantiasa dibawa dalam setiap kegiatan penggalang.
- b. Tiap regu memiliki kode panggilannya sendiri. Untuk regu putera biasanya menggunakan panggilan suara binatang, apabila pemimpin regu atau salah seorang dari mereka memanggil anggota regunya. Untuk regu puteri biasanya menggunakan suara peluit, atau teriakan nama

regunya. Setiap anggota mempunyai nomor regu. Nomor regu pemimpin regu adalah 1, wakil pemimpin regu adalah 2 dan selanjutnya hingga nomor ke 8. Andaikata Pemimpin regu Mawar akan memanggil “si Ani” yang memiliki nomor 7, maka pemimpin regu akan memanggil “Mawar 7....., kemari”. Demikian juga pada regu Singa putra, misalnya akan memanggil anggotanya yang bernama “Bambang” kebetulan ia anggota regu nomor 8, maka ia akan mengaum..., dan meneriakkan nomor 8. Panggilan bagi tiap-tiap anggota regu adalah sesuatu yang unik, dan pada dasarnya adalah merupakan kesepakatan anggota regunya.

- c. Setiap anggota regu penggalang harus memiliki tali berukuran 10 meter, dan tongkat penggalang berukuran 160 cm. Ponco (jas hujan), velples (tempat air minum), kompas, pisau digunakan biasanya kalau ada kegiatan keluar. Adapun perlengkapan regu penggalang adalah tenda dan perlengkapan perkemahan lainnya.

d. Setiap regu penggalang idealnya memiliki Pembina regu. Sesuai dengan metode satuan terpisah, maka Pembina regu putra harus seorang pria, dan Pembina regu puteri harus seorang wanita. Hubungan antara Pembina regu dengan anggota regu seperti hubungan antara kakak dan adik.

### 3. Dewan Penggalang (Dewan Satuan Penggalang)

- a. Untuk pendidikan kepemimpinan dan mengikutsertakan dalam pengambilan keputusan para pramuka penggalang, dibentuk Dewan pasukan Penggalang, disingkat Dewan Penggalang, yang terdiri atas Pemimpin Regu Utama (Pratama), para Pemimpin Regu, Wakil Pemimpin Regu, Pembina Penggalang dan Para Pembantu Pembina Penggalang.
- b. Pembina Pramuka Penggalang dan Pembantu Pembina Pramuka Penggalang bertindak sebagai penasehat, pendorong, pengarah, pembimbing dan mempunyai hak dalam mengambil keputusan terakhir.

- a. Dewan Penggalang bertugas :
  - 1) Mengurus dan mengatur program kegiatan-kegiatan Pasukan Penggalang
  - 2) Mengevaluasi program kegiatan
  - 3) Mendukung Regu dalam kegiatan mengintegrasikan anggota baru
  - 4) Menyelenggarakan pemilihan Pemimpin Regu dan Wakil Pemimpin Regu
  - 5) Merekrut anggota regu baru
  - 6) Menyiapkan materi yang akan dibahas dalam Dewan Majelis Penggalang.

#### 4. Dewan Kehormatan Penggalang

- a. Untuk melatih kepemimpinan dan rasa tanggungjawab para Pramuka Penggalang, dibentuk Dewan Kehormatan Pasukan Penggalang, yang terdiri atas Pemimpin Regu Utama, para Pemimpin Regu, Pembina dan Pembantu Pembina Penggalang.
- b. Ketua dan Wakil Ketua Dewan Kehormatan Penggalang adalah Pembina dan Pembantu Pembina Penggalang, sedangkan Sekretaris

Dewan Kehormatan adalah salah seorang Pemimpin Regu.

c. Tugas Dewan Kehormatan Penggalang adalah untuk menentukan:

- 1) Pelantikan, pemberian TKK, tanda penghargaan dan lainnya kepada Pramuka Penggalang yang berjasa atau berprestasi.
- 2) Pelantikan Pemimpin dan Wakil Peninpin Regu serta Pratama.
- 3) Tindakan terhadap pelanggaran Kode Kehormatan
- 4) Rehabilitasi anggota Pasukan Penggalang

## 5. Majelis Penggalang

a. Untuk mendidik Pramuka Penggalang dalam kehidupan demokrasi dan mewujudkan hak semua anggota, dibentuk Majelis Penggalang yang anggotanya terdiri atas seluruh anggota pasukan. Keikutsertaan mereka sebagai individu bukan atas nama regu.



b. Majelis Penggalang diketuai oleh Pramuka Penggalang yang dipilih langsung langsung oleh seluruh anggota. Sebelum Ketua Majelis terpilih, pertemuan dipandu oleh Pratama. Ketua Majelis memilih sekretarisnya.

a. Tugas Majelis Penggalang:

- 1) Menyusun aturan-aturan yang mengikat seluruh anggota
- 2) Menetapkan sasaran tahunan untuk diajukan kepada Pembina
- 3) Pasukan dan diteruskan kepada Pembina Gudep yang selanjutnya dinyatakan dalam rencana gudep
- 4) Membahas dan memberikan persetujuan kegiatan bersama dan kalender kegiatan yang diajukan Dewan Penggalang.

b. Pembina dan Pembantu Pembina mempunyai hak bicara tetapi tidak mempunyai hak suara.

## 6. Kegiatan Penggalang

- a. Kegiatan Penggalang adalah kegiatan yang selalu berkarakter, dinamis, progresif, menantang. Pembina menjadi kunci pokok di dalam mengemas bahan latihan dan kreativitas Pembina sangat diperlukan. Semakin akrab hubungan antara Pembina dengan Penggalang maka akan semakin tinggi tingkat ketertarikan Penggalang untuk tetap berlatih.
- b. Pembina tidak perlu khawatir tentang materi apa yang akan dilatihkan karena pada hakekatnya semua aspek hidup yang normatif dapat dilatihkan kepada Penggalang.
- c. Materi latihan perlu dikemas sehingga memenuhi 4 H sebagaimana yang dikemukakan oleh Baden Powell yakni: *Health, Happiness, Helpfulness, Handicraft*. Yang perlu diutarakan lagi adalah materi latihan itu datang dari hasil rapat Dewan Penggalang, namun demikian Pembina bisa

menawarkan program-program baru yang menarik, yang belum diketahui oleh Dewan Penggalang itu sendiri, sehingga menjadi keputusan latihan Dewan Penggalang.

- d. Di dalam latihan, dapat dilakukan pemenuhan/pengujian Syarat Kecakapan Umum (SKU), Syarat Pramuka Garuda (SPG), dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK). SKU dan SPG merupakan standar nilai-nilai dan keterampilan yang dicapai oleh seorang Pramuka. Sedangkan SKK adalah standar kompetensi Pramuka berdasarkan peminatannya, oleh karena itu tidak semua SKK yang tersedia dianjurkan untuk dicapai. Hasil pendidikan dan pelatihan Pramuka Penggalang dilihat dari SKU - SPG yang dicapai dan SKK yang diraih. SKU Penggalang terdiri atas 3 tingkatan, yakni: Penggalang Ramu, Penggalang Rakit, dan Penggalang Terap. Setelah menyelesaikan Syarat Kecakapan Umum Penggalang Terap, seorang Penggalang diperkenankan

menempuh Pramuka Garuda (SPG) – yang dalam pramuka internasional disebut *Eagle Scout*.

- e. Secara garis besar kegiatan Penggalang dibagi menjadi Kegiatan Latihan rutin dan kegiatan insidental.

#### Kegiatan Latihan Rutin

##### 1) Mingguan

Kegiatan latihan dimulai dengan:

- Upacara pembukaan latihan.
- Pemanasan dengan permainan ringan atau ice breaking, atau sesuatu yang sifatnya menggembirakan tetapi tetap mengandung pendidikan.
- Latihan inti, dapat diisi dengan hal-hal yang meliputi penanaman nilai-nilai dan sekaligus keterampilan. Berbagai cara untuk menyajikan nilai-nilai dan keterampilan yang dilakukan secara langsung atau dikemas dalam bentuk permainan. (contohnya: Teknik membuat tandu dan membalut korban;

permainan Nusantara-1 ciptaan kak Joko Mursitho yang berisikan wawasan kebangsaan, dinamika kelompok, dan team building; permainan Sepak Bola Sampah ciptaan kak Joko yang berisikan kepedulian kebersihan, kerja bakti tetapi menggembirakan; Membuat Woogle atau cincin setangan leher; dsb.).

- Latihan penutup, dapat diisi dengan permainan ringan, menyanyi, atau pembulatan dari materi inti yang telah dilakukan.
- Upacara penutupan latihan. Pada upacara penutupan latihan Pembina Upacara menyampaikan rasa terima-kasih dan titip salam pada keluarga adik-adik Penggalang, dan menghimbau agar pada latihan mendatang adik-adik penggalang dapat membawa teman-temannya

untuk ikut menjadi anggota baru Penggalang.

- 2) Bulanan/ dua bulanan / tiga bulanan/ menurut kesepakatan.

Kegiatan diselenggarakan atas dasar keputusan Dewan Penggalang dan Pembinaanya, dengan jenis kegiatan yang berbeda dengan kegiatan rutin mingguan. Kegiatan rutin dengan interval waktu tersebut dapat dilakukan di luar pangkalan gugusdepan; misalnya *hiking, rowing, climbing, mountainering, jungle survival, orientering, swimming*, kegiatan-kegiatan permainan *high element, dan low element, praktek pionering yang sebenarnya, first aids*, bakti masyarakat, *camping*, atau lomba-lomba.

- 3) Latihan Gabungan (Latgab).

Pada hakekatnya latihan gabungan ini adalah latihan bersama dengan gugusdepan lain, sehingga terdapat

pertukaran pengalaman antara sesama Penggalang, dan diantara sesama Pembina. Materi kegiatannya bisa sama dengan kegiatan Bulanan/ dua bulanan / tiga bulanan/ menurut kesepakatan.

4) Kegiatan di tingkat Kwartir Cabang, Daerah, dan Nasional

Jenis kegiatan dikategorikan ke dalam kegiatan rutin, karena diselenggarakan satu tahunan, dua tahunan, tiga tahunan, empat tahunan, atau lima tahunan yang diputuskan dan diselenggarakan oleh Kwartirnya, seperti kegiatan:

- a) Gladian Pemimpin Satuan,
- b) Gladian Pemimpin Regu,
- c) Lomba Tingkat Gudep atau LT I (khusus diselenggarakan oleh Gudep), LT II di Tingkat Ranting, LT III di tingkat Cabang, LT IV di Tingkat Daerah, dan LT V di tingkat Nasional.
- d) Kemah Bakti Penggalang.

- e) Jambore Ranting, Cabang, Daerah, Nasional, Asean, Regional (Asia Pacific), dan Jambore Dunia (*World Scout Jambore*).



---

## PERTEMUAN 6

### KEPENEGAAN DAN KEPANDEGAAN

#### A. KEPENEGAAN

Penegak adalah anggota muda Gerakan Pramuka yang berusia 16 – 20 tahun. Secara umum usia tersebut disebut masa sosial (Kohnstam) atau disebut juga masa remaja awal yaitu masa pencarian jati diri, memiliki semangat yang kuat, suka berdebat, kemauannya kuat, agak sulit dicegah kemauannya apabila tidak melalui kesadaran rasionalnya, ada kecenderungan agresif, sudah mengenal cinta dengan lain jenis kelamin.

Pergerakan golongan Penegak disebut pergerakan bakti. Bagi seorang Penggalang yang masuk Ambalan Penegak, berarti melanjutkan latihan yang telah diterima di golongan Siaga dan Penggalang dan Ambalan Penegak adalah tempat mempraktekkan dan menyempurnakan pendidikannya dalam Gerakan Pramuka. Bagi mereka yang belum pernah menjadi Pramuka dapat

diterima sebagai anggota Ambalan sedikitnya telah memenuhi syarat-syarat Penggalang Ramu. Kepenegakan adalah latihan ke arah kemandirian dan tidak menjadi beban orang lain, persaudaraan bakti, mendidik diri sendiri dengan menambah kecakapan sebagai bekal pengabdian dan berguna bagi masyarakat, memilih cara hidup yang dipedomani Trisatya dan Dasadarma.

Penegak dianggap sudah berani meluaskan sayapnya sendiri, membuka lingkaran dunianya lebar-lebar serta mandiri. Maka bentuk upacara pembukaan dan penutupan latihan Ambalan Penegak adalah berupa barisan yang terbuka dari semua sudut, yakni bersaf satu lurus di mana pemimpin-pemimpin Ambalannya berada di sebelah kanan. Pembina bisa berada di tengah-tengah lapangan upacara, tetapi bisa berada di ujung barisan paling kanan. Filosofisnya adalah bahwa Penegak sudah dibebaskan melihat dunia luar dan peran Pembina dalam membina Penegak adalah memberi porsi lebih besar terhadap pemberian dorongan, motivasi dan arahan (*Tut Wuri*

*Handayani*), dibandingkan dengan di tengah-tengah menggerakkan (*ing madya mangun karsa*), dan di depan memberi keteladanan (*ing ngarsa sung tulada*).

Proses pembentukan jiwa dan mental dalam dunia kepenegakan dilakukan melalui Sandi Ambalan yang dibaca dan dihayati pada setiap upacara penutupan latihan, serta perjalanan spiritual (*hike*) dan renungan jiwa sebagai sarana introspeksi dan retrospeksi seorang Penegak.

### **1. Ambalan Penegak**

Ambalan adalah Satuan kelompok Pramuka Penegak yang terdiri atas 12 – 32 Pramuka Penegak. Kata Ambalan berasal dari bahasa Jawa *ambal-ambalan*, yakni kegiatan yang dilakukan terus menerus oleh sekelompok orang. Ambalan Penegak mengandung pengertian kiasan dasar yakni kegiatan (*bakti dan persaudaraan*) yang terus menerus dilakukan dalam menegakkan dan mengisi Kemerdekaan Bangsa. Ambalan atau *ambal* dalam bahasa Lampung mengandung

pengertian karpas indah yang paling lebar yang digunakan untuk bermusyawarah. Ambalan mempunyai konotasi lain yaitu sebagai wadah berkumpul melakukan suatu musyawarah sebelum melaksanakan kegiatan-kegiatan.

Nama Ambalan Ambalan umumnya menggunakan nama pahlawan. Namun tidak menutup kemungkinan nama Ambalan juga diambil dari nama-nama senjata atau nama kerajaan dalam pewayangan atau nama ceritera legenda. Dalam pemilihan nama tentunya diambil yang terbaik menurut anggota Ambalan, sehingga memiliki makna dan kebanggaan bagi seluruh anggota Ambalan.

Ambalan dipimpin oleh seorang Ketua disebut Pradana yang dipilih berdasarkan musyawarah anggota ambalan.

Ambalan yang ideal memiliki markas Ambalan, yakni tempat di mana Ambalan itu berkumpul. Markas ini biasanya diberi nama Sanggar. Setiap Ambalan memiliki bendera Merah Putih, bendera Pramuka, bendera Ambalan (bila

ada), bendera WOSM, pusaka ambalan, sandi ambalan, tiang bendera, tali-menali, dilengkapi dengan peralatan tulis-menulis (mesin ketik, komputer, printer), peralatan memasak, serta peralatan perkemahan, sebagaimana halnya peralatan gugusdepan.

## **2. Sangga**

- a. Kelompok kecil dalam Ambalan Penegak disebut Sangga yang beranggotakan 4 – 8 Pramuka Penegak.
- b. Kata Sangga mengandung pengertian sebagai penopang. Sangga di dalam Ambalan memberi pengertian sebagai penopang kegiatan yang dilakukan secara terus menerus. Sangga juga mempunyai arti sebagai rumah kecil (gubug, saung) tempat merencanakan berbagai kegiatan. Nama Sangga disusun sesuai dengan kiasan dasar yakni: Sangga Perintis, Pencoba, Pendobrak, Penegas dan Sangga Pelaksana.

- c. Setiap Sangga memiliki Pemimpin Sangga dan Wakil Pemimpin Sangga, yang dipilih berdasarkan hasil musyawarah Sangga.

### **3. Pembina dan Instruktur**

- a. Setiap Ambalan dan Sangga Penegak idealnya memiliki Pembina. Sesuai dengan metode satuan terpisah, maka Pembina Ambalan/Sangga putera harus seorang pria, dan Pembina Ambalan/Sangga puteri harus seorang wanita. Hubungan antara Pembina Ambalan/Sangga dengan anggota Sangga seperti hubungan antara kakak dan adik; sedangkan hubungan Pembina Ambalan dengan Pembina Sangga sama seperti hubungan pada anggota dewasa Gerakan Pramuka lainnya yakni hubungan persaudaraan atau kekerabatan, bukan seperti hubungan antara atasan dan bawahan.
- b. Ambalan yang menginginkan materi-materi sebagai bekal keterampilan dalam

hubungannya dengan *life-skill*, dapat mengundang instruktur yang ahli di bidangnya.

#### 4. Peminatan

Di dalam Gerakan Pramuka terdapat lembaga-lembaga yang dapat memberikan pendidikan khusus yang menjurus kepada peminatan yang disebut dengan Satuan Karya (Saka). Ada 8 Saka atau 8 peminatan dalam Gerakan Pramuka yakni (1) Saka Bahari – minat kebaharian (kelautan), (2) Saka Bakti Husada – minat pelayanan kesehatan, (3) Saka Bhayangkara – minat Kebhayangkaraan (hukum dan kemasyarakatan); (4) Saka Dirgantara – Minat kedirgantaraan (keangkasaan); (5) Saka Kencana – minat keluarga berencana dan kependudukan; (6) Saka Taruna Bumi – minat ketarunabumian (pertanian, perikanan dan peternakan); (7) Saka Wana Bhakti – minat kehutanan; (8) Saka Wira Kartika – minat Kewira Kartikaan.

Keanggotaan dalam Saka bersifat tidak permanen karena anggota Saka dapat menjadi anggota beberapa Saka sesuai dengan minatnya, dan tidak melepaskan diri dari keanggotaan gugusdepannya.

## **5. Dewan Penegak (Dewan Ambalan)**

a. Untuk mengembangkan kepemimpinan dan mengikutsertakan dalam pengambilan keputusan bagi Pramuka Penegak, dibentuk Dewan Ambalan Penegak, disingkat Dewan Penegak yang dipimpin seorang Ketua disebut Pradana dengan susunan sebagai berikut.

- 1) Seorang Ketua yang disebut Pradana
- 2) Seorang Pemangku Adat ( penjaga kode etik ambalan)
- 3) Seorang Kerani
- 4) Seorang Bendahara
- 5) Beberapa orang anggota



- b. Dewan tersebut dipilih dari para Pemimpin dan Wakil Pemimpin Sangga. dipilih dari para pemimpin Sangga dan atau wakil pemimpin Sangga.
- c. Pembina Pramuka Penegak dan Pembantu Pembina Pramuka Penegak tidak masuk dalam Dewan Ambalan. Pembina Ambalan bertindak sebagai penasehat, pendorong, pengarah, pembimbing dan mempunyai hak dalam mengambil keputusan terakhir.
- d. Dewan Penegak bertugas :
  - 1) Menyusun perencanaan, pemrograman, pelaksana program dan mengadakan penilaian atas pelaksanaan kegiatan.
  - 2) Menjalankan dan mengamalkan semua keputusan dewan.
  - 3) Mengadministrasikan semua kegiatan satuan.
  - 4) Keputusan Dewan dibuat secara demokratis

## 6. Dewan Kehormatan Penegak

- a. Dewan Kehormatan Penegak adalah dewan yang dibentuk untuk mendampingi Dewan Penegak yang anggotanya terdiri atas para anggota Ambalan yang sudah dilantik, dan diketuai oleh Pemangku Adat
- b. Tugas Dewan Kehormatan adalah untuk menentukan:
  - 1) Pelantikan, penghargaan atas prestasi/jasa dan tindakan atas pelanggaran terhadap kode kehormatan
  - 2) Peristiwa yang menyangkut kehormatan Pramuka Penegak
  - 3) Rehabilitasi anggota Ambalan Penegak
- c. Pembina bertindak sebagai penasehat

## 7. Kegiatan Penegak

- a. Kegiatan Penegak adalah kegiatan yang berkarakter, dinamis, progresif, menantang, bermanfaat bagi diri dan masyarakat lingkungannya. Kegiatan Penegak berasal dari Penegak, oleh Penegak, dan untuk

Penegak, walaupun tetap di dalam tanggungjawab Pembina Penegak.

- b. Materi yang akan dilatihkan pada hakekatnya semua aspek hidup yang nilai-nilai dan keterampilan. Materi dikemas sehingga memenuhi 4 H sebagaimana yang dikemukakan oleh Baden Powell yakni: *Health, Happiness, Helpfulness, Handicraft*. Materi latihan datang dari hasil rapat Dewan Penegak, namun demikian Pembina sebagai konsultan dapat menawarkan program-program baru yang lebih bermakna, menarik, dan bermanfaat.
- c. Proses penyampaian materi bagi Penegak adalah:
  - *Learning by doing* (meliputi: *Learning to know, learning to do* dan *learning to live together*).
  - *Learning to be* (meliputi: *Learning by teaching; Learning to serve; Serving to earn*).

d. Di dalam latihan, dapat dilakukan pemenuhan/pengujian Syarat Kecakapan Umum (SKU), Syarat Pramuka Garuda (SPG), dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK). SKU dan SPG merupakan standar nilai-nilai dan keterampilan yang dicapai oleh seorang Pramuka. Sedangkan SKK adalah standar kompetensi Pramuka berdasarkan peminatannya, oleh karena itu tidak semua SKK yang tersedia dianjurkan untuk dicapai. Hasil pendidikan dan pelatihan Pramuka Penegak dilihat dari SKU - SPG yang dicapai dan SKK yang diraih. SKU Penegak terdiri atas 2 tingkatan, yakni: Penegak Bantara dan Penegak Laksana. Setelah menyelesaikan Syarat Kecakapan Umum Penegak Laksana, seorang Penegak dapat menempuh Pramuka Garuda (SPG) yang dalam pramuka internasional disebut *Eagle Scout*. Di tingkat internasional ada perkumpulan Pramuka yang telah mencapai *Eagle Scout* yang

disebut ATAS (*Association of Top Achievement Scout*).

- e. Secara garis besar kegiatan Penegak dibagi menjadi Kegiatan Latihan rutin dan kegiatan insidental.

## **Kegiatan Latihan Rutin**

### 1) Mingguan

Kegiatan latihan biasa dimulai dengan:

- Upacara pembukaan latihan.
- Pemanasan dapat dilakukan dengan permainan ringan, *ice breaking*, diskusi mengenai program Ambalan atau kegiatan bakti masyarakat, atau sesuatu yang sifatnya menggembirakan tetapi tetap mengandung pendidikan.
- Latihan inti, dapat diisi dengan hal-hal yang meliputi penanaman nilai-nilai dan sekaligus keterampilan. Berbagai cara untuk menyajikan nilai-nilai dan keterampilan yang dilakukan secara

langsung (misalnya keterampilan beternak ayam, beternak ikan hias, beternak lebah, membuat vas bunga dari bambu, penyuluhan narkoba, penyuluhan kependudukan kepada masyarakat, bakti latihan memberi materi baris-berbaris ke satuan Penggalang), dsb.

- Latihan penutup, dapat diisi dengan permainan ringan, menyanyi, atau pembulatan dari materi inti yang telah dilakukan.
- Upacara penutupan latihan. Pembina Upacara menyampaikan rasa terima-kasih dan titip salam pada keluarga adik-adik Penegak, dan memberi motivasi kepada Penegak agar tetap menjadi warganegara yang berkarakter.

2) Bulanan/ dua bulanan / tiga bulanan/ menurut kesepakatan.

Kegiatan ini bisa diselenggarakan atas dasar keputusan Dewan Penegak dan Pembina. Jenis kegiatan berbeda dengan kegiatan rutin mingguan seperti menyelenggarakan bazar, pertunjukkan kesenian, kunjungan sosial, membantu kegiatan kelompok remaja putri di desa seperti menjahit, memasak dll, *hiking, rowing, climbing, mountainering, jungle survival, orientering, swimming*, kegiatan-kegiatan permainan *high element, dan low element, praktek pionering yang sebenarnya, first aids*, bakti masyarakat, berkemah.

### 3) Latihan Gabungan (Latgab).

Pada hakekatnya latihan gabungan ini adalah latihan bersama dengan gugusdepan lain, sehingga terjadi pertukaran pengalaman antara sesama Penegak, dan antara sesama Pembina. Materi kegiatannya sama dengan

kegiatan bulanan/ dua bulanan / tiga bulanan/ menurut kesepakatan.

4) Kegiatan Kwartir Cabang, Daerah, dan Nasional

Jenis kegiatan kita kategorikan dalam kegiatan rutin, karena diselenggarakan tahunan, dua tahunan, tiga tahunan, empat tahunan, atau lima tahunan yang diputuskan dan diselenggarakan oleh Kwartirnya. Misalnya kegiatan:

- a) Gladian Pemimpin Satuan.
- b) KIM (Kursus Instruktur Muda)
- c) LPK (Latihan Pengembangan Kepemimpinan Penegak & Pandega).
- d) LPDK (Latihan Pengelola Dewan Kerja).
- e) Berbagai Kursus Keterampilan.
- f) Berbagai jenis kursus kewirausahaan.
- g) Mengerjakan berbagai proyek bakti.
- h) Raimuna (Pertemuan Penegak & Pandega Puteri dan Putera).



- i) Perkemahan Wirakarya (kemah bakti Penegak dan Pandega Puteri Putera, mengerjakan proyek-proyek yang bermanfaat bagi masyarakat).
- j) Sidang Paripurna (untuk Dewan Kerja)
- k) Muspanitera (Musyawarah Penegak & Pandega Puteri-Putera).
- l) Moot seperti Raimuna di tingkat internasional.

#### 5) Kegiatan Insidental

Kegiatan ini merupakan kegiatan partisipasi mengikuti kegiatan lembaga-lembaga Pemerintah atau lembaga non-pemerintah. Misalnya mengikuti pencanangan *say no to drug* yang diselenggarakan oleh BNN, atau Departemen Kesehatan; kegiatan penghijauan yang dilakukan oleh Departemen Pertanian, Kegiatan Imunisasi, Kegiatan bakti karena bencana alam, dan sebagainya.

## 2. KEPANDEGAAN

Pandega adalah anggota muda Gerakan Pramuka yang berusia 21 – 25 tahun, yang juga disebut Senior Rover. Secara umum remaja usia Pandega disebut sebagai remaja madya yang berproses ke arah kematangan jiwa dan kesadaran diri untuk memperjuangkan dan meraih cita-cita. Pada usia Pandega, sifat agresif sudah mulai mengendap, sosialitasnya semakin tinggi, dan pertimbangan rasionalnya semakin tajam. Sikap mandiri, tegas, idealis, dan santun terdapat dalam kesehariannya. Kreatif dan suka berkarya, kepatuhan yang tinggi terhadap aturan, merupakan ciri seorang Pandega.

Pergerakan Golongan Pandega adalah pergerakan pelopor bakti yang secara filosofis sebagai penggerak pembangunan dan perubahan (agent of change) ke arah pembaharuan dalam menegakkan dan mengisi kemerdekaan bangsa. Pada masa inilah inovasi-

inovasi dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan bakti, baik bakti dalam lingkungan

Pramuka (gugusdepan atau kwartir), maupun bakti dalam kehidupan bermasyarakat. Kepandegaan merupakan persiapan terakhir mencapai tujuan Gerakan Pramuka menjadi warga negara yang berjiwa Pancasila, setia kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia serta menjadi masyarakat yang baik dan berguna, yang dapat membangun dirinya sendiri secara mandiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan negara, memiliki kepedulian terhadap sesama hidup, alam lingkungan, baik lokal, nasional, maupun internasional.

Pembina Pandega adalah seseorang yang dapat memahami gejolak jiwa masa remaja madya dan dapat memotivasi peserta didiknya. Formasi barisan pada upacara pembukaan dan penutupan latihan bagi Pandega adalah bersaft satu lurus (disebut juga formasi Lidi), di mana pemimpin-pemimpin Racananya berada di

sebelah kanan. Pembina dapat berada di tengah-tengah lapangan upacara, atau di ujung barisan paling kanan. Sepintas, tidak ada perbedaan antara formasi barisan upacara Pandega dengan upacara Penegak. Perbedaan antara keduanya adalah bahwa dalam upacara Pandega, Pembina dapat menyerahkan sepenuhnya upacara tersebut kepada Pemimpin Racana untuk memimpin upacara. Makna filosofis yang terkandung dari formasi ini adalah bahwa Pandega sudah dibebaskan melihat dunia luar dan dapat menentukan arah jalannya sendiri dengan tanggungjawab Pembina.

Hubungan Pandega dengan Pembinanya adalah sebagai mitra dimana Pembina berperan lebih besar untuk memberi dorongan, motivasi, dan arahan (Tut Wuri Handayani).

## 1. Racana Pandega

- a. Racana Pandega adalah satuan Pandega di gugusdepan. Kata Racana mengandung arti dasar penyangga tiang bangunan yang dalam bahasa Jawa disebut umpak. Sebuah dasar penyangga bangunan harus mempunyai kekuatan yang handal yang dapat menjamin ketahanan bangunan. Jika bangunan itu adalah rumah kecil di tengah sawah (saung) maka sebagai dasar penyangga harus mempunyai kekuatan agar rumah kecil itu tetap berdiri ketika terjadi hujan, hujan angin, badai, dan lainnya. Jika bangunan itu adalah Negara Kesatuan Republik Indonesia, maka dasar penyangga bangunan NKRI adalah kekuatan persatuan dan kepemimpinan bangsa. Secara simbolis Racana Pandega adalah dasar penyangga yang mempersiapkan inovasi baru, kekuatan cinta tanah air, pemimpin dan kepemimpinan masyarakat. Oleh karena itu bentuk kegiatan

dalam Kepandegaan adalah bina diri, bina satuan dan bina masyarakat.

- b. Nama Racana menggunakan nama-nama pahlawan, tidak menutup kemungkinan nama Racana juga diambil dari nama senjata atau nama kerajaan dalam pewayangan atau nama ceritera legenda. Dalam pemilihan nama tentunya diambil yang terbaik menurut anggota Racana, sehingga memiliki makna dan kebanggaan bagi seluruh anggota Racana.
- c. Racana Pandega dipimpin Ketua Dewan Racana Pandega
- d. Racana yang ideal memiliki markas atau sanggar Racana, yakni tempat di mana Racana itu berkumpul. Setiap Racana memiliki bendera Merah Putih, bendera Pramuka, bendera Racana (bila ada) serta bendera WOSM, bendera berbagai Saka, Sandi Racana, tiang bendera, tali-temali, dilengkapi dengan peralatan tulis-menulis (mesin ketik, komputer, printer), peralatan

memasak, serta peralatan perkemahan, sebagaimana halnya peralatan gugusdepan.

## **2. Pembina**

- a. Sesuai dengan metode satuan terpisah, maka Pembina Racana putera harus seorang pria, dan Pembina Racana puteri harus seorang wanita. Hubungan antara Pembina Racana dengan anggota Racana Pandega seperti hubungan antara kakak dan adik; sedangkan hubungan antar Pembina Racana adalah hubungan persaudaraan atau kekerabatan, bukan seperti hubungan antara atasan dan bawahan.
- b. Pembina Racana bertindak sebagai konsultan
- c. Racana dapat mengundang nara sumber atau instruktur ahli sesuai kebutuhan kegiatan.

### 3. Peminatan

- a. Di dalam Gerakan Pramuka terdapat lembaga-lembaga yang dapat memberikan pendidikan khusus yang menjurus kepada peminatan yang disebut dengan Satuan Karya (Saka). Ada 8 Saka atau 8 peminatan dalam Gerakan Pramuka yakni (1) Saka Bahari – minat kelautan, (2) Saka Bakti Husada – minat pelayanan kesehatan, (3) Saka Bhayangkara – minat hukum dan kemasyarakatan; (4) Saka Dirgantara – Minat keangkasaan; (5) Saka Kencana – minat penyuluhan kependudukan; (6) Saka Taruna Bumi – minat pertanian, perikanan dan peternakan; (7) Saka Wana Bhakti – minat kehutanan; (8) Saka Wira Kartika – minat kesatriaian darat.
- b. Keanggotaan dalam Saka bersifat tidak permanen karena anggota Saka dapat menjadi anggota beberapa Saka sesuai dengan minatnya, dan tidak melepaskan diri dari keanggotaan gugusdepannya.



#### **4. Dewan Pandega (Dewan Racana)**

Untuk mengembangkan kepemimpinan di Racana dibentuk Dewan Racana Pandega disingkat Dewan Pandega yang dipimpin seorang Ketua, dengan susunan sebagai berikut:

- 1) Seorang Ketua
- 2) Seorang Pemangku Adat
- 3) Seorang Sekretaris
- 4) Seorang Bendahara
- 5) Beberapa anggota

Dewan Pandega dipilih oleh anggota Racana.

Tugas Dewan Pandega:

- 1) Merancang program kegiatan
- 2) Mengurus dan mengatur kegiatan
- 3) Mengevaluasi pelaksanaan kegiatan
- 4) Merekrut anggota baru
- 5) Mencari/mengidentifikasi sumber dana untuk disampaikan kepada Pembina Gudep
- 6) Mengelola dana untuk menjalankan program kegiatan

- 7) Melaporkan pelaksanaan kegiatan kepada Pembina Gudep

#### Dewan Kehormatan Pandega

- a. Untuk mengembangkan kepemimpinan dan rasa tanggungjawab Pramuka Pandega, dibentuk Dewan Kehormatan Pandega yang terdiri atas para anggota Racana yang sudah dilantik.
- b. Tugas Dewan Kehormatan Pandega adalah untuk menentukan:
  - 1) Pelantikan, Pelantikan, penghargaan atas prestasi/jasa dan tindakan atas pelanggaran terhadap kode kehormatan
  - 2) Peristiwa yang menyangkut kehormatan Pramuka Penegak
  - 3) Rehabilitasi anggota Ambalan Penegak

c. Pembina bertindak sebagai penasehat

6. Kegiatan Pandega

- a. Kegiatan Pandega adalah kegiatan yang kreatif, berkarakter, dinamis, progresif, menantang, bermanfaat bagi diri dan masyarakat lingkungannya. Kegiatan Pandega berasal dari Pandega, oleh Pandega, dan untuk Pandega, walaupun tetap di dalam tanggungjawab Pembina Pandega.
- b. Materi latihan pada hakekatnya meliputi semua aspek hidup, nilai-nilai dan keterampilan. Materi dikemas sehingga memenuhi 4 H sebagaimana yang dikemukakan oleh Baden Powell yakni: Health (kesehatan jiwa dan raga), Happiness (Kebahagiaan yang meliputi 3 indikator yakni: kegembiraan, kedamaian, dan kesyukuran), Helpfulness (tolong-menolong/gotong-royong sebagai kepribadian bangsa), Handicraft (hasta

karya atau adanya produk yang dihasilkan).

- c. Materi latihan datang dari hasil rapat Dewan Pandega, namun Pembina sebagai konsultan dapat menawarkan program-program baru yang lebih bermakna, menarik, dan bermanfaat.
- d. Proses penyampaian materi bagi Pandega adalah:
  - 1) Learning by doing (meliputi: Learning to know, learning to do dan learning to live together).
  - 2) Learning to be (meliputi: Learning by teaching; Learning to serve; Serving to earn).
- e. Kewajiban utama seorang Pandega adalah membina diri sendiri agar dapat berdiri sendiri, tidak menjadi beban orang lain, dan dapat melakukan pekerjaan yang merupakan usaha mempersiapkan diri dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, untuk dapat berbakti. Bakti Pandega di dalam Satuan

Pramuka adalah sebagai instruktur keterampilan, membantu Pembina dalam latihan golongan Siaga, Penggalang atau Penegak. Bakti Pandega di masyarakat adalah memberikan penyuluhan-penyuluhan, menyelenggarakan lomba kebersihan di masyarakat, lomba kegiatan untuk anak-anak di desa, kegiatan gotong royong atau kerja bakti, membantu usaha sosial, membangun kelompok-kelompok olah raga, kesenian, dan lainnya.

- f. Di dalam latihan, dapat dilakukan pemenuhan/pengujian Syarat Kecakapan Umum (SKU), Syarat Pramuka Garuda (SPG), dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK). SKU dan SPG merupakan standar nilai-nilai dan keterampilan yang dicapai oleh seorang Pramuka. Sedangkan SKK adalah standar kompetensi Pramuka berdasarkan peminatannya, oleh karena itu tidak semua SKK yang tersedia dianjurkan untuk dicapai. Hasil pendidikan dan pelatihan Pramuka

Pandega dilihat dari SKU - SPG yang dicapai dan SKK yang diraih. SKU Pandega mempunyai satu tingkatan, yakni Pandega. Setelah menyelesaikan Syarat Kecakapan Umum Pandega seorang Pandega diperkenankan menempuh Pramuka Garuda (SPG) yang dalam pramuka internasional disebut Eagle Scout. Di tingkat internasional ada perkumpulan Pramuka yang telah mencapai Eagle Scout yang disebut ATAS (Association of Top Achievement Scout).

- g. Secara garis besar kegiatan Pandega dibagi menjadi kegiatan latihan rutin dan kegiatan insidental.

#### *Kegiatan Latihan Rutin*

##### 1) Mingguan

Kegiatan latihan dimulai dengan:

- Upacara pembukaan latihan.
- Pemanasan dapat dilakukan dengan permainan ringan, ice breaking, diskusi mengenai program Racana atau kegiatan bakti masyarakat, atau

sesuatu yang sifatnya menggembirakan tetapi tetap mengandung pendidikan.

- Latihan inti, dapat diisi dengan diskusi buku, ceramah berbagai persoalan, kecakapan teknis pramuka, kegiatan hasta karya dan kegiatan usaha (membuat kue, mainan anak-anak, menjahit pakaian, merenda, merajut, membordir, membatik, melukis, memotret, elektronik sederhana).
- Latihan penutup, dapat diisi dengan permainan ringan, menyanyi, atau pembulatan dari materi inti yang telah dilakukan.
- Upacara penutupan latihan. Pembina Upacara menyampaikan rasa terima-kasih dan titip salam pada keluarga adik-adik Pandega, dan memberi motivasi kepada Pandega agar tetap menjadi warganegara yang berkarakter.

2) *Bulanan/ dua bulanan / tiga bulanan/ menurut kesepakatan.*

Kegiatan ini dapat diselenggarakan atas dasar keputusan Dewan Pandega dan Pembinaanya, dengan jenis kegiatan yang biasanya berbeda dengan kegiatan rutin mingguan. Kegiatan rutin dengan interval waktu tersebut biasanya dilakukan ke luar dari pangkalan gugusdepan; misalnya kegiatan bakti masyarakat (penyuluhan, kebersihan dan kesehatan lingkungan, HIV, tanggap bencana, membantu badan-badan sosial, membantu di rumah piatu, dll), dan juga kegiatan yang bersifat menyenangkan dan menantang seperti: *hiking, rowing, climbing, mountaineering, jungle survival, orientering, swimming, kegiatan-kegiatan permainan high element, dan low element, praktek pionering yang sebenarnya, first aids, berkemah.*



### 3) Latihan Gabungan (Latgab).

Pada hakekatnya latihan gabungan ini adalah latihan bersama dengan gugusdepan lain, sehingga terdapat pertukaran pengalaman antara Pandega dengan Pandega, Pembina dengan Pembina. Materi kegiatannya bisa sama dengan kegiatan Bulanan/ dua bulanan / tiga bulanan/ menurut kesepakatan.

### 4) Kegiatan Kwartir Cabang, Daerah, dan Nasional

Jenis kegiatan dikategorikan dalam kegiatan rutin, karena diselenggarakan tahunan, dua tahunan, tiga tahunan, empat tahunan, atau lima tahunan yang diputuskan dan diselenggarakan oleh Kwartirnya. Misalnya kegiatan:

- a) KIM (Kursus Instruktur Muda) atau Pelatihan Insmura (Instruktur Muda Racana)
- b) LPK (Latihan Pengembangan Kepemimpinan Penegak & Pandega).

- c) LPDK (Latihan Pengelola Dewan Kerja).
- d) Berbagai Kursus Keterampilan.
- e) Berbagai jenis kursus kewirausahaan.
- f) Mengerjakan berbagai proyek bakti.
- g) Raimuna (Pertemuan Pandega & Pandega Puteri dan Putera).
- h) Perkemahan Wirakarya (kemah bakti Pandega dan Pandega, mengerjakan proyek-proyek yang bermanfaat bagi masyarakat).

## PERTEMUAN 7

### SCOUT CHEF

Memasak merupakan kegiatan yang biasa dilakukan oleh ibu rumah tangga. Tetapi dalam pramuka, setiap peserta diwajibkan dapat menguasai keahlian dan keterampilan dalam memenuhi kebutuhan dasar dalam hidup. Utamanya makan sebagai kebutuhan primer. Dalam kegiatan memasak yang perlu diperhatikan juga rasa agar layak untuk di makan.

a. Untuk golongan Siaga.

- 1) dapat memasak dan menyiapkan air minum,
- 2) bersama seorang teman membuat makanan cuci mulut, dengan bahan-bahan yang mudah didapat di daerahnya, misalnya singkong, ubi, pisang, sagu, terigu, atau bahan lainnya,
- 3) membuat satu jenis lauk-pauk sederhana yang digoreng/ direbus/ dibakar,
- 4) mengetahui apa yang dimaksud dengan hidangan 4 sehat 5 sempurna.

- b. Untuk golongan Penggalang, Penegak dan Pandega
- 1) Untuk mencapai Tingkat Purwa seorang Pramuka harus:
    - a) dapat membuat dapur dan tahu persyaratannya,
    - b) mengetahui cara dan dapat membuat api terbuka dengan kayu tanpa minyak,
    - c) dapat menghadirkan masakan untuk 5 orang yang terdiri dari:
      - nasi
      - satu jenis lauk kering (goreng atau bakar, tanpa kuah)
      - satu jenis hidangan pencuci mulut
      - minuman teh atau kopi panas,
    - d) mengetahui cara menyimpan makanan menurut peraturan kesehatan,
    - e) pernah membantu juru masak di suatu perkemahan 24 jam, Khusus untuk

Pramuka Penegak dan Pandega, ditambah dengan:

f) telah melatih sedikitnya seorang Pramuka Siaga, sehingga mencapai TKK Juru Masak.

2) Untuk mencapai Tingkat Madya seorang Pramuka harus:

a) telah memenuhi SKK Juru Masak Tingkat Purwa,

b) tahu cara dan telah menyusun beberapa menu beserta bahan-bahan keperluannya, untuk satu regu yang berkemah selama maksimal 3 x 24 jam, dengan mengingat 4 sehat 5 sempurna,

c) tahu cara dan dapat mengawetkan satu jenis makanan/bahan makanan,

d) dapat menghidangkan masakan untuk satu regu, yang terdiri atas:

- nasi,
- satu jenis lauk kering (tanpa kuah, goreng/rebus/bakar/kukus, dan lain-lain)
- satu jenis lauk dengan kuah (sayur),

- satu jenis hidangan pencuci mulut,
- minuman.

Khusus untuk Pramuka Penegak dan Pandega, ditambah dengan:

- e) telah melatih sedikitnya seorang Pramuka lain mencapai TKK Juru Masak Tingkat Purwa.
- 3) Untuk mencapai Tingkat Utama seorang Pramuka harus:
- a) telah memenuhi SKK Juru Masak Tingkat Madya,
  - b) tahu cara dan telah menyusun beberapa menu untuk keperluan perkemahan satu regu selama 6 x 24 jam (lengkap dengan keperluan peralatan dan bahan), dengan mengingat 4 sehat 5 sempurna,
  - c) mengetahui nilai gizi beberapa jenis bahan makanan,
  - d) mengetahui cara dan dapat mengawetkan paling sedikit dua jenis makanan/bahan makanan supaya tahan selama 1 minggu.

Khusus untuk Pramuka Penegak dan Pandega, ditambah dengan:

- e) telah melatih sedikitnya seorang Pramuka lain mencapai TKK Juru Masak Tingkat Madya.

**PERTEMUAN 8****SANDI**

Untuk mengirimkan berita rahasia antar kota, orang-orang Babilonia biasa menulisi pesan rahasia pada kepala para budak yang baru dicukur, lalu menunggu sampai rambutnya tumbuh kembali. Kemudian budak itu dikirim ke tempat yang dituju untuk menyampaikan pesan rahasia tersebut.

**BELAJAR TUNTAS!  
SEMUA SANDI  
DALAM PRAMUKA**



Kata Sandi berasal dari bahasa Sansekerta. Yang artinya rahasia, Karena itu maka tulisan rahasia disebut tulisan sandi. Atau tulisan-tulisan yang dirahasiakan. Huruf atay



kata sandi sulit dimengerti, Kecuali kalau kita mengetahui kunci atau cara memecahkan sandi tersebut.

### **Asal Mula Sandi**

Asal Mula sandi ini berasal dari para pahlawan jaman dulu yang suka berkelana dan suka berpindah-pindah tempat tinggal. Untuk itu, mereka harus memiliki kata sandi untuk bisa mempergunakan berbagai bentuk sandi-sandi tertentu untuk mengecoh/mengelabui lawan-lawan atau musuh-musuhnya.

Sekitar tahun 3000 SM, di Kerajaan Babilonia telah ditemukan tulisan cuneiform. Untuk mengirimkan berita rahasia antar kota. Mereka menulisi pesan du kepala para budak yang baru di cukur, lalu menunggu samoai rambutnya tumbuh. Kemudian budak itu dikirim ke tempat yang dituju.

Di tempat tujuan. Kepala budak itu dicukur kembali untuk mengetahui pesan tersembunyi. Tentu tidak dapat disamakan dengan e-mail, tetapi cara itu terbukti berhasil dilakukan.

Julius Caesar biasa mengirimkan sandi loncat. Sistem sandi ini dibuat dengan menuliskan huruf-huruf

alfabet Romawi dalam satu garis. Kemudian pilih satu angka rahasia, misal 5. Letakkan telunjuk di huruf A kemudian meloncat ke samping sebanyak 5 huruf, ini akan membawa telunjuk kita di huruf F. Begitupun seterusnya.

Secara teknis, sandi merupakan kata utuh yang dapat menggantikan kata lain. Contoh, para agen rahasia memakai kode Elang atau burung besar (Big Bird) untuk sebutan kepada Presiden atau kepala negara.

Seni dan ilmu membuat kode atau komunikasi rahasia yang aman disebut Cryptography. Cryptography berasal dari bahasa Yunani KRYPTOS, yang artinya 'rahasia'. Pada Masa sekarang komunikasi begitu luas dan maju, sehingga dibutuhkan kerahasiaan untuk bidang-bidang tertentu baik dinas militer, sipil maupun bisnis.

Sandi atau Cryptography berguna untuk menjaga kerahasiaan suatu pesan. Bisa dibayangkan, jika sistem yang dipergunakan per-bank-an tidak memakai sandi, karena kini semua sistem di dunia telah tersambung secara global dengan internet.

## **Tipe-Tipe Tulisan Rahasia**

Terdapat banyak tipe tulisan rahasia, termasuk sandi dan stegano (tulisan rahasia yang tersembunyi). Cara pembuatan dan pemecahannya selalu memakai KUNCI, yang tersusun secara alfabetis, numeris (angka), Komputerisasi atau metode acak lainnya. Dan berikut tipe-tipe tulisan rahasia tersebut.

#### A. Kode dan Buku Kode

Kode-Kode tertentu dapat dipergunakan untuk mengganti kata atau kalimat. Biasanya dipilih yang singkat agar lebih efektif dan efisien. Bayangkan sebuah buku kode yang terdiri dari dua kolom. Kolom pertama, berisi daftar dari semua kata penting yang biasa disampaikan. Kolom kedua, berisi daftar kode pengecoh (pengganti).

Sebagai contoh :

Misalkan pesannya adalah “SERANGAN DI BUKIT DINI HARI”. Misal pada buku kode tertulis daftar serangan = lebah, di = jus, bukit = bunga, dini hari = terbuka. Pesan rahasia yang kita dapatkan tertulis “LEBAH JUS BUNGA TERBUKA”. Tanpa buku kode. Mustahil sandi ini dapat dipecahkan.

#### B. Steganografi

Steganografi, atau tulisan tersembunyi. Adalah metode menutup atau menyembunyikan tulisan dengan memakai tinta rahasia (invisible ink). Tulisan mini (yang sangat kecil sehingga harus dilihat menggunakan mikroskop). Tulisan ini sudah dikenal sejak masa Mesir kuno dan juga bangsa Yunani dan Romawi. Seperti dikembangkan oleh Marcus Tullius Tiro sekitar tahun 63 SM. Tukusan ini dikenal dengan sebutan NOTAE TIRONIANAE (Catatan Tironian).

Baden Powell menyelidiki dan mempelajari tulisan sandi ini dan Baden Powell berkesimpulan bahwa sandi besar manfaatnya bagi para pandu. Baden Powell bahkan menganjurkan setiap pandu untuk mempelajari sandi. Bahasa sandi dapat dibuat oleh siapa saja bahkan anda sendiri dan dengan corak yang aneh sampai sederhana sekalipun.

Setelah mengenal Tipe-Tipe Tulisan Rahasia, kita beralih ke Sandi. Dan Berikut Sandi-Sandi yang biasa dipergunakan oleh para Pramuka.

## **1. Sandi Abjad / Sandi Balik**



Kunci : A = Z atau Z = A, bisa juga ditulis a = z atau sebaliknya. Contoh : GUDEP akan dituliskan menjadi TFWVK.

Kita lihat G ada di atas huruf T, lalu U di atas huruf F, dan begitu seterusnya.

## 2. Sandi Koordinat/Merah Putih

(Banyak yang menyebut Sandi Koordinat sebagai Sandi Merah Putih).

Cara Menggunakan: Buatlah perkataan kunci, misalnya MERAH PUTIH (maka kata-kata ini yang nanti menjadi kuncinya, ingat kata kunci harus dua kata dan jumlah hurufnya 10 buah tidak kurang tidak lebih. Masing-masing kata terdiri dari 5 huruf).

Buatlah kubus (kotak) seperti gambar di bawah ini.

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

Setiap kotak isi dengan huruf-huruf alfabet yaitu huruf a – y (huruf z tidak dimasukkan). Masukkan MERAH PUTIH pada kotak tersebut, bisa juga dengan kata-kata lainnya seperti RUMAH BESAR, PANDU CERIA dan sebagainya.

Terlihat pada gambar tersebut, dapat kita lihat koordinat-koordinatnya, huruf A akan diwakili PM (garis P, Kolom M). Huruf S diwakili garis I dan Kolom A, jadi ditulisnya IA.



Pertama kita tulisa enam huruf biasa, kemudian enam huruf selanjutnya ditulis dari kanan ke kiri, begitu seterusnya, Setelah selesai kita dapat menulis sandi “SELAMA IJNAKT WAKAMI”.

#### **4. Sandi Jam**

Untuk membuat sandi jam, kita harus menentukan terlebih dahulu jam berapa sebagai patokannya (kunci). Umpamanya pukul 07.00 sebagai huruf A, kemudian huruf B ditulisa 07.05 (jika beda tiap huruf 5 menit) maka kita tinggal menggeser setiap huruf lima menit sekali.

Contoh :

ABDI di tulis menjadi 07.00 – 07.05 – 07.20 – 07.045. itu jika 5 menit bisa juga beda setiap huruf itu 10 menit, 15 menit atau bisa waktu lainnya.

#### **5. Sandi Angka/Nomor**

Sandi ini sama mudahnya dengan sandi balik, kita cukup memberi nomor A sampai Z dengan angka 1 sampai dengan 26, Seperti di bawah ini :



|        |        |        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| A = 1  | B = 2  | C = 3  | D = 4  | E = 5  | F = 6  |
| G = 7  | H = 8  |        |        |        |        |
| I = 9  | J = 10 | K = 11 | L = 12 | M = 13 | N = 14 |
| O = 15 | P = 16 |        |        |        |        |
| Q = 17 | R = 18 | S = 19 | T = 20 | U = 21 | V = 22 |
| W = 23 | X = 24 |        |        |        |        |
| Y = 25 | Z = 26 |        |        |        |        |

Setelah tersusun demikian, maka kita dapat membuat sandi nomor dengan baik dan bisa kita lihat setiap huruf mempunyai nomor.

Misal A = 1, J = 10, P = 16, T = 20, dan seterusnya.

Contoh :

PRAMUKA = 16-18-1-13-21-11-1

## 6. Sandi Geser

Sandi ini digeser ke kiri maupun ke kanan, jika menulis A = N sebagai kuncinya, maka B = O, C = P, dan seterusnya. PANCASILA digeser menjadi CNAPNFVYN, Sandi ini tidak terlalu sulit, dan hampir sama dengan sandi balik. Kunci dan susunan bisa kita rubah-rubah untuk mempersulit, Bisa Kan!?

Contoh :

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

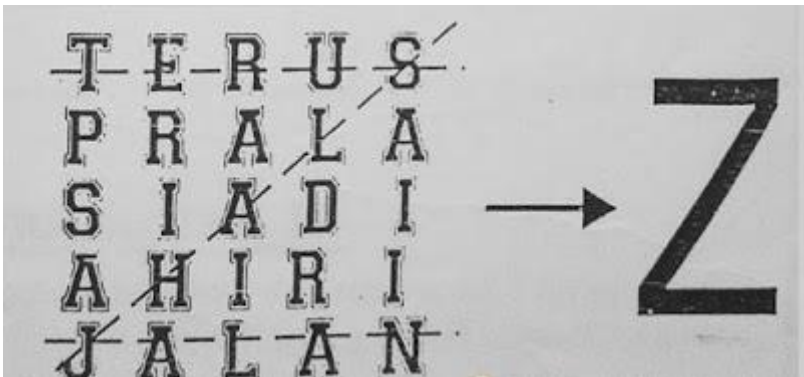
GENERASI akan tertulis menjadi LNENARZJ, mengapa?  
Sebab cara pemecahannya diberikan kunci E = N dan T = Y.

Sandi ini akan sukar dikerjakan jika kuncinya tidak ada, oleh karena itu jangan mudah putus asa dan terkecoh.

## 7. Sandi Huruf Berjasa

Sandi ini adalah termasuk sandi yang mudah, karena tak terdapat perubahan pada huruf-hurufnya. Sandi ini dapat kita bongkar apabila susunan huruf-hurufnya membentuk suatu bentuk huruf yang dimaksudkan oleh kunci, misalnya Z, N, L, C, M, V, W, dan sebagainya.

Contoh :



Tampak susunan hurufnya membentuk huruf Z dengan kalimat “TERUSLAH JALAN”. Berarti kuncinya disebut “Z Berjasa”.

## 8. Sandi Panas dan Sandi Dingin

Yang dimaksud dengan sandi panas dan sandi dingin adalah sandi yang cara penulisannya pada kertas yang hasilnya tidak tampak (seolah-olah kertas kosong tidak bermakna). Disebut juga sebagai steganografi. Padahal kertas itu telah kita tulisi dengan benda/bahan tertentu, seperti misalnya minyak goreng, mentega, lilin, (Invisible ink/tinta rahasia) dan sebagainya.

Cara Pemecahannya :

1. Sandi Panas : Kertas harus dipanasi dengan api atau di lihat dengan bantuan matahari (diterawang), dan diharapkan hati-hati agar kertas tidak ikut terbakar.
2. Sandi Dingin : Kertas di basahi (Diciprati atau dimasukkan kedalam air, tapi harus hati-hati agar kertasnya tidak rusak).

## 9. Sandi Semaphore (Matematika)

Sandi yang merupakan aplikasi dari huruf semaphore. Bisa juga ditulis sandi Matematika. Ditulis berupa angka-angka dan pecahan-pecahan. Posisi akan diganti dengan angka-angka dari 1 sampai 7.

Berikut urutan alfabet Sandi Semaphore :

A – G = 1 – 7

H – N =  $\frac{1}{2}$  -  $\frac{1}{7}$  (Kecuali huruf J)

O – S =  $\frac{2}{3}$  –  $\frac{2}{7}$

T, U, Y =  $\frac{3}{4}$  ,  $\frac{3}{5}$  ,  $\frac{3}{6}$

J, V =  $\frac{4}{6}$  ,  $\frac{4}{7}$

W, X =  $\frac{5}{6}$  ,  $\frac{5}{7}$

Z =  $\frac{6}{7}$

Catatan :

Untuk menulis angka atau bilangan digunakan tanda kurung misalnya jumlah 25 maka ditulis menjadi (25).

Contoh :

P R A M U K A

$\frac{2}{4}$  ,  $\frac{2}{6}$  , 1 ,  $\frac{1}{6}$  ,  $\frac{3}{5}$  ,  $\frac{1}{4}$  , 1

## 10. Sandi AND

Sandi AND adalah sandi yang dimana kunci AND tersebut nantinya akan dihilangkan hingga akhirnya nanti kita akan mendapatkan Pemecahan Sandi tersebut.

Contoh:

## PANDU ANDA SANDA

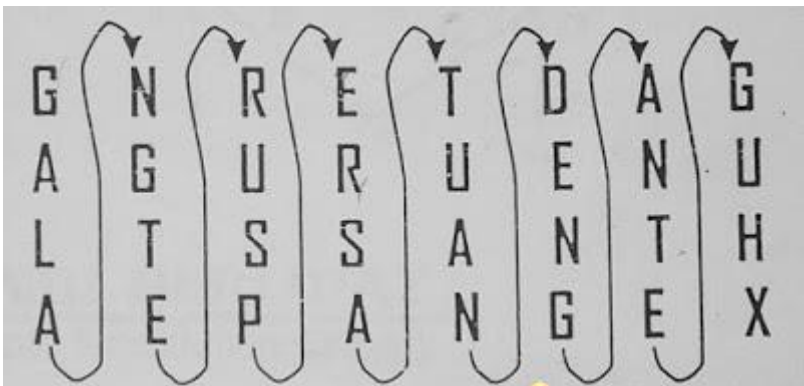
Maka akan menjadi : PUASA

### 11. Sandi Datar

Caranya :

Hitunglah jumlah huruf dalam kalimat yang akan kita buat kemudian bagi menjadi beberapa bagian lalu beri kata kuncinya, misalnya 8 D (artinya 8 datar/huruf mendatar).

Contoh :



Kunci 8D

“GNRETDAG AGURUENU LTSSANTH AEPANGEX”

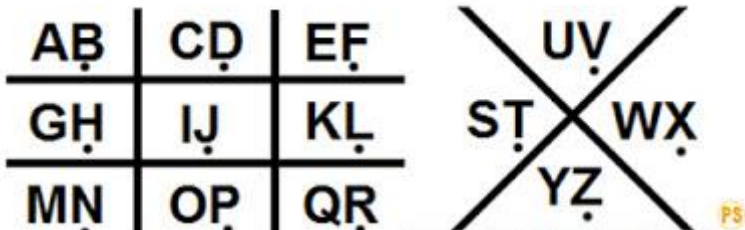
Kalau tidak ada kuncinya kita akan mengalami kesulitan menjawabnya! Kalau ada maka kita tinggal menyusun kata-kata tadi menjadi beberapa baris yang setiap barisnya terdiri dari 8 huruf mendatar.

Setelah itu buatlah garis bayangan untuk membaca sandi tersebut. Maka kita akan dapat menjawab sandi itu, Yaitu :  
“GALANG TERUS PERSATUAN DENGAN TEGUH”.

Catatan : Huruf X adalah untuk menambah/pelengkap.

## 12. Sandi Kotak 1

Terdiri dari palang-palang/kotak dan sudut-sudut. Lihat Gambar di bawah ini :



Untuk membedakan antara kedua huruf tiap kotak, maka huruf kedua/sebelah kanan diberi titik, maka sebagai contoh penulisannya:

### 13. Sandi Kotak 2

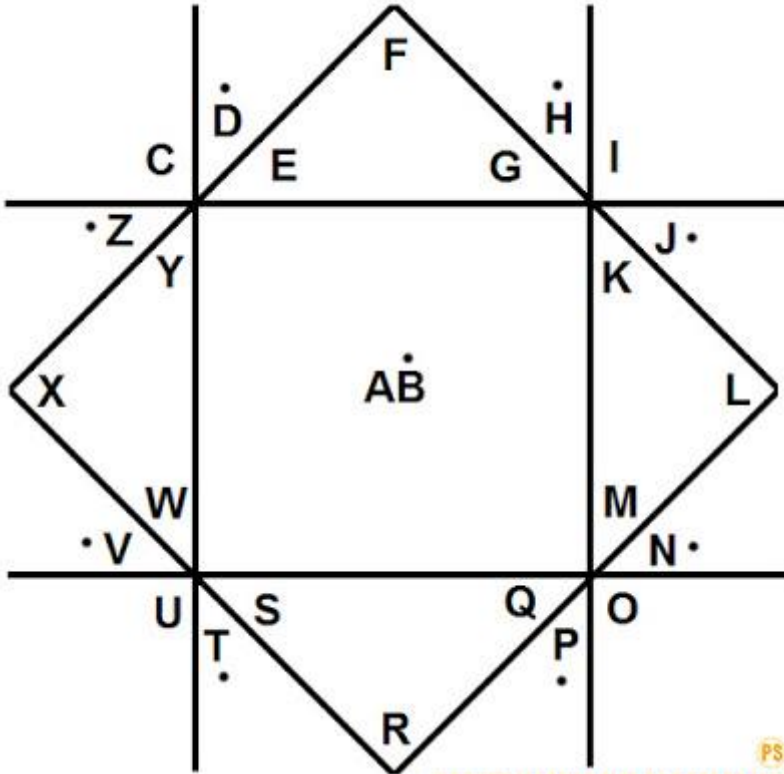
Terdiri dari kotak-kotak saja tanpa sudut-sudut, hanya setiap kotakm sekarang diisi oleh 3 huruf, seperti pada gambar di bawah. Huruf kedua diberi 1 titik ( . ) dan huruf ketiga diberi 2 titik ( . . )

|   |   |   |
|---|---|---|
| A <sup>•</sup> B <sup>•</sup> D <sup>••</sup> | E <sup>•</sup> F <sup>•</sup> G <sup>••</sup> | H <sup>•</sup> I <sup>•</sup> J <sup>••</sup> |
| K <sup>•</sup> L <sup>•</sup> M <sup>••</sup> | N <sup>•</sup> O <sup>•</sup> P <sup>••</sup> | Q <sup>•</sup> R <sup>•</sup> S <sup>••</sup> |
| T <sup>•</sup> U <sup>•</sup> V <sup>••</sup> | W <sup>•</sup> X <sup>•</sup> Y <sup>••</sup> | Y <sup>•</sup> Z <sup>•</sup>                 |

### 14. Sandi Kotak 3



Merupakan kombinasi dari sandi kotak 1 dengan sandi kotak 2. Apa lebih susah? Tidak kok.



## 15. Sandi China

Di sandi China kita harus pintar-pintar menjumlah banyak angka dan berusaha untuk mengingat setiap urutan angka tiap-tiap alfabet.

Keterangan :

Bentuk **I** = nilai 1

Bentuk **L** = nilai 3

Bentuk **C** = nilai 5

Kemudian penggunaan sandi angka; 3 = C, E = 5, 14 = N, dst.

Contoh :

A = 1; ditulis **I**

I = 9; ditulis **9**

C = 3; ditulis **L** atau **III**

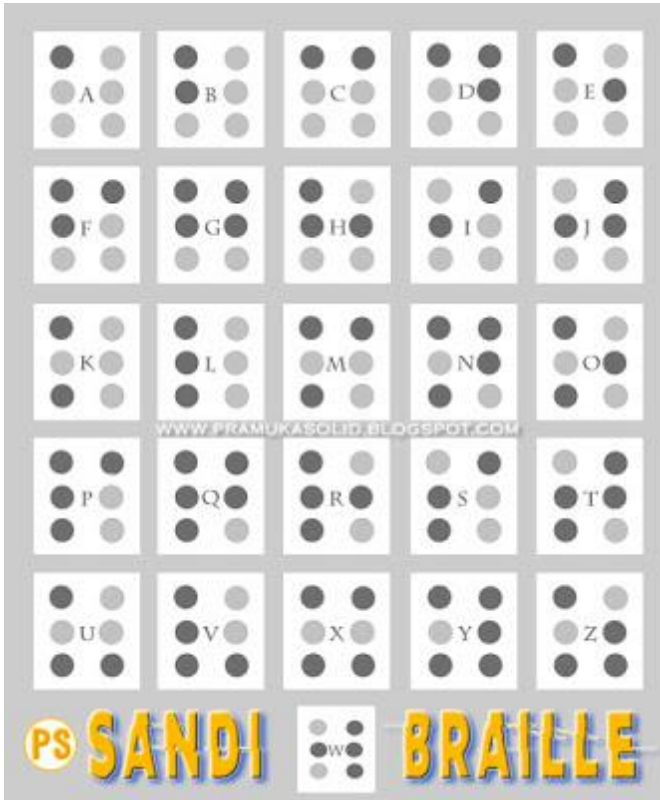
N = 14; ditulis **14**

E = 5; ditulis **C** atau **5**

Z = 26; ditulis **26**

Kemudian penggunaan sandi angka, misalnya : 3 = C, E = 5, 14 = N, dan seterusnya.

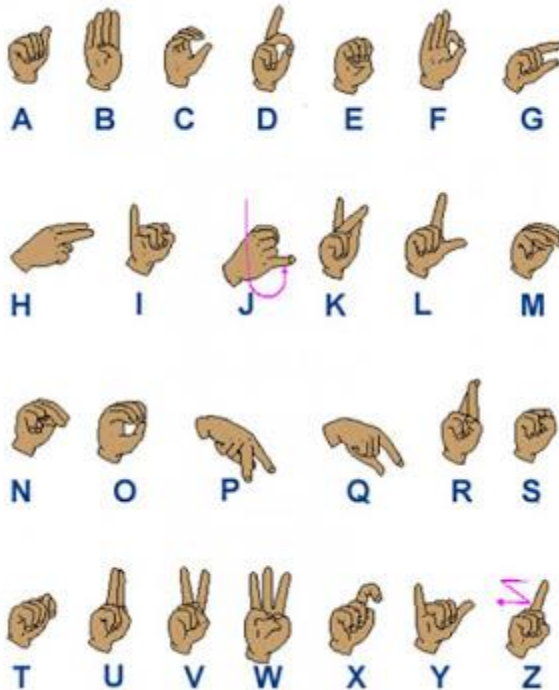
## 16. Sandi Braille



Pada dasarnya huruf-huruf Braille terdiri dari titik-titik yang terdiri dari enam titik. Dan setiap huruf-huruf yang mempunyai titik-titik yang timbul (untuk tunanetra) atau berwarna bagi kita.

## 17. Sandi Helen Keller

Jika Braille digunakan untuk para tuna netra, maka huruf-huruf Helen Keller ini dipergunakan para tuna rungu dan tuna wicara. Cara menggunakannya ialah dengan menggerakkan jari-jari tangan sesuai pola huruf yang di bawah ini.



## 18. Sandi Sungai

Sandi Sungai bisa juga di katakan Sandi tetapi ada sedikit perbedaan yaitu terdapat kata SUNGAI di baris atas yang dilanjutkan huruf Alfabet selanjutnya tapi tidak menggunakan huruf yang sudah digunakan (SUNGAI), yang urutannya pembuatannya mulai dari bagian atas, kanan, bawah, dan kiri. Sandi Sungai terdiri atas 5 Baris dan 8 Kolom. Terlihat seperti gambar berikut.

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

WWW.STAMUJASOULIP.BLOGSDOT.COM

## 19. Sandi Morse

Sandi Morse adalah sandi yang diciptakan oleh "Samuel Finley Breese Morse". Sandi yang terdiri dari

kumpulan titik-titik dan garis yang membentuk suatu huruf atau kalimat jika dirangkai dengan sesuai kode sandinya.

Dan Berikut Kode Sandi Morse nya :

## SANDI MORSE

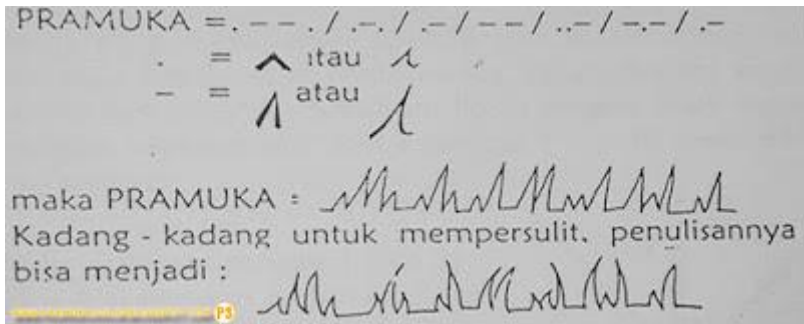
|   |           |   |             |
|---|-----------|---|-------------|
| A | • —       | U | • • —       |
| B | • • • •   | V | • • • —     |
| C | • • — •   | W | • — —       |
| D | • • •     | X | • • • —     |
| E | •         | Y | • — — •     |
| F | • • — •   | Z | • — — •     |
| G | • — — •   |   |             |
| H | • • • •   |   |             |
| I | • •       |   |             |
| J | • — — —   |   |             |
| K | • — • —   | 1 | • — — — —   |
| L | • • — •   | 2 | • • — — —   |
| M | • — —     | 3 | • • • — —   |
| N | • — •     | 4 | • • • • —   |
| O | • — — —   | 5 | • • • • •   |
| P | • — — •   | 6 | • — • • •   |
| Q | • — — • — | 7 | • — — • •   |
| R | • — • •   | 8 | • — — • • • |
| S | • • •     | 9 | • — — — •   |
| T | • —       | 0 | • — — — —   |

Sandi yang merupakan aplikasi dari huruf Morse. Dapat di sebut Morse Terapan. Banyak sekali Sandi yang bisa kita buat dari huruf Morse, dengan tahap atau tingkat kesulitan yang berbeda-beda, misalnya :

### 20. Sandi Rumput

Sandinya dibuat menyerupai rumput (rumput pendek berarti titik sedangkan rumput panjang berarti garis).

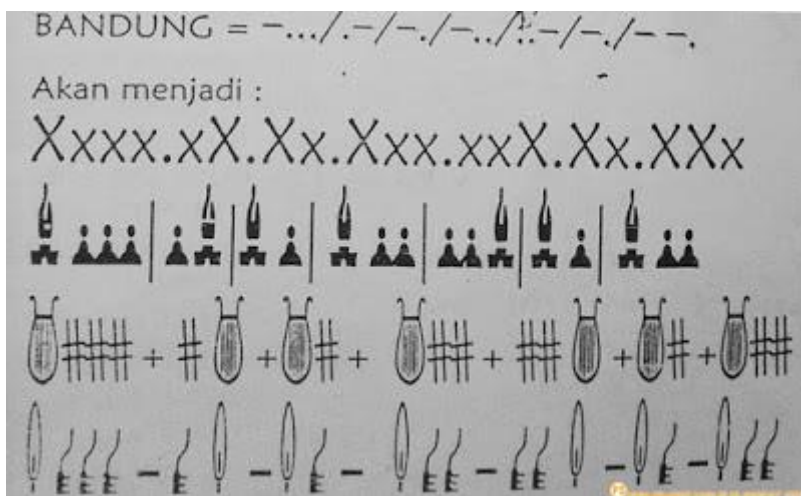
Contoh :



## 21. Sandi Bangun (Bentuk)

Dengan menguasai alfabet Morse, Sandi ini mudah sekali di buat dan dipecahkan, asalkan kita tau kunci morse itu sendiri.

Contoh :



## 22. Sandi Kimia

Sandi yang penulisan huruf-hurufnya menyerupai susunan unsur-unsur, molekul atau senyawa kimia. H<sub>2</sub>O = air, CO<sub>2</sub> = Karbon Dioksida, H<sub>2</sub> = Hidrogen, O<sub>2</sub> = Oksigen, KOH = Kalium Hidroksida, NaCl = natrium klorida (garam dapur), dan sebagainya.

Di Sandi Kimia Huruf-huruf morsenya di ubah : titik akan diganti huruf hidup (vokal yaitu : A, I, U, E, O) sedangkan garis akan diganti huruf mati (Konsonan, seperti P, R, M, K dan lain-lain).

Contoh :

KAMI = -. - / .- / -- / ..

= KOH + OH + HH + OO



$$= \text{KOH} + \text{OH} + \text{H}_2 + \text{O}_2$$

Catatan: Kalau ada dua huruf atau lebih bisa di gantikan dengan angka, dan nominal angkanya harus sesuai dengan jumlah huruf yang sama tersebut.

### 23. Sandi Morse 1/

(Morse Satu : Strip Miring)

Tanda . (Titik) diganti dengan angka.

Misalnya . = 1 ; .. = 2 ; ... = 3 dan seterusnya.

Tanda – (Garis) diganti dengan strip miring (/)

Misalnya - = / ; -- = // ; --- = /// dan seterusnya.

Contoh:

Menulis Huruf L = .-.. menjadi ½

Huruf H = .... menjadi 4

Huruf O = --- menjadi ///

Keterangan untuk pemisahan huruf penggunaan tanda titik

(.)

Kata MICKEY = -- / .. / -.- / -.- / . / -.—

Menjadi = // . 2 . /1/1 . /1/ . 1 . /1//

Sandi Morse yang lainnya dapat kita buat sendiri dengan berbagai bentuk.

Cobalah membuatnya kreasi sandi morse dengan kawan-kawanmu disekolah, Misalnya dengan kedipan mata ( Sebelah kanan titik dan sebelah kiri garis) atau dengan pilihan tangan lemah untuk titik dan pijatan keras untuk garis, dan sebagainya.

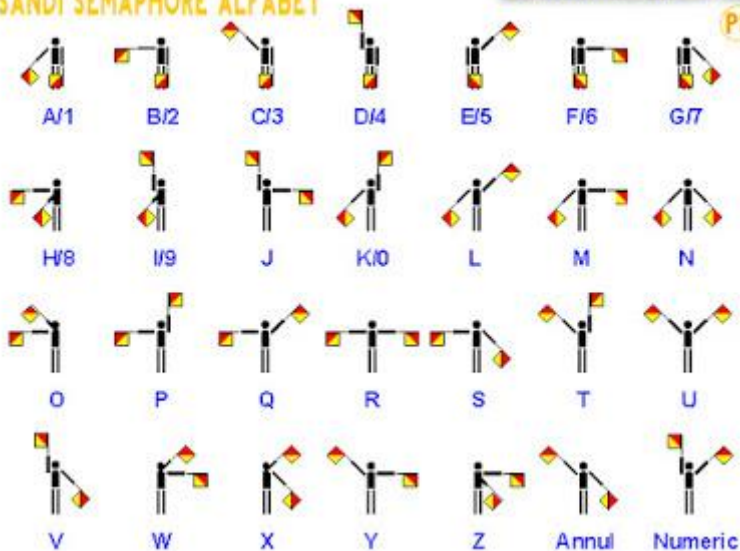
#### **24. Sandi Bendera Semaphore**

Dalam Sandi Bendera Semaphore kita harus membentuk suatu pola dengan kedua tangan sekaligus memegang bendera semaphore itu sendiri, juga Bendera Semaphore biasanya digunakan untuk melakukan Parade Semaphore ( Penampilan Tarian Bendera Unik dan Kreatif yang membentuk susunan Kata-kata ). Dan berikut Pola Sandi Bendera Semaphore :

## SANDI SEMAPHORE ALFABET

[WWW.PRAMUKA.CO.ID/BLOG/SEFOT.COM](http://WWW.PRAMUKA.CO.ID/BLOG/SEFOT.COM)

PS



## 25. Sandi Gambar

Dalam mengerjakan sandi gambar, maka kita harus menghafal gambar-gambar tertentu yang masing-masing mewakili huruf-huruf, sebagai berikut :



## PERTEMUAN 9

### GAMES

Dalam kegiatan-kegiatan Pramuka, kurang lengkap rasanya jika tidak ada momen-momen yang sulit dilupakan nantinya. Oleh karenanya dalam setiap kegiatan kepramukaan perlu diisi dengan jam khusus permainan yang bisa jadi pengalaman seru dan tak terlupakan.

Selain itu, untuk mengurangi kejenuhan dan juga ketegangan dalam kegiatan perkemahan, kegiatan di tengah-tengah pembelajaran materi-materi kepramukaan, maupun dalam kegiatan kepramukaan lainnya.

Tentu saja dengan adanya sesi permainan / game dapat menjadikan pikiran rileks kembali. Salah satu contoh permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama, kekompakan antara anggota Pramuka dengan saling mengaitkan tali antara 2 kelompok dalam memindahkan tongkat, dll.



Namun, para anggota diberikan wawasan yang sekiranya dapat menggali potensi pada jati diri masing-masing dan tentunya wawasan tersebut bermanfaat bagi masyarakat luas. Pramuka mengajarkan menjalin relasi yang baik dalam berorganisasi, relasi kepada masyarakat, mengabdikan

pada alam, dan tentunya mendekatkan diri kepada Sang Penciptanya.

Hal yang paling dinantikan dalam pramuka adalah permainannya. Itulah yang membuat pramuka menjadi ekstrakurikuler paling favorit di sekolah, kita bisa mencari ilmu dan menghibur diri. Hanya pramuka lah ekstrakurikuler yang memiliki banyak permainan seru dan menyenangkan.

erikut ini kumpulan permainan pramuka siaga yang mudah dilakukan, seru, dan pastinya menyenangkan.

### **Permainan Rebut dan Rampas**



Nama permainan ini adalah Rebut dan Rampas. Dalam permainan ini kamu perlu mempersiapkan peralatan, yaitu tongkat atau sapu lidi yang dibagikan kepada setiap anggota dalam regu. Tujuan dari permainan adalah melatih kecekatan dan kekompakan setiap regu. Teknis bermainnya yaitu diawali dengan semua peserta membentuk lingkaran, jarak antar orang kira-kira 1 meter. Setiap peserta memegang tongkat hingga dapat berdiri tegak di lantai. Jika sudah ada kode instruksi “Ya”, tongkat harus dilepaskan dari pegangan dan peserta secepat mungkin menangkap tongkat teman yang ada di sebelah kanannya. Peserta akan mendapat diskualifikasi jika tongkat lebih dulu jatuh.

### **Permainan Pramuka Mudah Petani dan Pencuri**





Permainan berikutnya yang tak kalah seru adalah Petani dan Pencuri. Kamu perlu mempersiapkan alat yang tak sulit untuk didapatkan, hanya sebuah karet gelang, kantong kacang atau potongan kain, dan buah apel. Permainan ini dimainkan untuk melatih kecepatan. Mulanya peserta membentuk sebuah lingkaran dan salah satu peserta yang menjadi pencuri harus menyingkir dahulu atau keluar dari ruangan. Saat pencuri itu di luar, harus ada salah seorang peserta yang ditunjuk sebagai petani. Jika sudah siap, maka dimulailah permainan. Letakkan sebuah benda di tengah lingkaran. Lalu si pencuri tersebut datang dan berjalan mengitari lingkaran. Untuk mencuri benda itu, si pencuri dapat melalui dari sudut lingkaran mana saja. Lalu tugas petani adalah menangkap si pencuri saat sudah menyentuh benda tersebut. Yang harus pencuri lakukan adalah berusaha untuk keluar dari lingkaran tersebut, melalui jalan masuk yang ia lewati tadi, dan pencuri dianggap berhasil dan selamat jika bisa keluar tanpa tertangkap. Jika pencuri tertangkap, maka petani tersebut menjadi pencuri, kemudian dipilihlah petani baru.

### **Permainan Pramuka Outdoor Loncat Berantai**



Loncat berantai, permainan yang dilakukan untuk melatih kekuatan, kecepatan, dan kekompakan regu. Teknisnya, setiap peserta dalam satu regu membentuk barisan vertikal ke depan, dengan jarak antar orang yang berada di depannya adalah satu lengan. Kemudian semua peserta membungkuk.

Garis finish berada di 15 meter dari garis start atau dari posisi peserta yang paling depan. Jika permainan sudah dimulai, peserta paling belakang harus melompati teman-temannya hingga semua terlewati. Saat sudah terlewati semua, peserta tersebut membungkuk kembali, kemudian peserta yang paling belakang berikutnya juga melakukan hal yang sama. Lompatan terus berantai hingga ada yang

sudah sampai garis finish lebih dahulu, dan itulah pemenangnya.

### **Permainan Pramuka Tongkat Stick Goyang**



Selanjutnya adalah permainan Stick Goyang, permainan ini memiliki banyak tujuan loh teman-teman. Permainan ini dimainkan bertujuan untuk melatih kekompakan dan sikap toleransi antar peserta, kemudian melatih diri untuk siap menghadapi segala rintangan yang ada, dan rela memberikan kesempatan kepada orang lain. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini yaitu tali pramuka yang diharapkan setiap peserta memiliki, kemudian tongkat bambu atau papan kayu dengan panjang 3 meter, dan mempersiapkan rintangan yang

beragam. Setiap anggota harus memegang seutas tali, kemudian letakkan tongkat bambu pada utas tali tersebut dan tarik utasan tali hingga tongkat terikat kencang. Setiap regu harus menempuh sebuah perjalanan yang akan ada banyak rintangan. Rintangan harus dibuat dengan sesulit mungkin untuk dilewati, sehingga setiap regu harus berusaha melewatinya dengan kerja keras agar tongkat yang dibawa tak akan jatuh. Regu yang lebih dahulu sampai di pos terakhir atau pos finish dan tongkat bambu yang dibawa tak pernah jatuh, maka regu itulah pemenangnya.

### **Permainan Baut Barisan Siaga Pramuka**



Baut barisan adalah permainan dalam pramuka yang memiliki tujuan sangat bermanfaat. Tujuan

permainan yaitu agar seluruh peserta dapat saling mengenal lebih jauh, dari mengenal fisik hingga mengenali masing-masing sifat mereka. Dengan begitu mereka akan merasa lebih dekat dan dapat menumbuhkan rasa kekeluargaan dalam berkelompok.

Pertama yang perlu dilakukan adalah membagi peserta menjadi dua kelompok yang sama banyak anggotanya. Jika jumlah peserta ganjil, maka salah seorang kakak pemandu dapat masuk ke dalam salah satu kelompok.

Dalam permainan ini, kedua kelompok tersebut akan membentuk sebuah barisan. Barisan akan dibentuk berdasarkan kode instruksi dari pemandu, yaitu seperti menyesuaikan tinggi badan, panjang rambut, usia, dan seterusnya.

Pemandu akan memberikan waktu hingga 10 hitungan, lalu selesai atau belum kelompok harus jongkok. Kemudian setiap kelompok mengecek apakah kelompok lawan melaksanakan instruksi dengan benar. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang dapat melaksanakan tugas instruksi dengan benar dan cepat.

## Arung Jeram Game Pramuka Siaga Seru



Permainan Arung Jeram, dari namanya saja bisa dilihat ya permainannya akan seru. Permainan ini bertujuan melatih kekompakan dan kerja sama regu, melatih setiap regu untuk membangun strategi yang efisien, dan menjalankan tugas dengan baik. Peralatan yang dibutuhkan yaitu berupa tali besar dengan diameter 5 sentimeter dan panjangnya menyesuaikan peserta regu yang bermain. Kemudian ujung tali diikat dengan kuat. Lanjut pada teknis permainannya. Pertama, semua peserta duduk membentuk lingkaran dengan posisi kaki selonjor ke dalam. Kemudian setiap peserta kedua tangannya memegang tali, jarak antar peserta lainnya adalah satu meter, semakin rapat jaraknya akan semakin

baik. Di dalam permainan ini semua peserta berusaha untuk berdiri secara bersamaan. Namun, saat mencoba berdiri, kedua kaki harus tegak tak boleh menekuk lutut. Setelah berhasil berdiri semua, kemudian berusaha untuk duduk kembali secara bersamaan, dan diusahakan jangan sampai ada peserta yang jatuh.

### **Permainan Pramuka Tawon dengan Bunga**



Permainan yang terbilang seru juga nih, yaitu permainan Tawon dengan Bunga. Seluruh peserta membentuk lingkaran kecil, dengan posisi jongkok dan erat berpegangan tangan. Kemudian pembina menunjuk salah seorang dari peserta sebagai “Tawon” dan lainnya menjadi bunga. Permainan dimulai, tawon seolah terbang

dengan berputar mengelilingi lingkaran, kemudian mendekati salah satu peserta yang menjadi bunga dan terjadilah tanya jawab :

---

*Bunga : “Siapa itu?”*

*Tawon : “Aku Tawon.”*

*Bunga : “Kamu mau apa?”*

*Tawon : “Aku ingin memetik bunga.” Bunga : “Bunga apa?”*

*Tawon : “Bunga Mawar.”*

*Bunga : “Silakan petiklah.”*

---

Setelah percakapan selesai, kemudian tawon memilih salah seorang peserta yang menjadi bunga, lalu menariknya untuk dilepas dari barisan. Bunga yang lepas tersebut menjadi tawon, dan tawon pun menjadi 2 ekor, kemudian bunga harus yang harus dipetik juga berjumlah 2. Jika persentase jumlah tawon adalah 30% dari seluruh peserta, kemudian tawon dihitung dan dikualifikasikan dari regu mana sajakah. Pemenangnya adalah regu yang anggotanya paling sedikit menjadi tawon.



## Raja dan Ratu Permainan Pramuka Romantis



Permainan Raja dan Ratu ini dilakukan dengan membentuk sebuah barisan horizontal, lalu sejauh 15 meter di belakang barisan tersebut diletakkan sebuah tonggak sebagai batas. Terbagi menjadi 2 kelompok barisan yang berhadapan, yaitu di sebelah kanan adalah Raja dan sebelah kiri adalah Ratu. Pembina sewaktu-waktu akan memberikan kode instruksi. Jika pembina memberikan kode Raja, maka barisan sebelah kanan yang berperan sebagai raja ini segera balik kanan kemudian lari menuju batas tonggak. Barisan ratu yang ada di sebelah kiri harus mengejar dan menepuk barisan raja tersebut.

Bagi peserta yang kena tepuk maka harus berhenti. Lalu dihitunglah peserta yang sampai pada batas tonggak. Pemenangnya adalah regu yang anggotanya paling banyak sampai ke batas tonggak.

### Game Pramuka Siaga Seru Petik Lari



Selanjutnya permainan seru lagi nih, yaitu permainan Petik Lari. Dari seluruh peserta dibentuk lah 2 barisan berbanjar 1, dengan jarak antar barisan yaitu 15 meter. Jika permainan sudah dimulai, banjar 1 maju menuju barisan banjar 2 hingga berjarak 1 lengan berhadapan. Kemudian banjar 2 mengulurkan telapak tangan untuk dipetik, lalu peserta dari banjar 1 memetik

atau menepuk telapak tangan peserta yang di depannya, dan segera berlari menuju ke tempat semula. Peserta yang dipetik, yaitu banjar 2 kemudian mengejar dan menepuk peserta yang lari sebelum sampai garis batas. Bagi peserta yang kena tepuk harus berhenti, dan bagi yang menepuk mendapatkan nilai 1 angka. Pemenangnya adalah regu yang mendapatkan angka menepuk terbanyak.

## **Permainan Siaga Musang dan Ayam Mudah Dimainkan**



Permainan pramuka selanjutnya adalah permainan Musang dan Ayam namanya. Permainan dimulai dengan seluruh peserta membentuk sebuah lingkaran besar dan bergandengan tangan. Permainan dilakukan dengan menunjuk 2 orang dari regu A untuk menjadi musang yang harus berada di luar lingkaran. Kemudian semua peserta dari regu B menjadi ayam yang berada di dalam lingkaran. Peserta lain tetap bergandengan membentuk lingkaran, berjalan dan bernyanyi. Musang pun berusaha menangkap ayam yang ada di dalam lingkaran, dan ayam juga berusaha menghindari tangkapan musang dengan lari keluar masuk lingkaran. Jika ayam selalu dibiarkan keluar dan masuk lingkaran, namun untuk musang selalu

dihalangi jika akan masuk. Bagi ayam yang tertangkap akan berhenti bermain dan berdiri di luar lingkaran.

### **Permainan Gerobak Sorong Pramuka Siaga**

Permainan Gerobak Sorong ini adalah permainan pramuka yang hanya diperuntukkan bagi pria. Diawali dengan membentuk barisan horizontal. Setiap regu menunjuk 2 orang untuk menjadi perwakilan yang akan menjadi peserta. Dari 2 orang ini, yang satu berada dalam posisi berdiri dan satu lagi dalam posisi tangannya di bawah dan kakinya diangkat oleh peserta yang berdiri. Jika sudah ada kode instruksi “Gerobak Sorong” dari pembina, maka segeralah berjalan cepat menuju garis batas finish. Sudah jelas pemenangnya adalah mereka yang sampai lebih dahulu.

### **Permainan Pramuka Gembala, Sapi, dan Harimau**

Selanjutnya adalah permainan pramuka Gembala Sapi dan Harimau. Pertama yaitu permainan dilakukan di lapangan dan membuat garis segi empat dengan ukuran lebar 10 meter, panjang 20 meter, dan garis panjang

dibagi 3. Dua ruang kiri dan kanan adalah ruang bebas yang selebar 5 meter. Peraturannya, ada 3 orang yang harus ditunjuk dari salah satu regu untuk menjadi harimau 1 orang dan 2 orang menjadi gembala. Harimau kemudian bersiap di lapangan. Gembala 1 berada di ruang bebas kiri dan gembala 2 berada di ruang bebas kanan. Kemudian anak yang lain sebagai sapi, mereka berada di ruang bebas bersama gembala 1. Setelah pembina memberikan instruksi, maka bicara :

---

*Gembala 2 : “Gembala 1, keluarkan sapinya!”*

*Gembala 1 : “Aku tak berani.”*

*Gembala 2 : “Mengapa”*

*Gembala 1 : “Ada harimau.”*

*Gembala 2 : “Harimau sudah ditangkap, keluarkan sapinya.”*

*Gembala 1 : “Ayo keluar.”*

---

Lalu semua lari menuju ruang bebas gembala 2. Harimau pun berusaha menepuk sapi sebanyak-banyaknya. Sapi yang kena tepuk maka harus keluar lapangan dan dihitung. Regu yang menepuk mendapatkan 1 angka

setiap satu tepukan sapi, dan regu yang sapinya tertepuk akan berkurang 1 nilainya. Dan regu yang paling banyak nilai lah pemenangnya.

### **Lingkaran Mahkota Permainan Pramuka Sempel**

Permainan seru lainnya adalah permainan Lingkaran Mahkota. Permainan ini dimulai dengan posisi awal membentuk sebuah lingkaran besar, kemudian di bagian tengahnya diberi tanda lingkaran dengan diameter 1,5 meter. Teknisnya, peserta berbaris membentuk lingkaran besar, kemudian sambil berjalan dan bernyanyi ria. Jika pembina meniupkan peluit, maka peserta harus berlari ke lingkaran yang berada di tengah.

Pembina akan menghitung setiap regunya, berapa peserta yang berada dalam lingkaran. Maka yang berada di dalam lingkaran itulah mendapatkan “Mahkota”. Kemudian permainan dilanjutkan hingga menemukan pemenangnya. Pemenangnya adalah regu yang paling banyak mendapatkan “Mahkota”.

Itulah kumpulan permainan pramuka yang seru dan menyenangkan. Jika tidak ada permainan seperti itu, pramuka tak mungkin jadi favorit di setiap sekolah.





## PERTEMUAN 10

### PHIONERING

#### **Cara Membuat Tandu (Dragbar)**

Cara membuat dragbar, usungan, atau tandu darurat merupakan salah satu materi teknik kepramukaan bidang PPPK yang wajib dikuasai oleh seorang pramuka. Keterampilan membuat tandu darurat atau dragbar akan sangat diperlukan ketika saat-saat darurat utamanya ketika terjadi kecelakaan yang membutuhkan evakuasi korban. Karena itu penguasaan keterampilan Pertolongan Pertama Dalam Kecelakaan pembuatan dragbar sering kali dilombakan dalam kegiatan kepramukaan.

Dragbar merupakan tandu atau usungan darurat yang dibuat dengan memanfaatkan tongkat dan tali yang tersedia. Fungsi utama dari dragbar adalah untuk memudahkan penolong melakukan evakuasi korban secara aman dan nyaman menuju tempat yang lebih aman atau untuk mendapatkan perawatan lebih lanjut. Dalam PPPK terdapat berbagai jenis tandu seperti tandu sepinal, tandu sorong, dan tandu lipat. Namun yang akan dipelajari kali ini adalah tandu darurat.



### **Peralatan yang Dibutuhkan untuk Membuat Dragbar**

Karena sifatnya yang darurat, peralatan yang digunakan adalah yang umumnya tersedia saat kegiatan. Kalaupun tidak ada, bisa memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia. Peralatan itu antara lain:

1. Tongkat Pramuka 2 buah, digunakan sebagai induk dragbar; standar tongkat yang digunakan untuk membuat dragbar seharusnya mempunyai panjang 225 cm, namun karena biasanya yang tersedia adalah tongkat pramuka berukuran 160 cm, tongkat

inipun bisa digunakan tentunya dengan memperhatikan kondisi luka korban.

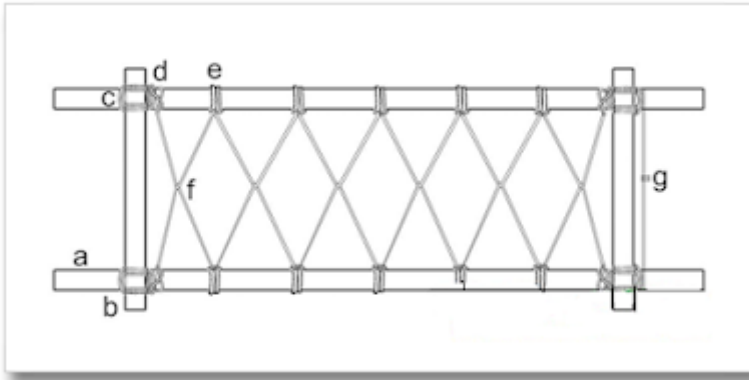
2. Tongkat pendek ukuran 60 cm 2 buah, digunakan sebagai anak dragbar.
3. Tali pramuka secukupnya.
4. Mitella (jika ada)

### **Cara Pembuatan Dragbar atau Tandu Darurat Pramuka**

Untuk membuat atau merakit dragbar (tandu darurat) caranya adalah sebagai berikut (arah atas, bawah, kiri, dan kanan pada tutorial ini merujuk arah pada gambar):

1. Rebahkan dua tongkat pramuka (ukuran 160 cm) secara sejajar dengan jarak kurang lebih 50 cm, ini menjadi induk dragbar.
2. Palangkan dua tongkat ukuran 60 cm di ujung kiri dan kanan induk dragbar dengan jarak dari masing-masing ujung sekitar 25 cm.
3. Ikat keempat pertemuan induk dragbar dengan anak dragbar dengan menggunakan ikatan palang
4. Cara membuat ikatan palang baca: Jenis-jenis Ikatan

5. Setelah keempat ikatan palang selesai, sisa ikatan palang dari salah satu sisi (pada gambar di bawah anggap saja yang kiri), saling tautkan antara yang atas dan bawah di tengah-tengah (lihat huruf “f” pada gambar).
6. Tali dari atas (atas pada gambar) di tarik kembali ke atas, demikian juga sebaliknya.
7. Buatlah simpul jangkar pada masing-masing tongkat induk dragbar.
8. Ulangi langkah 5 dan 6 dengan jarak masing-masing simpul jangkar antara 20 – 25 cm.
9. Setelah 5 kali simpul jangkar, dihiri dengan simpul pangkal di samping ikatan palang sebelah kanan.
10. Lingkarkan tali yang tersisa di bawah tongkat anak dragbar kemudian ikatkan sisa tali dari bawah dan atas dengan simpul mati (lihat huruf “g” pada gambar)



Keterangan gambar:

- Huruf “a”: ujung induk dragbar yang disisakan sebagai pegangan tandu. Jaraknya sekitar 25 cm.
- Huruf “b”: ujung anak dragbar sepanjang 5 cm.
- Huruf “c”: Ikatan palang.
- Huruf “d”: Simpul pangkal untuk mengakhiri ikatan palang.
- Huruf “f”: Tautan tali antara tali dari sebelah atas dan bawah.
- Huruf “e”: Simpul jangkar.
- Huruf “g”: Simpul mati.

Jika terdapat mitella dapat digunakan sebagai alas kepala korban dengan cara dililitkan melingkar antara dua induk dragbar. Jika tidak ada bisa menggunakan bahan-bahan lain yang bisa memberikan rasa nyaman di kepala korban. Apabila dalam evakuasi melalui medan yang cukup sulit, bisa ditambahkan pembalut gulung atau tali untuk mengikat korban dengan induk dragbar. Ini untuk mengantisipasi agar korban tidak terjatuh dari atas tandu.

Terkadang terdapat pembuatan dragbar atau usungan tanpa menggunakan anak dragbar (tongkat ukuran 60 cm). Pembuatan dragbar atau tandu darurat semacam itu memang lebih cepat tetapi kurang kuat dan kurang stabil sehingga kurang aman digunakan dan kurang memberikan rasa nyaman pada korban.

Nah, itulah cara membuat dragbar darurat, sekilas memang rumit akan tetapi dengan banyak berlatih dan jika dikerjakan bersama-sama dengan kompak tentu akan dapat terselesaikan dengan cepat dan mudah.

## PERTEMUAN 11

### SENAM PRAMUKA

#### Pengertian Senam Pramuka



Senam pramuka adalah bagian dari kegiatan pramuka selain kegiatan lainnya seperti tali menyanyi, yel-yel, menyanyi, serta penjelajahan. Senam pramuka termasuk dari gerakan kesehatan dan kebugaran dalam pramuka melalui gerakan-gerakan senam yang dibentuk sesuai dengan visi dan misi kegiatan pramuka.

Karena termasuk dari bagian kepramukaan, maka senam pramuka tidak hanya sebagai kesehatan dan

kebugaran jasmani namun juga untuk melatih kekompakkan, daya kreativitas, dan semangat setiap anggota.

Senam pramuka juga merupakan kegiatan senam yang dilakukan tanpa aksesoris lain seperti tongkat, musik, yel-yel, serta tepuk tangan. Akan tetapi, jika menggunakan aksesoris seperti yang sudah disebutkan maka kegiatan senam jenis ini menjadi semakin enak untuk dilakukan.

Musik mempunyai jiwa untuk membangkit semangat manusia sehingga keberadaan musik di dalam senam pramuka dapat membantu anggota pramuka menikmati gerakan-gerakan dalam senam sesuai irama yang ada. Selain itu, penggunaan tongkat dalam senam pramuka adalah bagian dari kreatifitas dalam membentuk suatu gerakan sekaligus kombinasi antara tongkat dengan gerak tubuh.

Sebenarnya senam pramuka tidak jauh berbeda dengan senam yang dilakukan pada umumnya. Memakai hitungan 1 sampai 8 dalam setiap gerakan. Setiap gerakan terdiri dari gerakan kaki, tangan, leher, serta kepala. Selain itu, senam pramuka mempunyai unsur kekuatan,



keseimbangan, kelenturan, serta kekompakan antara satu anggota dengan anggota yang lainnya.

### **Tujuan Senam Pramuka**



Ada beberapa tujuan dari senam pramuka. Antara lain sebagai berikut.

#### **Menjaga Kesehatan Tubuh**

Senam pramuka memiliki gerakan senam yang dibentuk dengan mengkombinasikan antara peregangan kebugaran, serta pelepasan. Jadi senam pramuka adalah bagian dari olahraga. Contohnya adalah jalan di tempat, gerak jalan, dan lain sebagainya.

#### **Melatih Kekompakan dalam Tim**

Biasanya dalam kegiatan pramuka, anggota pramuka terbagi dalam beberapa grup atau tim. Setiap grup memiliki keterikatan antara anggota grup saat melakukan senam pramuka. Hal ini secara tidak sadar akan melatih keaktifan, keserasian, kekompakkan, serta tanggung jawab dalam tim.

### **Melatih Kemampuan Motorik**

Tujuan lain dari senam pramuka adalah bisa melatih kemampuan motorik meliputi gerakan menangkap, melempar, melompat, dan lain sebagainya. Karena senam pada dasarnya bersifat olahraga yang menyenangkan, maka gerakan-gerakan dalam pramuka diatur dengan irama musik yang bertujuan untuk bisa melatih ketangkasan gerak, kekuatan, kecepatan, serta konsentrasi terhadap setiap gerakan yang dilakukan.

### **Menjadi Suatu Kegiatan yang Menyenangkan**

Kegiatan senam pramuka termasuk dalam suatu kegiatan dalam pramuka yang cukup menyenangkan karena kombinasi dalam setiap gerakan dilakukan dengan tangkas, kreatif, serta berirama. Sehingga anggota pramuka tidak merasa bosan dan malas terhadap aktivitas atau kegiatan pramuka itu sendiri.

## **Pramuka dan Olahraga**

Gerakan pramuka adalah suatu gerakan pemuda teroganisasi, terpimpin, dan teratur sesuai dengan aturan dan tata tertib umum dalam kepramukaan. Gerakan pramuka di Indonesia bertujuan untuk mendidik generasi muda untuk bisa berkarya kepada bangsa dengan melakukan kegiatan serta penghijauan dan penjelajahan. Biasanya gerakan pramuka melibatkan anggotanya di alam terbuka. Setiap anggota terlibat dalam gerak aktif sehingga dapat dikatakan pramuka merupakan bagian dari olahraga. Aktivitas dan kegiatan pramuka dikerjakan tanpa adanya tekanan kerja sehingga kegiatan ini dapat sangat menyenangkan.

## **Senam Pramuka**



Senam pramuka adalah bagian dari kegiatan pramuka selain kegiatan lainnya seperti tali menyanyi, yel-yel, menyanyi, serta penjelajahan. Senam pramuka termasuk dari gerakan kesehatan dan kebugaran dalam pramuka melalui gerakan-gerakan senam yang dibentuk sesuai dengan visi dan misi kegiatan pramuka.

Madrasah Aliyah Negeri 2 Sumbawa menetapkan senam pramuka ini dijadikan program setiap hari Sabtu untuk melaksanakan kegiatan Senam Pramuka, Karena termasuk dari bagian kepramukaan, maka senam pramuka tidak hanya sebagai kesehatan dan kebugaran jasmani namun juga untuk melatih kekompakan, daya kreativitas, dan semangat setiap anggota. Senam pramuka juga

merupakan kegiatan senam yang dilakukan tanpa aksesoris lain seperti tongkat, musik, yel-yel, serta tepuk tangan. Akan tetapi, jika menggunakan aksesoris seperti yang sudah disebutkan maka kegiatan senam jenis ini menjadi semakin enak untuk dilakukan.

Musik mempunyai jiwa untuk membangkitkan semangat manusia sehingga keberadaan musik di dalam senam pramuka dapat membantu anggota pramuka menikmati gerakan-gerakan dalam senam sesuai irama yang ada. Selain itu, penggunaan tongkat dalam senam pramuka adalah bagian dari kreatifitas dalam membentuk suatu gerakan sekaligus kombinasi antara tongkat dengan gerak tubuh.

Sebenarnya senam pramuka tidak jauh berbeda dengan senam yang dilakukan pada umumnya. Memakai hitungan 1 sampai 8 dalam setiap gerakan. Setiap gerakan terdiri dari gerakan kaki, tangan, leher, serta kepala. Senam pramuka mempunyai unsur kekuatan, keseimbangan, kelenturan, serta kekompakan antara satu anggota dengan anggota yang lainnya.

Tujuan lain dari senam pramuka adalah melatih kemampuan motorik meliputi gerakan menangkap,

melempar, melompat, dan lain sebagainya. Karena senam pada dasarnya bersifat olahraga yang menyenangkan, maka gerakan-gerakan dalam pramuka diatur dengan irama musik yang bertujuan untuk bisa melatih ketangkasan gerak, kekuatan, kecepatan, serta konsentrasi terhadap setiap gerakan yang dilakukan.

Gerakan pramuka adalah suatu gerakan pemuda teroganisasi, dipimpin, dan teratur sesuai dengan aturan dan tata tertib umum dalam kepramukaan. Gerakan pramuka di Indonesia bertujuan untuk mendidik generasi muda untuk bisa berkarya kepada bangsa dengan melakukan kegiatan serta penghijauan dan penjelajahan. Biasanya gerakan pramuka melibatkan anggotanya di alam terbuka. Setiap anggota terlibat dalam gerak aktif sehingga dapat dikatakan pramuka merupakan bagian dari olahraga. Aktivitas dan kegiatan pramuka dikerjakan tanpa adanya tekanan kerja sehingga kegiatan ini dapat sangat menyenangkan

## PERTEMUAN 12

### PENGEMBANGAN MENTAL

#### JURIT MALAM

Jurit malam adalah aktivitas yang dilakukan oleh para pramuka gunanya untuk melatih kepemimpinan, mengasah keberanian dan memecahkan masalah dalam waktu yang singkat dan juga kerja sama. Biasanya, dalam jurit malam, panitia akan membuat “gimmick” berupa hantu bohongan, supaya kegiatan ini jadi lebih seru dan menjadi moment yang tak terlupakan.

Namun, tujuan utama aktivitas jurit malam adalah untuk membentuk jiwa yang mandiri, pemberani, pantang menyerah, dan tidak bergantung pada orang lain. Jurit malam, biasanya dilakukan malam terakhir dan diakhiri dengan kegiatan api unggun.

#### APA SIH ISTIMEWANYA JURIT MALAM??

Saat jurit malam tidak diperbolehkan membawa senter dan alat penerangan apapun. Kita sebagai peserta jurit malam harus berani berjalan sendiri di tengah malam

buta. Terkadang yang menjadi pedoman adalah cahaya lilin yang dipasang di sepanjang jalan.

Tentunya perasaan takut, cemas, khawatir campur aduk menjadi satu apalagi jika di tengah jalan ada sesuatu yang mengganggu berjalannya kegiatan. Bagaimana rasanya ?

Pasti rasanya antara takut, tegang, penasaran, tapi tetap menyenangkan. Bagaimana tidak menyenangkan, jika kita berjalan kadang melewati hutan, juga persawahan. Saat berjalan pun suasana gelap gulita tidak jarang apabila ada peserta yang kesandung batu atau kejablos masuk got, kaki tersangkut akar pohon dan sebagainya. Pada jarak tertentu akan ada pos-pos, tempat dimana kita bisa beristirahat sejenak, dan mengerjakan tugas pertanyaan yang diberikan oleh kakak pembina. Satu dua kali rute yang diambil sengaja dilewatkan makam, kita bisa membayangkan betapa menyeramkan saat melewati makam.

Apapun yang ingin kita lakukan tetap fokus pada tujuan, yakin, dan niat dalam hati dan yang penting tidak pernah lupa meminta perlindungan dari sang Maha kuasa agar kita selalu dalam lindungan-Nya. Akan lebih





menyenangkan lagi apabila kita berhasil mencapai finish dengan selamat tanpa kendala apa pun sehingga kita bisa mengukur kemampuan kita. Setelah

acara jurit malam selesai untuk mencairkan suasana yang takut, tegang, dan berbagai macam perasaan dengan perayaan api unggun.

Kegiatan kemah yang disisipi dengan acara jurit malam ini adalah suatu kegiatan yang efektif untuk memupuk rasa percaya diri dan keberanian bagi semua peserta.

.

### Mengenal Kegiatan Jurit Malam Dalam Perkemahan

Camping atau berkemah di alam terbuka memang menyenangkan apalagi jika acara dikemas dengan sederhana namun berkesan seperti PBB, pensi, api unggun, jelajah alam, bahkan jurit malam. Bicara jurit malam pasti dipikiran kita terbayang dengan hal-hal yang berbau mistis dan tidak jarang membuat bulu kuduk merinding namun jurit malam memiliki tujuan tertentu.



Jurit malam adalah aktivitas yang dilakukan oleh para peserta camping, gunanya untuk melatih kepemimpinan, mengasah keberanian dan memecahkan masalah dalam waktu yang singkat dan juga kerja sama. Biasanya aktivitas jurit malam menambahkan “gimmick” hantu bohong-bohongan, supaya kegiatan ini jadi lebih seru dan menjadi moment yang tak terlupakan. Namun, tujuan utama aktivitas jurit malam adalah untuk membentuk jiwa-jiwa yang mandiri, pemberani, pantang menyerah, dan tidak bergantung pada orang lain.

Siang hari biasanya mengadakan acara jelajah alam, bakti sosial, dan acara lainnya. Sementara malamnya adalah jurit malam dan ditutup dengan Api Unggun pada malam terakhir. Lalu, apa keistimewaan jurit malam? Saat camping selalu mengambil lokasi yang jauh dari keramaian. Di lokasi yang relatif jauh dari kota, dan tidak ada penerangan tentu saja suasana gelap gulita terasa dimana-mana.



Sementara semua peserta jurit malam berkumpul di lapangan kemudian mereka dilepas dengan jarak waktu tertentu, berjalan satu persatu secara sendirian bisa juga dengan konsep lain misalnya mata ditutup lalu berjalan secara bergiliran. Saat jurit malam tidak diperbolehkan membawa senter dan alat penerangan apapun. Kita sebagai peserta jurit malam harus berani jalan sendiri di tengah malam buta itu. Terkadang yang menjadi pedoman adalah cahaya lilin yang dipasang di sepanjang jalan.

Tentunya perasaan takut, cemas, khawatir campur aduk menjadi satu belum lagi kalau di tengah jalan ada sesuatu yang mengganggu berjalannya kegiatan. Apalagi kakak pembina memasang lilin dengan sedemikian rupa. Bagaimana rasanya ? Pastinya berjuta rasanya antara takut, tegang, penasaran, tapi tetap menyenangkan. Bagaimana tidak menyenangkan, jika kita berjalan kadang melewati hutan, juga persawahan. Saat berjalan pun suasana gelap gulita tidak jarang apabila ada peserta yang

kesandung batu atau kejablos masuk got, kaki tersangkut akar pohon dan sebagainya. Pada jarak tertentu akan ada pos-pos, tempat dimana kita bisa beristirahat sejenak, dan mengerjakan tugas pertanyaan yang diberikan oleh kakak pembina. Satu dua kali rute yang diambil sengaja dilewatkan makam, kita bisa membayangkan betapa menyeramkan saat melewati makam.



Apapun yang ingin kita lakukan tetap fokus pada tujuan, yakin, dan niat dalam hati dan yang penting tidak pernah lupa meminta perlindungan dari sang Maha kuasa agar kita selalu dalam lindungan-Nya. Akan lebih menyenangkan lagi apabila kita berhasil mencapai finish dengan selamat tanpa kendala apa pun sehingga kita bisa mengukur kemampuan kita. Setelah acara jurit malam selesai untuk mencairkan suasana yang takut, tegang, dan berbagai macam perasaan dengan perayaan api unggun.



Api unggun tentunya sudah menjadi kegiatan wajib dalam suatu perkemahan untuk memeriahkan suasana dan tujuan lainnya adalah menjauhkan kita dari binatang buas karena lokasi camping di alam terbuka. Selain itu, untuk menghangatkan badan supaya tidak menggigil karena dinginnya angin malam.

Kegiatan camping yang disisipi dengan acara jurit malam ini adalah suatu kegiatan yang efektif untuk memupuk rasa percaya diri dan keberanian bagi semua peserta. Meski hanya berpedoman pada cahaya lilin tapi jika berhasil mencapai garis finish ada kebanggaan tersendiri. Berjalan sendirian di tengah malam yang gulita memang bukan hal yang biasa namun luar biasa.

## PERTEMUAN 13

### PENJELAJAHAN

Pengertian Penjelajahan Lintas Alam dalam Pramuka - Penjelajahan/Lintas Alam bagi para pramuka yaitu suatu kegiatan di alam terbuka yang unik dan menarik, membuat senang dan menantang yang sanggup menyebarkan kecintaan mereka kepada alam dan menambah wawasan sehubungan lingkungan.

Bagi pembina pramuka, penjelajahan/lintas alam sanggup difungsikan sebagai media pendidikan untuk menyebarkan kepribadian serta budpekerti penerima didik. Dalam suatu penjelajahan/lintas alam pada umumnya dikonsentrasikan pada acara " Survival pelatihan " yang penuh dengan halang rintang, naik turun tebing, untuk menyajikan pengalaman bagaimana mencicipi suatu keberhasilan melintasi halang

rintang yang menantang tersebut. Pastilah hal itu akan menjadi kenangan yang tak terlupakan.

Kegiatan penjelajahan/lintas alam dirancang sedemikian rupa sehingga yaitu suatu acara yang sanggup menampung aneka macam macam keterampilan kepramukaan sekaligus yang diramu menjadi acara yang bervariasi sampai tidak menjemukan.

Kegiatan - acara yang biasanya diramu dengan acara " Survival pelatihan " menurut hasil kesimpulan tersebut diatas diantaranya, ialah :

- membaca peta medan/topografi
- menggunakan kompas
- menciptakan peta pita/peta perjalanan
- memecahkan sandi dan isyarat
- tanda jejak
- menaksir
- menciptakan panorama sket
- praktek membalut (P3K)
- halang rintang, mountainering, rapling

Dalam melakukan tugas-tugas di perjalanan selama penjelajahan akan terjadi proses penerapan dan pengembangan :

- kepemimpinan
- demokratis
- kekompakan kerja
- kematangan berfikir
- kemandirian
- percaya diri
- keterampilan dan ketangkasan
- administrasi dan derma dan dukungan tugas
- pengetahuan dan pengalaman

Sehingga dengan demikian penjelajahan sekaligus sanggup menyebarkan keterampilan manajerial, keterampilan bergaul, keterampilan intelektual, keterampilan emosional, keterampilan sosial, keterampilan spiritual dan keterampilan fisik.

Kegiatan penjelajahan harus memperhatikan/memperhitungkan adanya : tingkat keselamatan peserta. tingkat kesulitan



yang ada telah dan sudah diperhitungkan masih sanggup diatasi oleh penerima sehingga tidak akan terjadi adanya oleh penerima sehingga tidak akan terjadi adanya keputusan penerima sehabis dan sudah mengikuti penjelajahan. petugas - petugas di pos hendaknya bersikap mendidik dan ramah. penugasan menyusun laporan sehabis dan sudah penjelajahan akibat dilakukan.

Penjelajahan sanggup dilakukan oleh Pramuka Siaga, Pramuka Penggalang, Pramuka Penegak maupun Pramuka Pandega, dengan memperhatikan perbedaan tingkat kesulitannya. Kegiatan penjelajahan yang disusun dan dirancang dengan baik akan sanggup yaitu media pendidikan yang sanggup menyebarkan keterampilan manajerial, keterampilan bergaul, keterampilan intelektual, keterampilan emosional, keterampilan sosial, keterampilan spiritual dan keterampilan fisik, oleh alasannya itu seyogyannya acara penjelajahan sanggup dilaksanakan secara berkala, sanggup dalam regu, dalam pasukan atau bersama gugusdepan lain.



## PERTEMUAN 14

### PERKAJUM



Perkemahan Kamis-Jum'at atau yang sering disebut PERKAJUM



Kegiatan perkajum ini mengambil tema :  
“BANGKIT TUNAS MUDA!, TANGGUH, TERAMPIL DAN

BERAKHLAK MULIA”, bertujuan agar semua peserta termotivasi menjadi generasi ulul albab yang tangguh, berdisiplin tinggi, cerdas, creative dan berakhlakul karimah.

Alhamdulillah semua kegiatan yang telah direncanakan oleh panitia dapat terlaksana dengan baik, didukung oleh cuaca yang sangat bersahabat.

**RADARDEPOK.COM, SAWANGAN – SDIP** Attoyibah yang berlokasi di Jalan H. Maksum, Kelurahan Sawangan Baru, Kecamatan Sawangan mengadakan kegiatan kepramukaan, yakni Perkemahan Kamis-Jumat (Perkajum). Kegiatan yang diadakan di sekolah tersebut, diikuti 189 siswa dari kelas I – VI.

Kepala SDIP Attoyibah, Mimi Ekawati mengatakan, kegiatan tersebut dibagi menjadi dua bagian, yakni untuk tingkat siaga yakni siswa kelas I – III dan penggalang untuk siswa kelas IV – VI. Siswa di tingkat siaga kegiatan kepramukaannya dari pukul 08.00 – 15.00 WIB di sekolah.

“Tingkat siaga tidak diadakan kegiatan menginap di sekolah, jadi diutamakan lebih pada pengenalan tentang

dunia kepramukaan saja,” ucapnya kepada *Radar Depok*, Kamis (13/2).

Sedangkan untuk tingkat penggalang, Mimi menuturkan, siswanya akan menginap di sekolah dengan menggunakan ruang kelas sebagai area tidurnya. Ada banyak materi yang diberikan ke tingkat penggalang, mulai dari pertolongan pertama pada kecelakaan, ketrampilan kepramukaan, dan juga ada kegiatan lintas alam.

Di kegiatan lintas alam, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, lalu mereka berkeliling lingkungan sekitar sekolah. Selama berjalan melintasi jalurnya, ada beberapa pos yang siap untuk menguji pengetahuan kepramukaan pada tiap kelompoknya.

“Ada juga kegiatan jurit malam untuk melatih keberanian mental siswa, dan juga api unggun dan renungan malam,” katanya. Sementara itu, Ketua Pelaksana, Nurul Iqbal menjelaskan, kegiatan Perkajum diadakan tiap tahunnya. Tetapi untuk lokasinya dibagi dua tempat, dimana dua tahun diadakan di luar lingkungan sekolah dan setahun diadakan di lingkungan sekolah. Jadi, tidak hanya mengajak siswa untuk mengenal lingkungan

sekolah, tetapi mengajak mereka untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan baru yang ada di luar sekolah.

“Ada banyak hal yang bisa didapat dari kegiatan pramuka, terutama dalam hal pembentukan karakter. Karena, di dalamnya banyak kegiatan yang melatih kepribadian, sikap dan perilaku siswa,”

**PETUNJUK TEKNIS PERMAINAN DAN POS SIAGA****Pesta siaga dimulai pukul 07.30 sampai 11.00****Pos 1 : Peluit berputar (peluit dan isolasi)**

Teknis :

1. semua peserta berbaris membentuk lingkaran.
2. 2 orang peserta dipilih dan dibawa menjauh dari lingkaran dan dihandel oleh 1 pembina.
3. 1 pembina yang lain menempel peluit di punggungnya.
4. kemudian pembina yang membawa peluit berjalan mengitari peserta yang melingkar, lalu jika pembina berhenti di depan satu peserta kemudian peserta tersebut meniup peluit.
5. 2 orang peserta kembali dan harus mencari sumber bunyi dan menangkap orang yang meniup peluit.

Penanggung jawab : .....

**Pos 2 : pohon kata (kertas, lem,tali rafia,isolasi,gunting)**

teknis :

1. Semua peserta berbaris berbanjar tiap barung.
2. Pinrung menyiapkan anggotanya dan melapor kepada Pembina bahwa barangnya siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Pembina menjelaskan cara bermain.
5. Pembina sudah menyiapkan 50 kata dalam bahasa inggris yang sudah ditempel di pohon.
6. Pinrung diberi 1 kertas dan lem.
7. Anggota yang paling depan akan mengambil 1 kertas berisi kata dan diberikan kepada pinrung untuk ditempel dan diartikan.
8. Setelah orang pertama mengambil lalu berpindah ke barisan paling belakang.lalu orang kedua secara bergantian mengambil kartu kata.dan seterusnya hingga mendapat 10 kata.
9. Kelompok yang paling cepat selesai akan mendapat poin 100.



10. Pembina akan menulis poin yang diperoleh tiap barang dikertas laporan.

Penanggung jawab : .....

### **Pos 3 : kim indera (bumbu dapur , kertas,dan tisu)**

Teknis :

1. Semua peserta berbaris bersaf tiap barang.
2. Pinrung menyiapkan anggotanya dan melapor kepada Pembina bahwa barangnya siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Pembina menjelaskan cara bermain.
5. Pembina sudah menyiapkan 10 bumbu dapur.
6. Setiap peserta akan diberi satu bumbu dan kemudian dib au lalu harus menebak nama bumbu dapur tersebut.jiak benar maka akan mendapat 20 point setiap bumbu dapur.
7. Pembina akan menulis poin yang diperoleh tiap barang dikertas laporan.

Penanggung jawab : .....

**Pos 4 : Keagamaan (kertas laporan dan Juz'amma)**

teknis :

1. Semua peserta berbaris bersaf tiap barung.
2. Pinrung menyiapkan anggotanya dan melapor kepada Pembina bahwa barungnya siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Pembina menjelaskan cara bermain.
5. Pembina sudah menyiapkan 10 pertanyaan agama.
6. Setiap peserta akan diberi satu pertanyaan dan jika bias menjawab mendapat 20 poin tiap siswa.
7. Pembina akan menulis poin yang diperoleh tiap barung dikertas laporan.

Penanggung jawab : .....

---

**Pos 5 : Scoting education (kertas laporan dan soal-soal sandi kotak)**

teknis :

1. Semua peserta berbaris bersaf tiap barung.
2. Pinrung menyiapkan anggotanya dan melapor kepada Pembina bahwa barungnya siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Pembina menjelaskan cara bermain.
5. Pembina sudah menyiapkan 10 pertanyaan tentang pramuka yaitu : sandi kotak dan lainnya..
6. Pinrung dan anggotanya harus mengisi dan menjawab pertanyaan dikertas dengan benar.
7. Pembina akan menulis poin yang diperoleh tiap barung dikertas laporan.jika 10 soal benar mendapat 100.masing-masing soal nilainya 10 point.

Penanggung jawab : .....

---

**Pos 6 : Water Transfer (Kertas Laporan 10 Gelas Aqua,1 Botol Aqua Dan 1 Ember)**

teknis :

1. Semua peserta berbaris berbanjar tiap barung.
2. Pinrung menyiapkan anggotanya dan melapor kepada Pembina bahwa barangnya siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Pembina menjelaskan cara bermain.
5. Pembina sudah menyiapkan 10 gelas aqua,1 ember dan 1 botol.
6. Pinrung dan anggotanya harus mengisi botol sampai penuh dengan cara orang pertama sampai ke 9 memegang gelas aqua.didepan orang pertama terdapat ember berisi air orang pertama mengambil air dan ditransfer ke orang ke dua lewat atas kepala dan tidak menengok.sampai orang kesembilan lalu orang kesembilan memasukan air kedalam botol yang dibawa orang ke sepuluh tetap melewati atas kepala dan tidak menengok.
7. Sebelum bermain disarankan berdiskusi untuk mnecari cara yang benar.

8. Pembina akan menulis poin yang diperoleh tiap barang dikertas laporan.jika botol penuh 100 point,jika tidak Pembina akan member poin sesuai dengan air yang mengisi botol.

Penanggung Jawab : .....

**Pos 7 : Rayap rumput (kertas laporan, digital printing bekas,raffia,kayu dan penutup mata)**

teknis :

1. Semua peserta berbaris berbanjar tiap barang.
2. Pinrung menyiapkan anggotanya dan melapor kepada Pembina bahwa barangnya siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Pembina menjelaskan cara bermain.
5. Pembina sudah menyiapkan arena rayapan.
6. Anggota mata ditutup dengan hasduk kemudian memegang pudak peserta yang ada didepannya.pinrung mata tidak ditutup dan berbarid paling belakang.
7. Pinrung akan memberi intruksi kepada anggotanya dengan suara binatang (krik-krik = kanan,meong =

kiri,wek-wek-wek = lurus)supaya menemukan jalan yang benar sehingga masuk di arena rayapan.

8. Disetiap belokan rayapan akan diberi pertanyaan.jika tidak bias menjawab maka peserta akan diberi bedak putih diwajah.
9. Jika bias menjawab akan mendapat poin 100
- 10.Pembina akan menulis poin yang diperoleh tiap barung dikertas laporan.

Penanggung jawab : .....

### **Pos 8 : Bola estafet (kertas laporan, 10 bola kecil)**

teknis :

1. Semua peserta berbaris berbanjar tiap barung.
2. Pinrung menyiapkan anggotanya dan melapor kepada Pembina bahwa barungnya siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Pembina menjelaskan cara bermain.
5. Pembina sudah menyiapkan 10 bola dan arenanya.
6. Pinrung melempar bola ke anggota yang ada dibelakangnya tanpa menengok.lalu anggota melempar kepada anggota selanjutnya begitu

seterusnya.jika sudah sampai baris paling belakang kemudian dilempar lagi kedepan.jika terjatu harus mengulang dari depan.jika dalam waktu 5 menit bola sudah sampi depan lagi maka akan diberi poin 100.jika lebig poin berkurang dari 10 menjadi 90 dan seterusnya.

7. Pembina akan menulis poin yang diperoleh tiap barung dikertas laporan.

Penanggung jawab : .....

**Pos 9: Lomba memasak (kertas laporan, alat masak dan bahan masakan disiapkan masing-masing barung dan pendamping)tempat di halaman sekolah/lap utama.**

teknis :

1. Semua peserta berbaris berbanjar tiap barung.
2. Setiap barung menyiapkan bahan dan alat masak sesuai intruksi dari pendamping.
3. Dalam waktu 60 menit masakan harus sudah selesai.
4. Kemudian juri akan menilai masakan tiap barung.

5. Masakan yang dibuat adalah masakan tradisional dan bebas pengawet.
6. Daftar menu :pecel,es dawet,bakwan,nasi goreng,dll.

Penanggung jawab :Bunda Rista dan Bunda Ratih  
Juri : Bunda Tatik ,Bunda Ida,Yahnda Afdhol

Pendamping barung :

- ..... :Barung biru
- ..... :Barung hijau
- ..... : Barung merah
- ..... :Barung ungu
- ..... : Barung coklat
- ..... , :Barung kuning



**PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN SUPERCAMP  
GERAKAN PRAMUKA GUDEP .....  
PANGKALAN .....**

**Permainan dan pos penggalang**

**Pos 1 : Bola berpindah(bola dan ember)**

Teknis :

1. Peserta berbaris berbanjar satu-satu.
2. Pinru melapor kepada Pembina bahwa siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Regu membunyikan yel-yel mereka dengan semangat.
5. Pembina menjelaskan teknis permainan.
6. Pembina menyiapkan 2 ember tepat di depan tiap regu.
7. Ember 1 diletakkan dengan jarak 2 meter dari ember 2.
8. Ember 1 diisi 2 bola plastic.
9. Orang pertama mengambil 1 bola dari ember 1 dan menaruhnya pada ember 2,selanjutnya orang

pertama lari menuju ember 1 lagi dan mengambil 1 bola yang masih tertinggal dan ditaruh di ember 2.

10. Kemudian orang pertama lari dibarisan paling belakang.

Orang ke dua, ke tiga, dan selanjutnya tetap melakukan apa yang dilakukan orang pertama secara bergantian.

11. Kelompok yang paling cepat memindah bola akan mendapatkan poin.

12. Pembina menilai dan menulis hasil poin di kertas laporan.

13. Di pos ini permainan dilakukan bersama (semua regu) sebelum regu dipisah untuk mencari pos yang diinginkan.

**Penanggung jawab pos : .....**

### **Pos 2 : Pos keagamaan(juzamma)**

Teknis :

1. Peserta berbaris bersaf 1.
2. Pinru melapor kepada Pembina bahwa siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.

4. Regu membunyikan yel-yel mereka dengan semangat.
5. Pembina member informasi kepada regu bahwa pos 2 berisi pos keagamaan.
6. Pembina meminta tiap anggota regu untuk membaca surat pendek/ bacaan sholat atau pelajaran agama.
7. Pembina menilai dan menulis hasil poin di kertas laporan.

### **Penanggung jawab pos : Tatik dan Hasan**

#### **Pos 3 : Potong ilalang(tongkat)**

Teknis :

1. Peserta berbaris berbanjar.
2. Pinru melapor kepada Pembina bahwa siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Regu membunyikan yel-yel mereka dengan semangat.
5. Pembina member informasi kepada regu bahwa di pos ini mereka akan bertani.yaitu memotong ilalang.

6. Permainan ini dilakukan setidaknya 2 regu bersama-sama.tujuannya untuk mencari 1 pemenang.
7. Setiap regu diberi 1 tongkat dan diletakkan didepan anggota yang paling depan.
8. Setelah Pembina memulai dengan hitungan 1,2,3 mulai.orang pertama dan orang kedua mengambil dan memegang tongkat lalu mengarahkan ke bawah kaki orang ke tiga.kemudian orang ke tiga meloncat kedepan menempati tempat orang ke dua dan kemudian meloncat ke tempat orang pertama.
9. Begitu seterusnya sampai orang terakhir.
- 10.Ketika sampai orang terakhir orang pertama melepas tongkat dan berdiri di barisan paling belakang,orang ke dua maju ke depan sambil membawa tongkat dan mengajak orang ke tiga untuk memegang tongkat dan memotong teman lain,begitu seterusnya.
- 11.Pembina menilai dan menulis hasil poin di kertas laporan.

**Penanggung jawab pos :.....**

---

**Pos 4 : Scouting education (sandi morse dll,dan materi pramuka)**

Teknis :

1. Peserta berbaris bersaf.
2. Pinru melapor kepada Pembina bahwa siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Regu membunyikan yel-yel mereka dengan semangat.
5. Pembina member informasi kepada regu bahwa di pos ini mereka akandiberi pertanyaan atau soal – soal mengenai materi pramuka seperti morse,semaphore, sandi-sandi dan lain sebagainya.
6. Pembina member pertanyaan berkelompok atau individu.
7. Pembina menilai dan menulis hasil poin di kertas laporan.

**Penanggung jawab pos : .....**

**Pos 5: Trial and error (tali raffia,kayu, dan peluit)**

Teknis :

1. Peserta berbaris bersaf.
2. Pinru melapor kepada Pembina bahwa siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Regu membunyikan yel-yel mereka dengan semangat.
5. Pembina sudah menyiapkan area ranjau dengan tali raffia yang dibentuk petak-petak seperti berikut ini.
- 6.

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| b | b | b | x | b |
| x | b | x | b | x |
| X | x | x | x | b |
| x | x | x | x | x |

Keterangan : b adalah jalan yang benar dan yang bias dilewati

X adalah jalan atau kotak yang menyimpan ranjau.

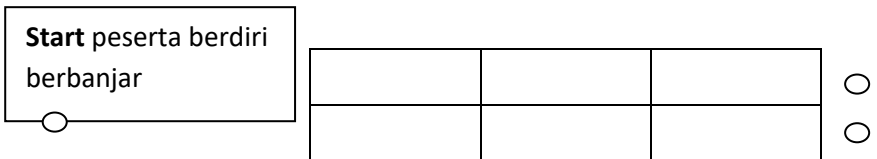
7. Pembina menjelaskan teknis permainan namun tidak member tahu kunci ranjanya.pembina mempunyai 2 kunci jawaban yang berbeda untuk mengantisipasi jika regu 1 bermain dan regu 2 melihat sehingga regu 2 tidak tahu kuncinya.
8. Satu peserta maju satu persatu ke area ranjau,jika peserta salah menginjak kotak yang berisi ranjau maka Pembina akan meniup peluit,sehingga peserta tersebut harus keluar dan digantikan teman yang lain.begitu seterusnya hinga menemukan kuncinya dan waktu habis.
9. Pembina menilai dan menulis hasil poin di kertas laporan.

**Penanggung jawab pos : .....**

**Pos 6 :Find the ball(bola,raffia dan slayer)**

Teknis :

1. Peserta berbaris bersaf.
2. Pinru melapor kepada Pembina bahwa siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Regu membunyikan yel-yel mereka dengan semangat.
5. Pembina menjelaskan isi pos 6 yaitu permainan “ find the ball”
6. Pembina menyiapkan area berbentuk seperti :



7. Satu peserta bertugas menjadi leader peserta lainnya matanya ditutup slayer atau hasduk.
8. Leader memegang satu peserta yang matanya ditutup untuk menyeberang dan menemukan 1 bola berwarna merah dan dimasukkan kedalam ember.dengan memberi intruksi dari kejauhan jika



orang pertama menginjak tali rafia atau keluar dari kotak yang ditentukan maka Pembina akan meniup peluit dan dia harus keluar dan digantikan teman yang lain. jika dia melewati jalan yang benar maka berhak mengambil bola dengan mata tertutup sesuai intruksi dari **leader**.

9. Peserta satu selesai langsung keluar dan digantikan peserta lainnya. kemudian Pembina menghitung perolehan bola.
10. Pembina menilai dan menulis hasil poin di kertas laporan.

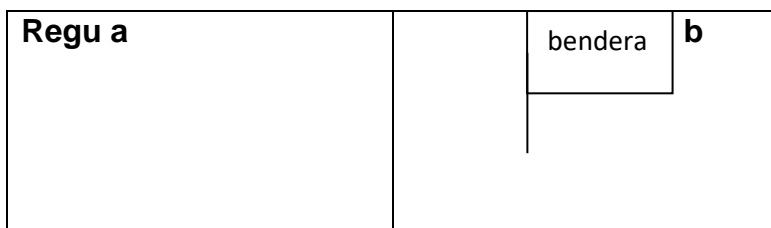
**Penanggung jawab pos : .....**

### **Pos 7: Perang air (plastic dan air)**

Teknis :

1. Peserta berbaris bersaf.
2. Pinru melapor kepada Pembina bahwa siap melaksanakan tugas.
3. Pembina menerima laporan.
4. Regu membunyikan yel-yel mereka dengan semangat.

5. Pembina menjelaskan isi pos 6 yaitu permainan “ perang air “ beserta teknisnya.
6. Permainan ini Dilakukan oleh 2 regu untuk mengetrahui ketangkasan tiap regu.
7. Pembina menyiapkan 10 plastik berisi air untuk masing-masing regu.area permainan seperti ini:



8. Regu a dan regu b akan memperebutkan bendera, regu a akan melempar air ke regu b begitu pula sebaliknya jika anggota regu a terkena lemparan air dan basah maka dia harus keluar dan tidak bias mengikuti perang lagi dan dianggap mati dst.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar Prabu Mangkunegara, 2009. Perencanaan dan Pengembangan Sumber daya Manusia. Bandung ; Refika Aditama
- Anonymous. 2001. "Europe watches UK progress on non-formal learning" <http://www.trainingjournal.com>. Diakses 21 Maret 2018
- Bachsan. 2010. Pramuka. <http://man1samarinda.sch.id/index.php/ekskul/36-ekstrakul/81-pramuka>. Diakses pada tanggal 18 Maret 2012.
- Damin, Sudarman. 2002. Menjadi Peneliti Kualitatif. Bandung : Pustaka Setia.
- Darling, Nancy. 2010. Participation in School-Based Extracurricular Activities and Adolescent Adjustment. Journal of Leisure Researc United States. Diakses 20 Maret 2012
- Deedy Mulyana. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya : Pt Remaja Rosdakarya. Bandung

- Lawhorn, Bill. 2010. Ekxtracurricular Activities: The Afterschool Connection: Current Supplement to Occupational outlook Handbook Quarterly 52.4 (16-21). Diakses 11 Nopember 2012
- Lipscombe. 2008. An Overview of Extra-curricular Education for Subtainable Development Interventions UK Universities. Volume 9 Nomer 3:222-234. Diakses pada tanggal 18 Maret 2012
- Makmun, Abin syamsudin, 1999. Psikologi Kependidikan; Perangkat Sistem Pengajaran Modul. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Matthew J. Bundick. 2011. Extracurricular Activities, Positive Youth Development, and the Role of Meaningfulness of Engagement, *Journal of Positive Psychology*, 6: 57-74. Diakses 9 Desember 2012
- Moleong, L.J. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rasda Karya.
- Munandar, Utami.1992. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia
- Stephen C.Peck, Robert W. Roeser, Nicole Zarrett, and Jacquelynne

## BIOGRAFI PENULIS



**M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.**, dilahirkan di Tuban pada tahun 1987. Menyelesaikan studi Program Sarjana (S1) di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2006. Mengikuti Program Magister Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2013. Kariernya di bidang pendidikan pada tahun 2016 sebagai Dosen Fakultas

Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Dosen BBLBA Malang tahun 2018 sampai sekarang dan sebagai Peneliti. No. Telepon 081239773036.



**Muhammad Nuruddin, M.Pd.** Lahir di Mojokerto tanggal 27 Juni 1989, telah menyelesaikan studi S1 PGSD di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2011. Jenjang S2 diselesaikan di almamater yang sama pada program studi Magister Pendidikan Dasar pada tahun

2014. Saat ini adalah dosen tetap pada prodi S1 PGSD, Universitas Hasyim Asy'ari. Pengalaman penulis dalam bidang ke SD an sudah lumayan, pernah mengajar di salah satu SD di Mojokerto pada tahun 2009 sampai 2015. Pengalaman ini

merupakan bekal yang baik untuk menjadi seorang dosen tetap di Universitas Hasyim Asy'ari. Selain itu juga, penulis juga aktif dalam kegiatan ilmiah dalam lingkup pendidikan, dll.

**Emy Yunita Rahma Pratiwi, M.Pd.** Lahir di Blitar pada tahun 1988. Menyelesaikan D2 Bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Kanjuruhan Malang pada tahun 2008, S1 Bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Terbuka pada tahun 2012 dan Pendidikan S2 Bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar juga di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2014. Selain sebagai dosen tetap Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang sejak 2014, juga menjadi dosen luar biasa di berbagai perguruan tinggi prodi PGSD dan PAUD sejak tahun 2015 sampai sekarang. Hingga buku ini dibuat, penulis masih aktif melakukan penelitian, menulis artikel ilmiah, menerbitkan beberapa judul buku, dan memberikan konsultasi di berbagai lembaga berkaitan dengan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Pendidikan Anak Usia Dini.

