

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA PRASIAGA UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI BANDUNG

Helena Putri Setianingrum / 0864202

Pramuka merupakan salah satu konsep pendidikan yang berfungsi untuk membentuk siswa sebagai orang yang memiliki karakter yang oleh sebab itu sangat baik diajarkan kepada anak-anak, terutama anak usia dini. Pramuka juga didukung oleh pemerintah dengan dikeluarkannya Undang-Undang Pramuka tahun 2010 oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono tentang wajib pramuka 2 jam perminggu. Pramuka juga sudah berdiri lama di Indonesia.

Pramuka saat ini mulai berkembang seiring perkembangan zaman. Tingkatan awal pramuka yang mulanya hanya 4 tingkatan yaitu siaga, penggalang, penegak, dan pembina kini bertambah satu yaitu prasiaga. Prasiaga baru diperkenalkan di Indonesia tahun 2010 oleh Kwartir Nasional dan baru diterapkan di Bandung tahun 2013. Target utama pramuka prasiaga adalah anak-anak di sekolah Pendidikan Anak Usia Dini dan Taman Kanak-Kanak.

Tetapi dengan dukungan pemerintah saja ternyata bukan berarti materi pembelajaran yang diberikan dapat disampaikan dengan baik. Alat peraga yang seharusnya menjadi bagian dari proses pembelajaran bahkan tidak ada. Padahal, alat peraga merupakan media pembelajaran yang baik dalam mengajarkan anak-anak terutama anak-anak di sekolah Pendidikan Anak Usia Dini atau Taman Kanak-Kanak karena alat peraga dapat menarik perhatian dan minat mereka untuk belajar. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah rancangan tentang media pembelajaran pramuka prasiaga, agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

Kata kunci : perancangan, media pembelajaran, prasiaga, alat peraga, pramuka

ABSTRACT

THE DESIGN OF LEARNING MEDIA OF PRASIAGA SCOUT IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION IN BANDUNG

Helena Putri Setianingrum / 0864202

Scout is a concept of education which functions to form students to be people with good characters so that it is good to be taught to children, especially very young children. The government also supports scout activities as shown by Scout Law issued in 2010 by President Susilo Bambang Yudhoyono, which contains the scouting mandatory 2 hours per week. Indonesia Scout was already founded in Indonesia many years ago.

At present scout is developing. There used to be four levels, siaga, penggalang, penegak, and pembina, but now there is one more additional level, prasiaga. Prasiaga was introduced in Indonesia in 2010 by Kwartir Nasional and was just applied in 2013. The main target of prasiaga scout is children in early childhood education and Kindergarten.

The government support alone does not mean that the learning material can be conveyed well. There is a lack of teaching aids which are actually essential. Teaching aids are actually a good learning media in teaching children, especially those in early childhood education and Kindergarten since teaching aids can attract their attention and increase the learning interest. Hence, it is necessary to have a learning media of prasiaga scout in order that the teaching learning process can be more fun.

Keywords: design, learning media, prasiaga, teaching aids, scout

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	viii
DAFTAR ISI	vx
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	1
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.4.1 Sumber Data Primer	2
1.4.2 Sumber Data Sekunder	3
1.5 Skema Perancangan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Media Pembelajaran	5
2.2 Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini	5
2.2.1 Teori Psikologi Anak Usia Dini	5
2.2.2 Teori Pertumbuhan dan Perkembangan	9
2.2 Teori Prinsip Dasar Desain	16
2.2.1 Teori <i>Accesibility</i>	16
2.2.2 Teori <i>Classical Conditioning</i>	16
2.2.3 Teori <i>Cost-Benefit</i>	16
2.2.4 Teori <i>Entry Point</i>	17

2.2.5 Teori <i>Expectation Effect</i>	17
2.4 Teori Ilustrasi	17
2.6 Teori Komunikasi	18

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	19
3.1.1 Perusahaan, Organisasi, atau Lembaga Terkait	19
3.1.2 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	22
3.1.2.1 Kampanye Anti Korupsi untuk Pelajar SMA	23
3.1.2.2 Kampanye Pramuka Penggalang	24
3.2 Analisis Terhadap Permasalahn Berdasarkan Data dan Fakta	25
3.2.1 STP	37

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	39
4.1.1 Target Komunikasi	39
4.1.2 Perancangan Media Komunikasi	39
4.2 Konsep Kreatif	40
4.3 Konsep Media	42
4.4 Hasil Karya	42
4.4.1 Media Pembelajaran	43
4.4.1.1 Wayang	43
4.4.1.2 <i>I-Ring</i>	45
4.4.1.3 Poster	46
4.4.1.4 Foto	47
4.4.1.5 <i>Scramble Card</i>	48
4.4.1.6 Papan Visual	49
4.4.2 Maskot	50
4.4.3 <i>Packaging</i>	50

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	52
--------------------	----

5.2 Saran	52
Budgeting	53
Daftar Pustaka	54
Lampiran Sketsa	55

DAFTAR GAMBAR

3.1.1 Logo Pramuka Dunia	19
3.1.2.1 Kampanye Korupsi	23
3.1.2.2 Desain Buku Pop-Up dan Media Pendukungnya Sebagai Pengenalan Pramuka untuk Remaja di Denpasar	24
4.4.1.1 Wayang	43
4.4.1.2 <i>I-Ring</i>	45
4.4.1.3 Poster	46
4.4.1.4 Foto	47
4.4.1.5 <i>Scramble Card</i>	48
4.4.1.6 Papan Visual	49

DAFTAR LAMPIRAN

Sketsa	55
--------------	----