

PENANAMAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ASWAJA AN-NAHDLIYAH DI LINGKUNGAN PELAJAR

Mahsun

Dosen STIT Sunan Giri Trenggalek

Email: syaqila@gmail.com

Abstract

There are various ways and methods adopted by educational institutions to instill character values for their students. Along with the development of science and technology, choosing the right method and method for the cultivation of values is very important. This is because, no matter how good the value will be, if the method or method is not suitable, the expected results will be less than optimal. Likewise with the inculcation of Islamic and NU character values amid the increasingly swift currents of globalization. The tendency of students to games that lead to individualistic and fatalistic, needs to be balanced with games that are outdoor, recreational and educational. Educational outdoor games provide opportunities for students to learn to work together, cohesiveness, tolerance, honesty and discipline. In addition, outdoor games will also encourage students to work hard, increase creativity, be independent, democratic, stimulate curiosity, national spirit, leadership, cooperation, social care, and strengthen a sense of responsibility. In the concept of an Islamic game, of course the game must be packaged conceptually, structurally and systemically so that it is able to instill the values of the mabadi khaira ummah characters, such as: as-shidqu, al-amanah wal qafa bil 'ahdi, al' is, at- ta'awun and al-istiqomah.

Keywords: Mabadi Khaira Ummah, Outdoor games, Character values.

Abstrak

Beragam cara dan metode yang ditempuh oleh lembaga pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai karakter bagi peserta didiknya. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemilihan cara maupun metode yang tepat bagi penanaman nilai-nilai adalah sangat penting. Hal ini mengingat, sebegas apa pun nilai yang akan ditanamkan, jika cara atau metode tidak sesuai, maka hasil yang diharapkan akan kurang maksimal. Begitu juga dengan penanaman nilai-nilai karakter keislaman dan ke-NU-an di tengah arus globalisasi yang makin deras. Kecenderungan peserta didik pada permainan-permainan yang mengarah ke individualistik dan fatalistik, perlu diimbangi dengan permainan-permainan yang bersifat outdoor, rekreatif dan edukatif. Permainan-permainan outdoor yang bersifat edukatif memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar bekerjasama, kekompakan, toleransi, kejujuran dan kedisiplinan. Di samping itu permainan-permainan di luar ruangan juga akan mendorong peserta didik untuk bekerja keras, meningkatkan kreativitas, mandiri, demokratis, memacu rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, kepemimpinan, kerjasama, peduli sosial, dan menguatkan rasa tanggung jawab. Dalam konsep permainan yang Islami, tentu permainan itu harus dikemas secara konseptual, terstruktur dan sistemik sehingga mampu menanamkan nilai-nilai karakter mabadi khaira ummah, seperti: as-shidqu, amanah wal qafa bil 'ahdi, al 'adalah, at-ta'awun dan al-istiqomah.

Kata kunci: Mabadi Khaira Ummah, Permainan di luar rumah, Nilai-nilai karakter.

Pendahuluan

John Neisbit dalam bukunya *High Tech High Touch* menyebutkan bahwa kemajuan teknologi telah mengantarkan peradaban manusia kepada suatu masa yang disebut 'Zona Mabuk Teknologi', yang melahirkan para 'teknofolia', yang menerima teknologi secara membabi buta. Beberapa gejala Zona Mabuk Teknologi ini antara lain: lebih menyukai penyelesaian

masalah secara kilat, dari masalah agama sampai masalah gizi; takut, sekaligus memuja teknologi; mengaburnya perbedaan antara yang nyata dan yang semu; menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar; mencintai teknologi dalam wujud mainan, menjalani kehidupan yang berjarak dan terenggut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempercepat bergulirnya globalisasi. Dan ketika banyak hal yang terlihat meng'global', mata batas-batas pun kemudian menjadi nisbi. Tidak hanya pada batas-batas teritori (kewilayahan), misalnya, jarak antar kota yang dahulu terasa jauh, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sekarang menjadi terasa lebih dekat, tetapi juga merambah pada sekat-sekat tata nilai. Apa yang dahulu dirasakan sebagai pembeda antara yang baik dan buruk, sekarang menjadi semakin menyatu. Batas antara yang pantas dan tidak pantas, sekarang mulai terasa ambigu.

Maka sangat dipahami, kalau kemudian banyak orang tua yang merasa kebingungan melihat anak-anaknya yang nilai pelajaran di sekolahnya bagus, ternyata tidak serta merta membawa kebagusan pada nilai perilaku, terutama dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di masyarakat.

Banyak berita di media yang meng-ekspose, bagaimana anak-anak yang baru saja dinyatakan lulus ujian nasional (yang, tentu saja, pembuatan soalnya sudah dilakukan sedemikian rupa, sehingga menyeimbangkan aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor), justru tidak mencerminkan sikap akhlak mulia dan pengendalian diri, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Mereka secara demonstratif menunjukkan 'keberhasilannya' dalam belajar di sekolah dengan konvoi di jalan, corat-coret baju dan tindakan tidak terpuji lainnya, yang jauh dari nilai-nilai pendidikan. Padahal, kalau ditilik dari proses mereka lulus, seperti cara belajarnya, materi pelajaran yang mereka dapat, para guru yang mengajar, sarana dan prasarana sekolah, sepertinya tidak ada yang tidak mendukung, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sisdiknas tadi.

Pembahasan

A. Bermain Karakter

Sebagai sebuah proses, penanaman nilai karakter bukanlah pekerjaan sederhana. Beragam cara ditempuh untuk bisa menginternalisasikan nilai-nilai karakter dalam perikehidupan. Proses ini berlaku mulai dari lingkup yang lebih sempit, keluarga misalnya, maupun sampai lingkup yang lebih besar, yakni bangsa dan negara.

Membangun karakter bukan pula merupakan hasil kerja serta merta yang dapat langsung dirasakan langsung hasilnya. Membangun karakter merupakan proses internalisasi yang berlangsung terus menerus, berkesinambungan dan berjenjang. Membangun karakter adalah proses panjang dari pembangunan pendidikan.¹

Pendidikan itu sendiri merupakan sikap sadar dan disengaja untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak, salah satunya adalah kekuatan karakter. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan Khoiri, 2018 bahwa, *Education is a conscious and deliberate effort to create an atmosphere of learning process for children to actively develop the potential for them to have the spiritual strength of religious, self-control, personality, intelligence, noble character, and the skills needed themselves and society.*² Selain itu, Marzuki dan Lysa Hapsari (2015) menyatakan bahwa pendidikan harus mampu mengemban misi pembentukan karakter atau akhlak mulia (*character building*) sehingga para siswa dan para lulusan lembaga pendidikan dapat berpartisipasi dalam mengisi pembangunan di masa-masa mendatang tanpa meninggalkan nilai-nilai moral atau akhlak mulia.³ Oleh karena itu, pendidikan membangun karakter merupakan proses panjang yang harus

¹ Fadlillah. M., Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. Dalam *Prosiding Seminar Nasional "Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Ekonomi ASEAN"*, 2016, hlm. 5.

² Khoiri Qolbi, *Dimensions Of Islamic Education In The Prevention Bullying; Assesing In An Effort Of Charater Building For Children In School*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Tahun 2018, Vol. 8, No. 2, Juni, hlm. 201.

³ Marzuki dan Lysa Hapsari, Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Kepramukaan di MAN 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun V, No. 2 Oktober 2015, hlm. 9.

dimulai sejak dini pada anak-anak dan baru dirasakan setelah anak-anak tersebut tumbuh menjadi dewasa.

Di Negara Kesatuan Republik Indonesia, penanaman nilai-nilai karakter dalam proses bukanlah sesuatu yang baru dalam konsep pembelajaran, baik dalam arti yang sempit maupun yang lebih luas. Sejarah sudah mencatat banyak hal tentang ini. Kristalisasi nilai-nilai kemasyarakatan dalam rumusan Pancasila contohnya. Betapa bangsa Indonesia sudah memiliki pengalaman sangat berharga dalam mencoba menanamkan nilai-nilai luhur bangsanya untuk bisa diteruskan oleh generasi penerusnya.

Tidak ada panduan yang dikeluarkan bagaimana strategi dan cara-cara tertentu untuk menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Namun, yang terpenting adalah bagaimana nilai-nilai karakter tersebut sampai, dipahami, tertanam, dan diharapkan menjadi perilaku permanen dalam setiap diri peserta didik.

Sudah banyak penelitian yang menyebutkan bahwa penanaman nilai-nilai karakter justru akan lebih terasa hasilnya jika dilakukan dengan permainan atau perbuatan langsung, dibandingkan dengan sekedar disampaikan dalam teori di depan kelas. Diakui betapa media mempunyai peran yang sangat penting dalam menyampaikan sebuah pesan, apalagi kepada anak-anak yang usianya masih belia.

Menurut hasil penelitian Reiser (2001: 53), terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas dan peningkatan prestasi peserta didik. Sebaliknya apabila guru kurang kreatif dalam memanfaatkan media akan mengakibatkan peserta didik tidak berminat, cepat bosan, tidak perhatian sehingga hasil belajar tidak memuaskan.⁴ Tidak bisa dipungkiri memang, bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Di sisi lain, terjadi kecenderungan anak-anak sekarang mulai

⁴ Reiser, R.A, A History of Instructional Design and Technology: Part I: A History of Instructional Media. *Educational Technology Research And Development*, Vol. 49(1), 2001, hlm 15.

lebih menyukai belajar dengan bermain di dalam ruangan (indoor). Mereka lebih menyukai belajar sendiri dengan menghadap komputer, dibandingkan belajar kelompok (berdiskusi) dengan teman sebayanya. Marakannya 'game online', merebaknya gadget dan kesibukan orang tua, semakin memberi peluang bagi anak-anak untuk lebih leluasa bermain di kamar, dibandingkan dengan bermain dengan temannya di luar rumah.

Padahal bermain di luar ruangan memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan bermain di dalam ruangan saja. Di samping lebih memberi ruang terbuka, bebas melakukan gerakan-gerakan fisik yang menyehatkan, secara sosial, bermain di luar ruangan juga memberi kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Begitu juga dengan belajar. Berlama-lama belajar di dalam kelas, berpotensi membuat anak-anak jenuh dengan situasi kelasnya. Akibatnya, hasil belajar bisa menjadi kurang maksimal.

Kejenuhan belajar di dalam kelas, bisa diatasi dengan mencoba mencari variasi dengan belajar di luar kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Amylia dan Sri Setyowati (2014) tentang kelebihan outdoor learning dibanding dengan indoor learning. Di antara kelebihan tersebut antara lain dapat mendorong motivasi belajar pada anak dengan suasana belajar yang menyenangkan, menggunakan bahan alam yang sudah ada di sekitar, dapat menumbuhkan kemampuan bereksplorasi serta bisa memberikan kesenangan pada anak ketika belajar, sehingga bisa mengurangi rasa bosan dan jenuh.⁵

Artinya, banyak peluang yang sebenarnya bisa digali dari permainan di luar ruangan untuk bisa dimanfaatkan guna menanamkan nilai-nilai karakter bagi peserta didik. Hanya saja, permasalahannya banyak para pengajar yang belum tahu, atau tahu tapi tidak mau menerapkan, bagaimana cara memberikan permainan outdoor dengan media sederhana, memanfaatkan apa yang ada di sekitar dan berimprovisasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang sering sangat

⁵ Susilowati, R, Strategi Belajar Outdoor Bagi Anak PAUD. *Thufula*, 2 (1), 65-82, 2014, hlm. 70.

terbatas. Masih banyak guru-guru lebih banyak menghabiskan waktu dengan kegiatan di dalam ruangan, dengan mengandalkan bantuan APE (Alat Permainan Edukatif) dari bantuan pemerintah, sehingga terkadang membuat anak-anak menjadi bosan terhadap permainan di dalam ruangan.

Menurut Abdullah, Hastuti, & Karmila, 2015 metode permainan adalah metode yang tepat untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa. (Susilowati, 2014) menyatakan bahwa untuk anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang melalui aktivitas langsung karena anak usia dini berada pada tahap konkrit-operasional. Pada tahap perkembangan tersebut, pembelajaran yang dimunculkan berupa pembiasaan termasuk pembentukan karakter siswa.

Penanaman karakter siswa dapat melalui pembiasaan dengan metode permainan outdoor. Hal ini sejalan dengan (Fadlillah, 2016) yang menyimpulkan bahwa nilai-nilai karakter dapat dikenalkan dan ditanamkan kepada anak-anak sejak dini melalui permainan edukatif.⁶ Permainan-permainan outdoor yang bersifat edukatif memberi kesempatan kepada siswa belajar bekerjasama, kekompakan, toleransi, kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, meningkatkan kreativitas, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, menghargai, kepemimpinan, kerjasama, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, religius, dan gemar membaca.

Di sisi lain, pemerintah, dalam hal ini kementerian pendidikan nasional, menerbitkan Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekstra Kurikuler Wajib Pendidikan Kepramukaan. Dalam permen ini disebutkan bahwa seluruh lembaga pendidikan formal di Indonesia untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah, diwajibkan menyelenggarakan ekstra kurikuler wajib pendidikan kepramukaan.

Sejalan dengan itulah, saya memandang betapa sangat strategisnya, memanfaatkan peluang ini untuk menanamkan nilai-nilai Aswaja an-Nahdliyah di kalangan pelajar melalui permainan, yang dikemas dalam kegiatan kepramukaan sebagai ekstra kurikuler wajib di

⁶ Fadlillah. M., *Penanaman Nilai-Nilai Karakter*, hal. 7.

lembaga pendidikan.

B. Mengapa Pramuka?

Sebelum lebih lanjut membahas bagian ini, ada baiknya kita pahami beberapa istilah dalam dunia kepramukaan sebagaimana yang termaktup dalam Undang-Undang nomor 12 tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka, sebagai berikut :⁷

“ Gerakan Pramuka adalah organisasi yang dibentuk oleh pramuka untuk menyelenggarakan pendidikan kepramukaan. Pramuka adalah warga negara Indonesia yang aktif dalam pendidikan kepramukaan serta mengamalkan Satya Pramuka dan Darma Pramuka. Kepramukaan adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur (SK. Kwarnas No. 231 Thn 20017). Pendidikan Kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia Pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan.

Dalam pelaksanaan proses pendidikannya, Gerakan Pramuka menggunakan metode: *pengamalan kode kehormatan pramuka; kegiatan belajar sambil melakukan; kegiatan yang berkelompok, bekerja sama, dan berkompetisi; kegiatan yang menantang; kegiatan di alam terbuka; kehadiran orang dewasa yang memberikan dorongan dan dukungan; penghargaan berupa tanda kecakapan; dan satuan terpisah antara putra dan putri.*

Sejak tahun 2014 terbit Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomer 063 yang mengatur kegiatan ekstra kurikuler wajib pendidikan Kepramukaan. Dalam Lampiran 1, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomer 63 tahun 2014 disebutkan

⁷ UU No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

bahwa, bahwa Secara konstitusional, pendidikan nasional: "...berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pengembangan potensi peserta didik sebagaimana dimaksud dalam tujuan pendidikan nasional tersebut secara sistemik-kurikuler diupayakan melalui kegiatan intrakurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler diselenggarakan melalui kegiatan terstruktur dan terjadwal sesuai dengan cakupan dan tingkat kompetensi muatan atau matapelajaran. Kegiatan ko-kurikuler dilaksanakan melalui penugasan terstruktur terkait satu atau lebih dari muatan atau matapelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler yang merupakan kegiatan terorganisasi/-terstruktur di luar struktur kurikulum setiap tingkat pendidikan yang secara konseptual dan praktis mampu menunjang upaya pencapaian tujuan pendidikan.⁸

Kegiatan ekstrakurikuler adalah program pendidikan yang alokasi waktunya tidak ditetapkan dalam kurikulum. Kegiatan ekstra-kurikuler merupakan perangkat operasional (*supplement* dan *complements*) kurikulum, yang perlu disusun dan dituangkan dalam rencana kerja tahunan/kalender pendidikan satuan pendidikan. Kegiatan ekstra-kurikuler menjembatani kebutuhan perkembangan peserta didik yang berbeda; seperti perbedaan rasa akan nilai moral dan sikap, kemampuan, dan kreativitas. Melalui partisipasinya dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensinya.

⁸ Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekskul Wajib Pendidikan Kepramukaan

Kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan manfaat sosial yang besar.

Dalam Kurikulum 2013, pendidikan kepramukaan ditetapkan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib. Hal ini mengandung makna bahwa pendidikan kepramukaan merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang secara sistemik diperankan sebagai wahana penguatan psikologis-sosial-kultural (*reinfocement*) perwujudan sikap dan keterampilan kurikulum 2013 yang secara psikopedagogis koheren dengan pengembangan sikap dan kecakapan dalam pendidikan kepramukaan. Dengan demikian pencapaian Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI 1), Sikap Sosial (KI 2), dan Keterampilan (K3) memperoleh penguatan bermakna (*meaningfull learning*) melalui fasilitasi sistemik-adaptif pendidikan kepramukaan di lingkungan satuan pendidikan.

Begitu strategisnya posisi Gerakan Pramuka dalam dunia pendidikan formal di Indonesia sekarang, tentu akan sangat menguntungkan juga bila bisa dimanfaatkan secara maksimal sebagai media penanaman nilai-nilai karakter di kalangan peserta didik.⁹

Menurut Heri Gunawan, karakter dikembangkan melalui tiga tahapan, yaitu: tahapan pengembangan pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*) dan kebiasaan (*habit*).¹⁰ Oleh karenanya, pengembangan karakter harus benar-benar berpegang pada hal-hal prinsipil di dalam upaya mengimplementasikan pendidikan karakter di lingkungan lembaga pendidikan.

Ada empat prinsip yang dipergunakan Kementerian Pendidikan Nasional dalam pengembangan dan implementasi pendidikan karakter, yaitu: prinsip berkelanjutan, integrasi, pengembangan, dan prinsip menyenangkan. Dengan empat prinsip ini diharapkan proses pendidikan karakter dan pengembangannya

⁹ Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekskul Wajib Pendidikan Kepramukaan

¹⁰ Megawangi, R, *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*, (Bandung: BPMIGAS dan Energy. 2004), hlm. 55

akan dapat tercapai.

Di atas sudah disebutkan, bahwa nilai-nilai karakter untuk peserta didik yang diformulasikan melalui proses pendidikan karakter berupa: 1) nilai-nilai untuk menciptakan sosok-sosok peserta didik yang memiliki kepribadian diri, kepribadian sosial, dan kepribadian religius, memiliki rasa hormat (*respect*) dan tanggungjawab (*responsibility*), dan memiliki nilai dasar *akhlāq al-karîmah* dan dimensi dunia-akhirat; 2) nilai-nilai karakter itu bersifat vertikal, yaitu menjaga hubungan baik dan ber-*akhlāq al-karîmah* dengan Allah (*hablun minallāh*); dan horizontal, yaitu menjaga hubungan baik dan ber-*akhlāq al-karîmah* dengan sesama makhluk Allah (*hablun minannās*) termasuk dengan lingkungan alam semesta, yang kesemuanya berorientasikan keselamatan hidup di dunia maupun di akhirat kelak.¹¹

C. Al-Mabadi Al-Khamsah

Al Mabadi Al Khamsah atau disebut juga sifat dasar yang lima semula berasal dari Al Mabadi Al Tsalatsa (sifat dasar yang tiga), yang merupakan hasil Mukhtamar Nahdlatul Ulama di Menes, Tuban tahun 1938. Kemudian pada Mukhtamar NU tahun 1939 ditetapkan menjadi Mabadi Khaira Ummah sebagai prinsip-prinsip pengembangan sosial dan ekonomi. Ketiga prinsip dasar tersebut adalah : *ash-Shidqu* (benar) tidak berdusta; *al-Wafa bil 'ahd* (menepati janji) dan *at-Ta'awun* (tolong-menolong). Tiga prinsip di atas juga dikenal dengan istilah Trisila Mabadi.¹²

Sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan ekonomi, maka kemudian dalam Munas NU di Lampung 1992 *mabadi khaira ummah ats-tsalatsah* itu dikembangkan lagi menjadi *mabadi*

¹¹ Agus Salim Chamidi, *Konsep Baru Pendidikan Karakter Maabadi Khaira Ummah*, *Jurnal Ar-Rihlah Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam* Volume. 4. No.1. 2019 Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen, hlm. 25.

¹² Megawangi, R, *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat....*, hal. 60.

khaira ummah al-khamsah (Pancasila Mabadi) dengan menambahkan prinsip *'adalah* (keadilan) dan *istiqamah* (konsistensi, keteguhan). Bahkan menurut KH Ahmad Siddiq dalam negara yang berdasarkan Pancasila maka mabadi ini digunakan sebagai sarana mengembangkan masyarakat Pancasila, yaitu masyarakat sosialis religius yang dicita-citakan oleh NU dan oleh negara.

Mabadi Khaira Ummah secara lebih rinci terdiri dari :¹³

1. *al-shidqu*.

Butir ini mengandung arti kejujuran atau kebenaran, kesungguhan. Jujur dalam arti satunya kata dengan perbuatan ucapan dengan pikiran. Apa yang diucapkan sama dengan yang di batin. Tidak memutarbalikkan fakta dan memberikan informasi yang menyesatkan, jujur saat berpikir dan bertransaksi. Mau mengakui dan menerima pendapat yang lebih baik.

Al-shidqu dalam menerima dan menyampaikan kebenaran itu bersifat *personal* maupun *kolektif*, dan sekaligus bersifat *internal* maupun *eksternal*. Artinya bahwa *al-shidqu* itu harus menjadi prinsip dan sikap hidup orang perorangan, baik terhadap dirinya sendiri (*internal*) maupun terhadap pihak lain di luar dirinya (*eksternal*). *Al-shidqu* juga menjadi prinsip dan sikap hidup kolektif sebuah keluarga, komunitas, kumpulan, masyarakat, atau sebuah bangsa, baik terhadap mereka sendiri (*internal*) maupun pihak lain (*eksternal*). Dalam prinsip dan nilai kejujuran ini tidak ada pembohongan, penipuan, dan penyesatan yang dilakukan secara *personal* maupun *kolektif* terhadap pihak lain baik itu *personal* maupun *kolektif*. Menjunjung tinggi kebenaran pun menjadi nilai pokok dan utama kejujuran ini. Prinsip dan nilai dasar *al-shidqu* ini membentuk watak dan sikap selalu menjunjung tinggi kebenaran dan kejujuran dalam berpikir, bertindak, bekerja, berinteraksi sosial, dan berkarya

¹³ Agus Salim Chamidi, *Konsep Baru Pendidikan...*, hlm. 30.

nyata. Dengan *al-shidqu* seseorang atau sekelompok orang dapat membangun kredibilitas ketika bekerjasama dengan pihak lain

2. *Al-amanah wal wafa bil 'ahdi*.

Prinsip dan nilai *al-amānah wa al-wafa bi al-'ahdi* ini memuat dua istilah yang saling terkait, yakni, istilah *al-amānah* dan istilah *al-wafa' bi al-'ahdi*. Adapun istilah yang pertama – *al-amānah* – bersifat lebih umum, yang meliputi semua beban tugas yang harus dilaksanakan, baik yang didahului dengan akad perjanjian maupun tidak. Sedangkan istilah yang kedua – *al-wafa' bi al-'ahdi* – bersifat lebih khusus, yakni beban tugas yang harus dipenuhi ketika sebelumnya telah diawali dengan perjanjian atau kesepakatan. Adapun penggabungan kedua istilah tersebut adalah untuk memperoleh satu kesatuan pengertian, yakni *'dapat dipercaya, setia dan tepat janji'*. *'Dapat dipercaya'* merupakan sifat yang diletakkan pada seseorang yang dapat melaksanakan beban tugas yang dipikulnya, baik tugas yang bersifat moral individual kepada Allah (*diniyah*) maupun yang bersifat moral publik saat berhadapan dengan pihak lain (*ijtima'iyah*) Karena itu kata tersebut juga diartikan sebagai dapat dipercaya dan setia dan tepat pada janji, baik bersifat diniyah maupun ijtima'iyah. Semua ini untuk menghindarkan berupa sikap buruk seperti manipulasi dan berkhianat. Manah ini dilandasi kepatuhan dan ketaatan pada Allah.

3. *Al-'Adalah*.

Berarti bersikap obyektif, proporsional dan taat asas, yang menuntut setiap orang menempatkan segala sesuatu pada tempatnya, jauh dari pengaruh egoisme, emosi pribadi dan kepentingan pribadi. Distorsi semacam itu bisa menjerumuskan orang pada kesalahan dalam bertindak. Dengan sikap adil, proporsional dan obyektif relasi sosial dan transaksi ekonomi akan berjalan lancar saling menguntungkan.

Dengan demikian, *al-'adālah* merupakan prinsip dan nilai dasar yang menempatkan obyektivitas pada kebenaran,

proporsionalitas, dan ketaatan azas sebagai sendi utama. *Al-'adālah* juga merupakan prinsip dasar untuk membentuk karakter pribadi seseorang secara individual maupun secara sosial-kemasyarakatan. Dengan kata lain, *khaira ummah* hanya dapat terbangun apabila *al-'adālah* ini menjadi pilarnya. *Al-'adālah* ini juga akan menciptakan sosok-sosok manusia yang memiliki kredibilitas yang tinggi yang jauh dari distorsi penilaian.

4. *At-ta'awun*.

Tolong-menolong merupakan sendi utama dalam tata kehidupan masyarakat, manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan pihak lain. *Ta'awun* berarti bersikap setiakawan, gotong royong dalam kebaikan dan dan taqwa. *Ta'awaun* mempunyai arti timbal balik, yaitu memberi dan menerima. Oleh karena itu sikap *ta'awun* mendorong orang untuk bersikap kreatif agar memiliki sesuatu untuk disumbangkan pada yang lain untuk kepentingan bersama, yang ini juga berarti langkah untuk mengkonsolidasi masyarakat.

Artinya, apabila ketiga konsep prinsip dan nilai Mabadi *Khaira Ummah* : *al-shidqu*, *al-amānah wa al-wafa' bi al-'ahdi*, dan *al-'adālah* lebih bersifat personal, maka *al-ta'awun* ini sudah bersifat sosial dengan melibatkan sosok-sosok lain di luar dirinya. Dimensi *khaira ummah* sudah tidak sekedar berada pada dimensi individual personal, akan tetapi sudah menyatukan sekaligus dimensi sosial. Artinya, sosok-sosok berkredibilitas itu bersatu padu dengan sosok-sosok berkredibilitas lainnya, saling tolong-menolong, bersetia-kawan, bergotong royong dalam berbuat kebaikan dan taqwa, sekaligus menjauhi berbuat dosa dan permusuhan.

5. *Istiqamah*,

Al-istiqāmah mengandung pengertian *ajeg*, berkesinambungan, dan berkelanjutan. '*Ajeg*' artinya tetap dan tidak bergeser dari jalur (*tharīqah*) sesuai dengan ketentuan Allah SWT dan rasul-Nya, tuntunan yang diberikan oleh *salāfu*

al-shālih dan aturan main serta rencana-rencana yang disepakati bersama. Terdapat prinsip dan nilai tentang konsistensi pada aturan. '*Kesinambungan*' artinya keterkaitan antara satu kegiatan dengan kegiatan yang lain dan antara satu periode dengan periode yang lain sehingga kesemuanya merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan dan saling menopang seperti sebuah bangunan. Sedangkan '*berkelanjutan*' merupakan pelaksanaan kegiatan-kegiatan tersebut merupakan proses yang berlangsung terus menerus tanpa mengalami kemandekan, yang merupakan suatu proses maju (*progressing*) bukannya berjalan di tempat (*stagnant*).

D. Beberapa Permainan Kepramukaan

Sebagaimana disebutkan di atas, bahwa Kementerian Pendidikan Nasional dalam pengembangan dan implementasi pendidikan karakter, menggunakan empat prinsip, yaitu prinsip berkelanjutan, integrasi, pengembangan, dan prinsip menyenangkan. Permainan kepramukaan memiliki potensi cukup besar untuk bisa menerapkan prinsip-prinsip tersebut.

Beberapa permainan kepramukaan yang bisa digunakan untuk menginternalisasikan nilai-nilai pendidikan karakter *Mabadi Khaira Ummah* di bawah ini pernah diujicobakan di beberapa tempat (pangkalan gugus depan, antara lain: Racana Sunan Giri Trenggalek, Gugus Depan 04.003-04.004 SMP ISLAM Durenan, Pembina SD/MI kwartir ranting kecamatan Watulimo).

Secara umum mereka tertarik dengan pola permainan ini, karena bisa dimanfaatkan dengan baik untuk peserta dididiknya. Beberapa game (permainan) tersebut adalah sebagai berikut : **Pertama**, nama games: al-Shidqu. Tujuan: Membina kepribadian yang berakhlak mulia, jujur, disiplin, dan menjunjung tinggi nilai luhur bangsa. Nilai yang ingin diraih antara lain: belajar mengenali dirinya sendiri secara cermat, mengembangkan budaya jujur kepada diri sendiri, belajar menempatkan diri dengan benar sesuai dengan kesepakatan yang berlaku di sekelilingnya. Jumlah

peserta: menyesuaikan. Alat permainan: kertas, pulpen (alat tulis). Skenario Permainan: Peserta diajak mengingat lebih jauh tentang: nama panggilan, tinggi badan, jarak rumah ke sekolah, umur (tahun, bulan, hari), bisa juga ditambah dengan bilangan yang lain, misalnya: berapa uang saku yang dibawa, berapa berat badannya, dsb.

Untuk variasi, selama permainan berlangsung bisa ditentukan bahasa apa yang digunakan (Jawa, Inggris, Arab, dsb) atau hanya boleh menggunakan bahasa isyarat.

a) *briefing*

Socrates pernah mengatakan “kenalilah dirimu”. Artinya, sebelum kita mengenal orang lain lebih jauh, maka sebaiknya kita mengenal lebih dalam diri kita sendiri. Semakin kita tahu diri kita sendiri, semakin memudahkan kita untuk menempatkan diri kita sendiri di tengah-tengah masyarakat kita.

b) *Action*

- Peserta diminta menulis nama panggilan di kertas dengan jelas, disertai dengan jarak rumahnya dengan sekolah.
- Pembina meminta peserta berbaris berbanjar sesuai dengan tinggi badan, kemudian diminta berubah sesuai dengan urutan nama panggilan, sesuai abjad.
- (Posisi berbaris ini bisa disesuaikan dengan tingkat tantangan yang dibutuhkan. Bisa di parit, dibuatkan jalur sempit, dsb)
- Perintah dilakukan dengan cepat, agar peserta bisa bergerak dengan cepat pula.
- Kemudian diminta berdiri berurutan sesuai dengan jauh-dekatnya jarak rumah ke sekolah.
- Pembina mengamati dengan seksama kecermatan peserta dalam menempatkan dirinya diantara teman-temannya. Jika ada yang salah, segera dibetulkan.
- Putaran terakhir, peserta diminta membuat lingkaran kecil.
- Berdiri berurutan, yang usianya paling muda di sebelah kanan pembina, lalu melingkar, sehingga yang paling tua di sebelah kiri pembina.

- Pembina mencermati dengan seksama urutan peserta berdasar jumlah usia peserta.
 - Jika ada yang salah, segera dibetulkan.
- c) *Debrief*
- Biasanya banyak peserta yang tidak tahu usianya secara tepat, karena memang jarang memperhatikan soal ini.
 - Pembina menanyakan secara acak pengalaman peserta setelah mengikuti kegiatan.
 - Jawaban dari peserta yang satu dicoba dihubungkan dengan peserta lainnya, lalu dikaitkan dengan tujuan permainan yang dirumuskan.
 - Disamping soal usia, sebaiknya juga disinggung soal nama masing-masing peserta beserta arti dari nama tersebut.
- d) *Pencerahan*
- Belajar jujur harus dimulai dari diri sendiri.
 - Jika ingin hidup nyaman di tengah-tengah masyarakat, harus belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat yang ada, sesuai dengan kondisi yang kita miliki.
 - Sebaliknya, seperti di permainan tadi, jika kita salah mengenali diri kita, maka kita akan sulit meletakkan diri kita di tengah-tengah masyarakat.

Kedua, nama game: *Al Amanah wa Wafa bil Ahdi*. Tujuan adalah menanamkan nilai amanah kepada peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat dan menjaganya dengan baik dan melatih daya ingat dan konsentrasi. Jumlah peserta: 3 orang dalam satu regu. Alat permainan: benda ringan (botol dll) serta siapkan kata-kata sulit, misalnya (mama saya bertanya nama mamanya teman saya), (kakak bercerita soal kakek dan kakeknya kakek kakak saya) beserta seorang narrator. Pelaksanaan: 1) peserta dibagi beregu dan setiap regu terdiri dari 3 orang (berperan sebagai mama, anak dan penjaga toko); 2) kemudian setiap regu menempati tempat yang telah disediakan dengan catatan di bagian Penjaga toko anggota dari kelompok lain, si mama membawa kata-kata sulit

sebagai uang untuk membeli barang di toko, setelah uang (Kata sulit) diterima si anak, ia harus menghafalnya secepat mungkin dan bergegas menuju toko sesuai dengan narasi yang di bacakan; 3) sesampainya di toko, si anak mengucapkan kata kunci yang dihafalkan Tadi, dan bila kata yang diucapkan salah, penjaga tokonya berkata (UANGNYA MASIH KURANG NAK) tapi jika benar penjaga toko memberikan barang yang di sediaka dengan berkata (UANGNYA PAS); 4) sSetelah itu si anak kembali kerumah memberikan barang itu, kemudian bergantian peran dan lanjutkan permainan seperti di awal. *Debrief:* membawa amanat itu tidaklah mudah. Dari permainan tadi, contohnya. Betapa tidak mudahnya kita menyampaikan pesan (amanat). Sekedar menyampaikan kata-kata saja, kalau tidak diimbangi dengan konsentrasi yang utuh, kita sering kali salah. Bisa kita bayangkan, apa jadinya saat yang kita sampaikan itu bukan sekedar kata-kata permainan seperti tadi. Maka kita harus kerja keras, fokus pada tujuan serta tetap memperhatikan sekeliling, di saat kita diberi amanah.

Ketiga, nama game: al Adalah. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan sikap adil dan taat pada peserta, menciptakan rasa peduli dan tidak mendiskriminasi terhadap siapapun, dan untuk mengetahui pentingnya keadilan dalam berbagai perilaku atau tindakan yang dilakukan. Jumlah peserta: minimal 12 orang, terdiri dari 4 orang dalam setiap regu. Alat permainan: ember dan aqua gelas 3 wadah dengan ukuran berbeda. Pelaksanaan: 1) kelompok yang terdiri dari 4 orang diberi peran sesuai yang telah ditentukan oleh pembina, yaitu 1 orang menjadi Raja (yang mempunyai harta) dan 3 orang sebagai bawahan; 2) setelah terbagi, setiap pemeran memiliki peran masing-masing; 3) raja memiliki ember yang berisi air yang tugasnya memberikan harta (air) kepada pengawalnya untuk di berikan kepada rakyat, dan untuk pengawalnya tugasnya adalah menuruti perintah raja dengan bekerja sama memberikan harta raja kepada rakyat; 4) rakyat digambarkan sebagai 3 wadah dengan ukuran berbeda; 5) ukuran beda pada wadah

menggambarkan kebutuhan rakyat yaitu rakyat miskin, sedang dan kaya; 6) pelaksanaannya yaitu raja berada pada garis start, kemudian pengawalnya berjejer menerima harta untuk diberikan kepada rakyat yang berada pada garis finish, jaraknya kurang lebih 10 meter; 7) harta berada pada aqua yang nanti diberikan kepada rakyat dengan cara jalan ranting bergilir; 8) untuk mengisi 3 wadah yang berbeda adalah kebebasan bagi mereka; 9) permainan berakhir jika salah satu dari kelompok berhasil mengisi 3 wadah secara penuh; 10) penilaian diketahui bagi yang paling cepat dalam menyelesaikan permainan; 11) nilai yang dapat diambil dilihat dari mana dulu anak mengisi 3 wadah yang ada (kecil, sedang, besar) yang menunjukkan tingkatan rakyatnya. Debrief: ini adalah ilustrasi mengenai kebutuhan rakyat yang harus dipenuhi raja. Bahwa raja harus mempertimbangkan urusan dan kebutuhan yang paling utama di rakyatnya untuk dibantu. Raja harus adil dalam memberi, memperhitungkan kebutuhan rakyat dan harus tahu siapa yang lebih membutuhkan.

Keempat, nama game: At Ta'awun. Tujuannya, setelah melakukan kegiatan atau permainan peserta dapat menumbuhkan jiwa kepedulian; saling menolong dan mengembangkan kemampuan manajerial, komunikasi dan pemecahan masalah. Nilai yang ingin diraih: pemecahan masalah, mengembangkan bekerjasama, membangun tim kerja, kepatuhan pada komando pimpinan, mengembangkan komunikasi dalam kelompok. Umlah peserta: 4 regu (tiap regu 8 orang) / Pasukan (32 anak). Alat permainan: bamboo/paralon panjang 30 cm, bambu/ paralon terbelah panjang 150 cm, 8 tambang panjang 5 m, botol air mineral 600 mm, 4 (empat) bola pingpong, 4 (empat) Ember bak air, air secukupnya. Skenario bermain: 1) **Briefing** (Menerangkan/ penjelasan secara singkat teknik permainan), yaitu pembina mengumpulkan Pemimpin Regu untuk memberikan ilustrasi permainan. Pembina memberikan gambaran bahwa terdapat musibah bencana tsunami. Tiap regu dimintai pertolongan untuk melakukan evakuasi harta karun korban yang terjebak dalam lobang timbunan bangunan yang roboh akibat

bencana tsunami, selama 5 s/d 10 menit jika tidak dievakuasi akan meninggal. Untuk menyelamatkan maka tiap regu harus mengevakuasi dengan cara memasukkan air agar harta karun korban yang tertimbun dapat terdorong hingga keluar; pembina memberikan kesempatan pemimpin regu melakukan pengamatan dan menganalisis tempat kejadian untuk dapat melakukan pertolongan dalam bentuk evaluasi harta karun; pemimpin regu melakukan pengamatan dan mencatat apa yang harus dilakukan; pembina memberikan kesempatan pemimpin regu untuk bermusyawara menentukan strategi evakuasi bersama anggota regu. Kemudian, peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok tugas. Kelompok I bertugas mengisi botol aqua 600 ml dengan air pada bak air. Kelompok II bertugas memindahkan air dari bak air ke talang air. Kelompok III memegang talang air untuk mengarahkan air ke pipa pimpan. Pemimpin regu memimpin musyawara menemukan strategi dan cara melakukan evakuasi. Pemimpin regu membagi tugas untuk melaksanakan kegiatan evakuasi setelah dipimpin berdo'a. Pembina pengamat dan mengobservasi kegiatan musyawarah regu.

2) **Action (Pelaksanaan).** Pembina memberikan intruksi permainan dimulai dengan aba-aba tiupan peluit. Kegiatan dilakukan dalam waktu 5-10 menit. Regu yang dapat mengeluarkan bola pimpan dari tabung paralon dengan cepat, maka regu tersebut dinyatakan berhasil dan pemenang. Dua anak mengisi air pada botol aqua 600 ml di letakkan berjajar di depan bak air 4 (empat) anak memindahkan botol aqua 600 ml dengan ban yang diikat dengan 4 tambang. Tiap ujung tambang dipegang satu anak. Botol aqua 600 ml yang sudah terikat dengan ban tambang dipindah sejauh 4 meter, kemudian dituangkan pada talang pipa sepanjang 1,5 meter yang dipegang oleh 2 (dua) anak yang diikat dengan tambang. 2 (dua) anak yang memegang talang pipa mengalirkan pada paralon yang di dalamnya terdapat bola pimpan. Kegiatan tersebut dilakukan hingga paralon setinggi 30 cm terisi air penuh, hingga bola pimpan terangkat hingga menyembul ke atas. Bola pimpan yang sudah menyembul keatas diambil, sebagai bukti penyelamatan korban telah

berhasil. Regu yang menang diberikan reward wimple prestasi regu. Pembina memberikan peringatan tentang waktu yang telah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Jika waktu telah habis Pembina memberikan intruksi permianan berakhir dengan peluit panjang. Pembina mengamati kegiatan yang dilakukan peserta yang terkait dengan pelaksanaan tugas, kerjasama, komunikasi, kesungguhan dalam kegiatan. 3) **Debrief** (Wawancara tentang apa yang didapat dari kegiatan yang dilaksanakan). Pembina melakukan wawancara tentang: perasaan dan suasana dalam bermain; pengalaman yang diperoleh setelah melakukan kegiatan; hambatan apa yang dilakukan saat melakukan kegiatan; menanyakan seharusnya apa yang harus dilakukan pada hambatan atau kegagalan saat kegiatan. 3) **Pencerahan**. Bola pimpong ibarat harta korban tsunami yang terjebak pada lobang bangunan yang runtuh, kita harus menolong mengambilkan harta itu kebutuhan hidup korban. Pemindahan air pada talang paralon merupakan bentuk halangan dan rintangan yang kita hadapi saat kita akan menolong orang lain. Bagaimana kesanggupan, keikhlasan dan kerja keras kita, akan sangat menentukan hasil dari pertolongan yang kita berikan

Kelima, nama game: al-Istiqomah. Tujuannya untuk membangkitkan jiwa semangat kebersamaan untuk mencapai suatu tujuan dan melatih kerja sama dalam tim work yang solid. Nilai yang ingin diraih antara lain: konsentrasi, kekompakan, kerja sama yang tidak terputus. Jumlah Peserta: bisa 15 Orang peserta atau lebih. Alat Permainan: tali pramuka (2 buah) dan peluit (1 buah). Skenario Permainan: 1) *breifing*: Pembina memberikan penjelasan dan tantangan tentang cara memainkan game ini. Jika lingkaran tali ini dikalungkan di leher, bagaimana cara menggerakkan tali agar bisa berpindah dari satu peserta ke ke peserta lainnya dengan cepat, tanpa melepaskan tangan yang sedang bergandengan? Silahkan berdiskusi!; 2) *action*. Game ini dimainkan dalam posisi peserta bergandengan tangan membentuk lingkaran. Tali pramuka dibuat lingkaran dengan cara mengikat kedua ujungnya (seperti hulahop).

- lingkaran tali yang dibuat sejumlah 2 buah dengan diameter yang berbeda.
 - lingkaran tali pertama dibuat dengan diameter 40 cm sebagai Tikus, sedangkan lingkaran tali kedua dibuat dengan diameter 65 cm sebagai Kucing.
 - lingkaran Tali ini harus bisa berpindah dari satu peserta ke peserta lain dengan tetap bergandengan tangan (berpindahnya tali dengan gerakan tubuh/bukan dipegang dengan tangan).
 - lingkaran Tali yang berperan sebagai Tikus diletakkan/dimasukkan pada seorang peserta, dan lingkaran tali yang berperan sebagai Kucing diletakkan/dimasukkan pada peserta lain dengan jarak lima peserta, dengan posisi disebelah kanan dari Tali pertama.
 - dengan aba-aba peluit dari pembina/pelatih maka tali mulai bergerak serah jarum jam.
 - tali polisi harus bisa menangkap tali pencuri, dengan tanda bahwa kedua tali telah bertemu pada seorang peserta.
 - peserta yang sebagai tempat ketemuannya dua buah tali tersebut diberikan reward untuk menghibur seluruh peserta dengan menyanyi atau menari atau yang lain.
 - jika game ini dikompetisikan antar regu/kelompok, maka regu/kelompok yang paling cepat mempertemukan dua lingkaran tali tersebut, adalah pemenangnya. Pemenang diberikan reward/hadiah sesuai dengan kemampuan dan kreatifitas pembina.
- 3) *Debrief*. Adik-adik dikumpulkan oleh pembina dan ditanyakan kepada masing-masing komentar tentang game ini. Bagaimana perasaan adik-adik setelah melakukan game ini? Apa yang adik dapatkan dengan melakukan game ini? Nilai filosofi apa saja yang terkandung dalam game ini?
- 4) Pencerahan. Dalam hidup ini kita tidak bisa cukup dengan hidup

sendiri dan mesti membutuhkan bantuan dari orang lain. Demikian pula untuk mencapai suatu tujuan membutuhkan bantuan pihak lain, serta membutuhkan cara(strategi), konsentrasi, kerjasama dan kekompakan diantara kita

Penutup

Sebagai bagian dari proses pembelajaran yang harus berkelanjutan, maka berhasil dan tidaknya pola permainan ini juga akan sangat ditentukan oleh banyak pihak. Operator permainan jelas memegang peran penting, dengan tidak mengesampingkan unsur-unsur pembelajaran yang lainnya.

Yang tidak kalah penting lagi adalah adanya konsistensi dari pengambil kebijakan untuk secara konsisten meng-istikomah-kan nilai-nilai dalam Mabadi Khoira Ummah ini dalam kehidupan sehari-hari. Permainan terstruktur, seperti pada saat outdoor game (penjelajahan, olah raga, dsb) atau dimanfaatkan pada waktu ‘ice breking’ pada jam-jam pelajaran, bisa dimanfaatkan sebagai selingan untuk menguatkan kesan.

Satu lagi yang harus jaga, meskipun bentuknya permainan, metode harus dikemas secara serius dan profesional, agar tidak berhenti sebatas permainan belaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mun'im, DZ, *Piagam Perjuangan Kebangsaan*, Jakarta, Setjen PBNU, 2011
- Agus Salim Chamidi, *Konsep Baru Pendidikan Karakter Maabadi Khaira Ummah, Jurnal Ar-Rihlah Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam* Volume. 4. No.1. 2019 Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen
- Fadlillah, M. 2016. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. Dalam *Prosiding Seminar Nasional " Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Ekonomi ASEAN"*.
- Innayah. 2012. Media Audio Pembelajaran Untuk Pendidikan Dini dengan Model Permainan. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran No. 1 (2012)*
- Khoiri, Qolbi. 2018. *Dimensions Of Islamic Education In The Prevention Bullying; Assesing In An Effort Of Charater Building For Children In School*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Tahun 2018, Vol. 8, No. 2, Juni 201
- Marzuki dan Lysa Hapsari. 2015. Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Kepramukaan di MAN 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun V, No. 2 Oktober 2015*
- Megawangi, R. 2004. *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Bandung: BPMIGAS dan Energy.
- Permendiknas No. 63 Tahun 2014 tentang Ekskul Wajib Pendidikan Kepramukaan
- Reiser, R.A. 2001. A History of Instructional Design and Technology: Part I: A History of Instructional Media. *Educational Technology Research And Development*, Vol. 49(1)
- Susilowati, R. 2014. Strategi Belajar Outdoor Bagi Anak PAUD. *Thufula*, 2 (1), 65-82.

UU No. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka

UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS